

A presença do som: proposta para uma investigação material da experiência sonora no cinema

José Cláudio Siqueira Castanheira

Graduado em cinema pela Universidade Federal Fluminense – UFF.

É músico, autor de trilhas sonoras de cinema e responsável pela edição de áudio de filmes e programas de TV

Resumo

Este trabalho busca uma aproximação entre o estudo das materialidades e a fenomenologia no que toca a experiência do cinema. Partindo de alguns conceitos como a redução fenomenológica de Husserl e a escuta reduzida proposta por Pierre Schaeffer, pretendo investigar a importância do som na afetação do corpo imerso no dispositivo cinematográfico. Procuo definir alguns horizontes no campo do estudo do som nesse diálogo entre as duas teorias.

Palavras-chave: Materialidades; Fenomenologia; Cinema; Som.

Abstract

This work searches an approximation between Materialities and Phenomenology studies in what it concerns to cinema experience. From some concepts as Husserl's phenomenological reduction and reduced listening proposed by Pierre Schaeffer, I intend to investigate the importance of sound in the affectation of the immersed body in the cinematographic apparatus. I look for to define some horizons in the field of sound studies in this dialog between the two theories.

Keywords: Materialities; Phenomenology; Cinema; Sound.

Introdução

O surgimento das tecnologias de registro de som, no final do século XIX, possibilitou um conjunto maior de mudanças na percepção que o homem tem da realidade. Com a fotografia, o fonógrafo e, um pouco mais tarde, o cinema, o mundo experimenta outras formas de ver e ouvir. Esses processos de “apreensão do mundo” não são estanques, eles continuam a modificar-se. Avanços tecnológicos na área de gravação e reprodução do som em dois momentos distintos – um primeiro momento seria próximo ao final da Segunda Grande Guerra, com o desenvolvimento da gravação magnética; e um segundo momento seria o de sofisticação da indústria fonográfica e cinematográfica nas décadas de 70 e 80 – deram ao som um papel bem mais complexo do que simplesmente “registrar a voz dos mortos”, como pretendia Thomas Edison: “Não há dúvida que eu serei capaz de armazenar e reproduzir automaticamente, em qualquer tempo futuro, a voz humana perfeitamente.” (EDISON *apud* GITELMAN, 1999, p. 2)

O cinema, que para Benjamin (1994) e Kracauer (1997) é um exemplo das mudanças nas maneiras de lidar com um novo modelo de sociedade, é outro tipo de tecnologia de inscrição que, por trabalhar com rupturas de tempo e espaço narrativo, torna-se um dos símbolos da modernidade.

90

Este trabalho parte do pressuposto de que o desenvolvimento de tecnologias de inscrição e modelagem sonora em seu acoplamento a um dispositivo imersivo contribuíram para uma alteração ainda mais radical no regime de cognição. De fato, o som, por não prender-se a objetos previamente dados à visão e por um maior poder de espacialização é capaz de criar um caráter de genuinidade da experiência cinematográfica que não seria possível apenas com a imagem.

Devemos pensar de que forma o som se nos apresenta aos sentidos e como nosso corpo é afetado, independente de um caráter interpretativo. Para isso pretendo mostrar como alguns conceitos herdados da fenomenologia transcendental de Husserl (2001; 2002), como a redução *eidética*, foram apropriados para designar um objeto sonoro, imanente e pleno de sentidos. Esse objeto sonoro, pensado por Pierre Schaeffer (1966) na efervescência do surgimento de novas tecnologias e movimentos musicais de vanguarda, é levado para o campo do discurso cinematográfico por Michel Chion (1994) e sua idéia de contrato audiovisual. Penso ainda como

o conceito de paisagem sonora e eventos sonoros, utilizados por Murray Schafer (1997), podem nos ajudar a compreender a efetivação de uma nova escuta do mundo.

Fenomenologia do som

Nos anos 50, quando a tecnologia eletrônica já dispunha de certo desenvolvimento e, com a contribuição de artistas de áreas como a música e o cinema, era encarada como uma possibilidade de criação artística para além do seu viés estritamente científico, Pierre Schaeffer e outros músicos de vanguarda passaram a encarar o *objeto sonoro* como dotado de sentidos em si mesmo. A música deveria dispor do som de uma maneira mais abrangente e não ficar condicionada a uma linguagem abstrata, uma escrita que não traduzia a real experiência do ouvir. Para isso se valem do conceito de redução fenomenológica de Husserl.

Para o filósofo (2001; 2002), a consciência é uma atividade formada por vários atos como: percepção, imaginação, especulação, paixão, etc. (*noesis*). A peculiaridade dessa consciência seria atribuir significado às coisas exteriores. Ela é estruturada pela intencionalidade. A redução fenomenológica – uma combinação da redução *eidética* com a redução transcendental do sujeito – levaria o objeto (*noema*) a ser investigado a partir das diversas apreensões conscientes possíveis sobre o mesmo. Como cada consciência permite infinitas apreensões a partir de diferentes atos, infinitas serão as leituras possíveis. O *eidós* estaria próximo do “sentido ideal” do objeto, de sua essência produzida pela atividade da consciência.

A tese natural do mundo, em que os objetos existem espontaneamente, tais como se os vê, independentes do sujeito, é encarada como confusa e problemática por Husserl (2001; 2002). Devemos pensá-los sempre como mediados pelas diferentes *noesis*. Para o naturalismo, uma vez que a consciência é condicionada diretamente pelas coisas exteriores, não há espaço para múltiplas explicações das mesmas. Reside aí uma espécie de psicologismo que anula a dualidade ou a diferença entre sujeito e objeto, afirmando que a única realidade é a natureza. Já o olhar fenomenológico de Husserl, abre múltiplas possibilidades de especulação acerca do mundo.

A escuta reduzida, defendida por Schaeffer, privilegiaria as características intrínsecas desse objeto sonoro, descartando abstrações

conduzidas por um discurso musical. Um som de piano não é igual a outro som de piano. Há que se perceber em que situações esse piano foi gravado, a ambiência, a afinação, o estado de conservação das cordas, das teclas, etc. Esses elementos, por si só, multiplicam as possíveis significações desse som. Uma partitura escrita de uma peça para piano não é capaz de nos apresentar a experiência sensorial a que vamos ser submetidos. Ela é por demais simplificadora. O som passa a desempenhar um papel mais complexo quando, a partir dessa nova escuta, criam-se significados baseados em suas características físicas e em como esses fenômenos se nos apresentam à consciência, não em uma sintaxe convencional como a escrita musical. Essa *acusmatização* tenta isolar o *objeto sonoro* de suas possíveis causas, tentando apropriar-se dele por suas próprias características, sua imanência.

O conceito de *acusmatização* surgiu na Grécia antiga, quando Pitágoras fazia com seus alunos o ouvissem por detrás de uma cortina, com a intenção de reforçar a importância do que era dito. Essa desvinculação do som de sua fonte de origem, no caso Pitágoras, fez com que seus alunos passassem a ser chamados de *acusmáticos*.

92

Com o desenvolvimento da tecnologia de áudio, o ente produtor da vibração sonora passa a requerer cada vez menos atenção. O som, por sua qualidade de gravação e reprodução, tem um significado próprio. Os objetos empíricos passam a ser intuídos, se encaminham ao campo das possibilidades. A atualização visual dessas fontes sonoras vai dando lugar a uma virtualização e uma flexibilidade de sentidos. O processo de *acusmatização*, isolando os objetos, os torna ricos de conceitos. O som é capaz de conectar-se a um sentido novo, independente de sua origem direta, dispensando sua fonte e passando a ser reconhecido por sua forma sonora, “sua situação no contexto audiovisual” (RODRIGUEZ, 2006, p. 40).

Esses conceitos – *objeto sonoro*, *espaço acusmático*, *escuta reduzida* – são retomados por Michel Chion (1994), que descreve esse *objeto sonoro* através de seus *índices de materialização*. Essas características podem fazer com que um som seja mais facilmente identificado pelo ouvinte como proveniente desta ou daquela origem, mas nunca uma origem dada *a priori*. Elas nos fazem sentir as condições materiais da possível fonte sonora, informando como esse som foi produzido: qual o processo, qual a substância que resultou naquele momento sonoro específico. Fricção, impacto, oscilações?

Pedra, madeira, tecido? Por outro lado, a ausência desses índices torna o som não identificável, ampliando a quantidade de significados possíveis quando o ouvinte tenta classificá-lo. É claro que sons com menor *índice de materialização* tornam-se um enigma quando ouvidos separadamente da sua fonte. Estes sons se prestariam a uma leitura mais etérea, abstrata e fluida dos eventos.

Essa desvinculação do ente físico criador da onda sonora e do som propriamente dito, gravado, modificado, transmitido, perpassa todo o processo de comunicação atual, afetando de maneira irreversível o imaginário da sociedade contemporânea.

Paisagem sonora

Murray Schafer, músico e pesquisador canadense, chama de *paisagem sonora* o conjunto de sons que nos envolvem. Esses sons refletem o tempo e o espaço específico em que vivemos. Segundo Schafer (1997), a paisagem sonora do mundo está em constante mudança. O ambiente acústico no qual o homem moderno transita é radicalmente diverso de qualquer outro que tenhamos conhecido até o momento. Os novos sons têm se ampliado e espalhado de forma incontável pelo mundo, aumentando a densidade sonora ao nosso redor. Para o autor, a “surdez universal” seria uma consequência inevitável desse fenômeno. Essa surdez pode ser encarada não apenas no sentido biológico e individual do ser humano, mas também como uma dificuldade cada vez maior de nos situarmos e compreendermos os sons à nossa volta.

A partir da Revolução Industrial o cotidiano nas grandes cidades modificou-se profundamente. A quantidade de ruídos produzidos pelas novas tecnologias e pelo inchaço dos centros urbanos participa ativamente nas mudanças de percepção no século XIX. Walter Benjamin descreve o hiperestímulo como parte do cotidiano desse universo moderno. Esse mundo era mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que os momentos anteriores da história humana. O indivíduo foi apresentado a uma nova intensidade de estimulação sensorial, fosse pelo tráfego turbulento, pelo barulho, sinais de trânsito, pelos anúncios ou pelas multidões se acotovelando. “A metrópole sujeitou o indivíduo a um bombardeio de impressões, choques e sobressaltos” (SINGER, 2004, p. 96).

O som tem uma enorme importância nesse cotidiano e modifica substancialmente o ambiente das cidades. Podemos caracterizar os diversos tipos de paisagem sonora como *hi-fi* (alta fidelidade) ou *lo-fi* (baixa fidelidade). A diferença está no fato de que nas paisagens *hi-fi* podemos distinguir mais claramente os sons separados do ruído ambiental. Assim podemos dizer que uma paisagem rural é mais *hi-fi* que uma urbana, a noite mais que o dia, etc. A paisagem sonora *lo-fi* foi introduzida pelo congestionamento de sons iniciado pela Revolução Industrial, tanto que Schafer distingue esses dois momentos, anterior e posterior à industrialização como “paisagem sonora natural” e “paisagem sonora pós-industrial”. As máquinas introduziram esses novos sons com conseqüências irreversíveis para os sons naturais. Aqui, Schafer chama os sons naturais de “humanos”, como se os sons industriais também não fossem uma construção da humanidade. Esses sons naturais foram obscurecidos e, em uma segunda fase, que Schafer chama de “Revolução Elétrica”, foram acrescentados novos tipos a essa paisagem. Mais que isso, nessa fase eles são amplificados e transmitidos através do tempo e do espaço por meio das novas tecnologias de comunicação.

94

O que podemos observar a partir da década de 50 e, com muito mais força nos anos 70/80, é o que poderia ser chamado de uma Revolução Eletrônica, se seguirmos a lógica de Schafer. Novos (muitos) sons foram acrescentados à paleta existente desde a Revolução Elétrica. Parte deles até uma conseqüência desta. Esses novos sons não possuem mais uma relação estreita com um objeto visível. Uma engrenagem poderia ser um elemento novo à época da Revolução Industrial, mas ainda assim um elemento visível. Hoje, esses sons são criados e modificados eletronicamente, a partir de características físicas invisíveis da própria onda sonora. O vocabulário sonoro ampliou-se enormemente, uma vez que não está mais atrelado ao mudo real e orgânico. Isso não significa que os elementos visíveis perderam seu espaço ou importância. Eles também sofreram modificações de uso. O uso eletrônico desses signos já consolidados na linguagem humana retira-os de seu espaço comum e lhes dá novos usos, novos sentidos.

A paisagem sonora atual incorpora, de maneira natural e abrangente, os novos sons, que, por possuírem um baixo *índice de materialização*, segundo os conceitos de Chion, permitem múltiplos significados e múltiplas leituras. Não apenas o vocabulário aumentou, mas a semântica (os sentidos

produzidos na relação dos sons entre si e entre os objetos visíveis) modernizou-se.

É necessário um estudo dessas novas relações que interferem, não apenas em como se cria o som do cinema atual – não apenas em como se ouve o som do cinema atual – mas também em como nossa sociedade lida com os signos visíveis e invisíveis do mundo contemporâneo.

Vejamos alguns dos aspectos levados em consideração na classificação do evento sonoro:

- Aspectos físicos

Não há um consenso a respeito da maneira mais apropriada de se classificar um som e nem sobre como fazê-lo de apenas uma forma. Estudiosos como Pierre Schaeffer (1966) se interessaram pelo estudo psicoacústico dos *objetos sonoros*. Para ele, o mais importante seria pensar uma classificação de elementos sonoros isolados a partir de suas características físicas. Ele deu a esse estudo o nome de *Solfège des objets musicaux*, uma parte de sua obra maior: *Traité des objets musicaux*.¹

Em seu livro, nos diz Schaeffer: “Nós não recusamos *a priori* qualquer tipo de objetos sonoros. Nós afastamos tudo exclusivamente relativo à origem ou à significação dos sons, porque nós não vemos o que nos permitiria eliminá-los antes de os havermos escutado” (1966, p. 478). Mais uma vez, o pesquisador canadense, Murray Schafer, discorda quanto ao método utilizado pelo francês. Para este, o som ouvido deveria ser comparado com outros. Mais do que isso, juntamente com o estudo dos sons como objetos, deveríamos investigar algumas informações sobre a cena:

A distância do som de seu observador, seu comprimento, se ele se destaca do ambiente sonoro ou se é apenas perceptível, se o som em consideração é semanticamente destacável ou se faz parte de um contexto ou mensagem mais amplos, se a textura geral do ambiente é semelhante ou dessemelhante e se as condições ambientais produzem reverberação, eco ou outros efeitos, como flutuação ou deslocamento (SCHAFER, 1997, p. 191).

- Aspectos referenciais

Schafer desenvolveu um sistema de classificação dos sons visando o estudo de suas funções e significados. A maior parte dos sons naturais é familiar à maioria das pessoas, mas, ainda assim, Schafer reconhece que tal sistema é arbitrário uma vez que nenhum som possui um significado

objetivo e cada observador terá com esse objeto uma relação mediada por fatores culturais. Seu livro, *A afinação do mundo*, apresenta uma pequena mostra de como seria esse modelo (sons naturais, sons humanos, sons e sociedade, etc.), utilizado por pesquisadores em projetos relativos à Paisagem Sonora Mundial.²

- Aspectos estéticos

A classificação do som de acordo com suas características estéticas é a mais complicada de todas. Os sons afetam os indivíduos de maneiras diferentes: um mesmo som pode gerar reações das mais diversas em pessoas ou grupos sociais distintos. Apesar do caráter extremamente subjetivo deste tipo de classificação, Schafer aponta para sua importância na constituição de uma paisagem sonora. Decisões estéticas podem influenciar a maneira como o mundo é ouvido. Schafer cita a indústria do *Moozak*³, que “não hesita em tomar decisões a respeito de que tipo de música o público é mais inclinado a tolerar.” (SCHAFER, 1997, p. 205)

Ainda:

Os engenheiros acústicos também têm conseguido introduzir crescentes quantidades de ruído branco⁴ nos edifícios modernos, e nesse processo têm evocado a estética, referindo-se aos resultados como “perfume acústico” (SCHAFER, 1997, p. 205).

96

O estudo sistemático da estética da paisagem sonora pode auxiliar no desenvolvimento de ambientes acústicos aperfeiçoados para o futuro. Em sua pesquisa sobre o caráter estético dos diferentes tipos de sons, Schafer percebeu que esse tipo de diferenciação também respeita uma diferença social e geográfica. As atrações ou repulsas por determinados tipos sonoros, chamadas de “romances sonoros” ou “fobias sonoras”, criam diferentes simbolismos para o som.

Um exemplo dado em seu livro é o apego dos suíços pelos sons de sinos, coisa que ele não encontra de maneira consistente em outros países. No lado oposto, o da fobia, o caso típico é o do som da broca do dentista ou do som do giz arrastando no quadro-negro (mencionados em quase todos os países pesquisados).

Schafer procura definir, através de uma pesquisa pormenorizada, como e por que diferentes grupos de pessoas reagem de modos diferentes ao som e até que ponto isso seria definido exclusivamente no âmbito cultural ou até

onde se trataria de um fator individual. Até que ponto os sons são percebidos em sua totalidade?

Por mais aleatório que esse tipo de classificação possa parecer, devemos considerá-lo, antes de qualquer coisa, como uma tentativa de inventário auditivo do mundo. Ele nunca estará completo nem responderá satisfatoriamente a todas as questões relativas aos modos de escuta das diferentes épocas e lugares. Antes, esse sistema fornece pistas de como se dá (ou se dava) a percepção do mundo por parte de determinados grupos sociais, de uma outra maneira que não apenas a visual.

Nesse sentido é apropriado dizer-se que tanto o mundo – e suas condições tecnológicas, sociais, econômicas, etc. – condiciona a experiência, como esta reconfigura a percepção que temos do mundo. Um pouco como a definição que Vivian Sobchack (1992), a partir da fenomenologia existencial de Merleau-Ponty, nos apresenta sobre a experiência cinematográfica, onde ela identifica a criação de dois sujeitos da visão, aqui temos também uma relação dialógica e dialética entre o mundo e o ser humano. Imersos na experiência cotidiana, eles são dois sujeitos da audição.

97

Estudos das Materialidades

Em sua *Fenomenologia da percepção*, Merleau-Ponty não está preocupado apenas com a consciência pura, mas com a existência humana como a corporificação das percepções. Para o pensador, o que é percebido possui estruturas inerentes, próximas daquelas que a psicologia *Gestalt* propõe que devem ser levadas em consideração em nossa experiência do objeto, além de suas características mais facilmente perceptíveis. Essa proposição contribuirá, mais tarde, para o estabelecimento da idéia de “redes neurais” nas ciências cognitivas.

Assim, julgo apropriada uma aproximação com a abordagem proposta pelo estudo das Materialidades da Comunicação, principalmente no que diz respeito ao corpo como produtor de significados.

Um dos princípios fundamentais desses estudos é a idéia de que toda expressão de um sentido – o pensamento de um autor, por exemplo – é profundamente determinada pelas circunstâncias materiais que constituem seu mundo cultural.

Autores como Hans Ulrich Gumbrecht, Friedrich Kittler, Siegfried Zielinski e Vivian Sobchack estudam como os objetos técnicos em sua especificidade espacial e temporal são modificadores da percepção e da cultura. Um pouco herdeiros do pensamento de Marshall McLuhan, em que as mídias condicionam e modificam a mensagem, esses autores fazem uma espécie de arqueologia dos diversos meios, apontando os diferentes usos que diferentes grupos fizeram dessas tecnologias.

Em seu texto “A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação”, Erick Felinto e Vinícius Andrade fazem uma análise de alguns dos processos apontados pelo livro de 1994, *Materialities of communication*, editado por Gumbrecht e K. Ludwig Pfeiffer. No capítulo final desse livro, Gumbrecht faz uma defesa de uma abordagem não hermenêutica do objeto. Ele busca uma desantropocentrização, uma não interpretação abstrata. Como ele mesmo diz: “rumo a formas de auto-referência humana menos antropocêntricas, vale dizer, menos espirituais, menos anti-tecnológicas e menos transcendentais” (GUMBRECHT, 1994).

98

Siegfried Zielinski desenvolve uma pesquisa sobre tecnologias segundo um ponto de vista, em suas palavras, “anarqueológico”. Além do seu interesse por mídias mais recentes, ele demonstra um apreço especial por antigas tecnologias: “Uma afeição por vários dos primeiros sonhadores e modeladores” (ZIELINSKI, 2006, p. 9). Para ele, inclusive, é equivocada a concepção de uma evolução tecnológica linear. As tecnologias não se aprimoram ao longo do tempo, elas simplesmente atendem a uma determinada função, em um determinado contexto. Ele enxerga, em situações passadas, momentos nos quais as tecnologias encontravam-se em um estado de movimento, com diversos caminhos possíveis. Alguns caminhos foram, por motivos diversos, os escolhidos. O estudo desses caminhos, bem-sucedidos ou não, pode ser uma aventura reveladora. Zielinski afirma: “não procuremos o velho no novo, mas encontremos algo novo no velho” (ZIELINSKI, 2006, p. 3).

Os atuais estudos na área das Materialidades tratam da relação do corpo humano com essas tecnologias. Para Erick Felinto e Vinícius Andrade, “o corpo (e suas relações de acoplagem com os objetos) passa a figurar como um dado fundamental nos estudos de comunicação” (2005, p. 81).

Devemos pensar nos modos de cognição do corpo dentro de uma nova cultura material, na qual os objetos técnicos modificam nossa percepção do mundo.

Gumbrecht observa que o cotidiano pós-moderno trata de modificar a relação meta-histórica entre espaço e tempo. Esse seria um efeito da mediação tecnológica. “Pode-se reduzir essa transformação à institucionalização das inovações e dispositivos técnicos no cotidiano e seus efeitos à unidade/diferença de corpo e consciência” (GUMBRECHT, 1998, p. 278).

Percebemos aqui uma semelhança com o que Benjamin já havia nos dito sobre a descontinuidade da montagem cinematográfica, como ela representava uma ruptura com o modelo realista de representação onde o tempo segue uma linearidade de passado-presente-futuro e o espaço funcionaria por contigüidades. Na montagem cinematográfica nem o tempo respeita essa lógica linear e nem o espaço possui a profundidade encontrada no contato com o real. Os sentidos do homem moderno são treinados por essa nova forma de perceber o real. A fragmentação do cinema seria uma forma de educar esse homem moderno a transitar pela fragmentação da cidade:

99

O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervenções humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido. (BENJAMIN, 1994, p. 174)

Tratando das imagens eletrônicas, Derrick de Kerckhove nos fala de como a televisão afeta nosso corpo, muito mais do que nossa mente (KERCKHOVE, 1997). A rapidez com que as imagens surgem na tela é tamanha que o cérebro, não podendo identificar, processar e analisar a informação com a mesma velocidade, é antecipado pelo corpo, pelas reações musculares. Nossos gestos refletem o papel que o corpo executa em produzir sentido e acompanhar a linguagem. “Ainda existem vários resíduos das culturas orais, mas hoje, apenas poucas delas, se é que alguma, escaparam completamente da influência das tecnologias recentes, especialmente as elétricas” (KERCKHOVE, 2005, p. 2). Ainda para Kerckhove, a nossa formação baseada na escrita tanto resultou em uma primazia da visão sobre os outros sentidos como em um privilégio da mente em relação ao corpo

como intérprete da realidade. Para o autor, as tecnologias eletrônicas e o ciberespaço começam a colocar novamente o corpo como mediador de nossa relação com o mundo ao redor. A inteligência passa a não ser apenas um privilégio da mente e os objetos técnicos desempenham um papel essencial na relação do homem com o mundo. “No contexto de um tal pensamento, a cultura se caracteriza como uma realidade constituída por objetos e acoplagens entre sistemas (por exemplo, o sistema ‘humano’ e os sistemas tecnológicos)” (FELINTO; ANDRADE, 2005, p. 79). Os limites entre natural e técnico parecem se estreitar.

A respeito da transição tecnológica e cultural advinda com a informação digital, Zielinski a compara em importância à Revolução Industrial. O fenômeno digital, do final da década de 80 em diante, foi saudado como inovação brilhante e dramática. A mídia telemática, para ele, incorporou rapidamente a estratégia da globalização das empresas transnacionais dependentes das estruturas de poder existentes. O indivíduo, com suas esperanças em relação à diversidade e à pluralidade, foi deixado em segundo plano pelo caráter universalizante dos centros de poder tecnológico e político.

100

O som no cinema

Vamos pensar, neste momento, como inovações tecnológicas – aqui, especificamente no âmbito do cinema – requerem uma nova conformação dos sentidos (na verdade, do corpo como um todo) para que se estabeleçam novas formas de cognição. Os contornos imersivos adquiridos pelo dispositivo cinematográfico ao longo do tempo demonstram isso claramente.

A chamada primeira revolução sonora se deu quando, em finais da década de 20, o cinema passou a incorporar elementos de áudio não executados ao vivo à sua projeção de imagens. Podemos considerar esse processo uma revolução porque o que era antes um corpo fantasmático, nos dizeres de Mary Ann Doane (1983), agora se torna um corpo mais cheio e organicamente unificado. Essa organicidade deu-se, primordialmente, pelo sincronismo entre som e imagem. Em um primeiro instante, elegendo a fala como elemento principal desse sincronismo e, posteriormente, buscando

recriar um universo em torno dessa fala que pudesse acomodá-la mais naturalmente dentro do discurso do filme.

Nas décadas de 30 e 40 o que se viu foi o império dos *talking films*, filmes cujo maior mérito era o de conseguir unir sincronicamente imagem e fala. Por conta desse império dos diálogos muito da agilidade da montagem conseguida por cineastas como Griffith ficou para um segundo plano. O tempo médio de duração dos planos em filmes americanos nessa época aumentou significativamente devido à dificuldade de montagem em sincronia de planos com som e imagem.

Gradualmente, a novidade do som sincronizado foi despertando menor comoção do público. Inovações como a moviola sonora, o negativo com numeração de bordo e a gravação do som não mais em discos, mas em negativos, possibilitaram uma nova redução do tempo médio de duração dos planos ainda na década de 30.

A tendência rumo a uma edição mais rápida em meados dos anos 30 pode ser facilmente explicada como um desejo de muitas pessoas de voltar ao tipo de montagem comum à maioria dos filmes mudos norte-americanos nos anos 20, quando a média de duração dos planos girava em torno dos 5 segundos. Uma vez que as restrições da montagem de som foram resolvidas pela moviola sonora e pela numeração de bordo, eles se sentiram livres para voltar ao ritmo das edições dos filmes mudos, na medida em que a duração média das falas dos diálogos permitisse (SALT, 1985, p. 40).

101

Outros fatores, contudo, impediam o uso do som de maneira mais inovadora. Como John Belton nos esclarece em seu artigo “1950s Magnetic Sound: The Frozen Revolution”, os próprios estúdios, já na década de 50, investiam em inovações como a reprodução magnética do som (de melhor qualidade que a ótica) e as múltiplas pistas, cada uma reproduzindo determinados ruídos em partes diferentes da sala de projeção. Algumas dessas inovações simplesmente não tiveram o resultado esperado, muito embora estúdios como a Fox argumentassem que a reprodução em vários canais e as telas de grandes proporções em sistemas como Cinerama ou Cinemascope, produzissem um maior realismo. Um exemplo a ser citado é o filme de 1953, *O manto sagrado* (*The robe*), de Henry Koster, apresentado em Cinemascope e com quatro pistas de som estéreo. Spyros Skouras, então presidente da Twentieth Century Fox, dizia aos repórteres: “No *Manto Sagrado* vocês ouvirão vozes de anjos. E essas vozes virão do único lugar onde espera-se que os anjos sejam vistos – bem sobre vocês.” (*apud*

BELTON, 1992, p. 161). O conceito de “realismo” aqui apresentado esbarrou não apenas no custo de implementação desses aparatos nas salas de exibição, mas também no entender do público médio, não acostumado com projeções em estéreo (ou mais canais), coloridas e em telas tão grandes. Para este, o som originando-se de partes diferentes da sala em momentos como, por exemplo, diálogos *offscreen*, parecia não natural. Curioso que mesmo o filme colorido, no início, também era tido como algo “artificial” pelo espectador, sendo associado, usualmente, a gêneros não realistas.

Significativamente, todos os desenvolvimentos tecnológicos discutidos anteriormente não eram identificados apenas com o realismo, mas também com o espetáculo. A atenção do público era dirigida para a novidade do aparato em si. O “maior realismo” produzido pela nova tecnologia era entendido, ao que parece, como um excesso, sendo, então, classificado como espetáculo (BELTON, 1992, p. 160).

Esse novo “olhar” sobre a reprodução do som nos filmes, que começa a germinar na década de 50, vai esperar vinte anos para finalmente encontrar respaldo na indústria e no mercado. Algumas dessas inovações foram trazidas da indústria fonográfica e adaptadas ao cinema por nomes como Robert Altman. As gravações multipistas, o uso de filtros como o *Dolby* e outras inovações encontram nas décadas de 70 e 80 um campo fértil para o desenvolvimento e para a experimentação.

102

Enquanto o filme da década de 30 cuidava da identificação visual e psicológica inconsciente do espectador com personagens que pareciam ser um perfeito amálgama de imagem e som, os anos oitenta anunciavam um novo tipo de identificação visceral, dependente da qualidade do sistema de som, através de graves potentes e efeitos sonoros inesperados, fazendo os espectadores vibrarem – quase literalmente – com todo o espaço narrativo. Não são mais os olhos, os ouvidos ou o cérebro que sozinhos iniciam a identificação e mantém contato com a fonte sonora; em vez disso, é o corpo inteiro que estabelece essa relação, marchando ao som de um sistema diferente. Antes o som estava escondido por detrás da imagem, com o fim de estabelecer uma mais completa identificação com esta; agora o som chama atenção para si, mostrando uma identificação sonora separada e contestando o limitado e racional desenho da imagem e seus componentes visíveis (ALTMAN, 1995).

Um dos marcos dessas novas tecnologias foi o filme de 1977, de George Lucas, *Guerra nas estrelas*. Uma curiosidade não apenas sobre o filme em si, mas sobre o gênero ficção científica, é que ele, por lidar com “novas” realidades, inovações tecnológicas ou relações humanas aparentemente “incomuns”, deve também criar um ambiente sonoro compatível com essas diferenças. O universo da ficção científica no cinema não é, em absoluto, uma novidade nos anos 70. Que o diga *Metropolis*, filme de Fritz Lang, de

1927. A construção de um universo sonoro compatível com essa realidade “distante” da nossa, sim, é um dado novo.

O processo de construção (ou reconstrução) de novas realidades tomou um impulso significativo a partir de experiências de montadores como Walter Murch em filmes como *THX 1138* (1970), de George Lucas, *Apocalypse Now* (1979) e *A conversação* (1974), de Francis Ford Coppola. Este último, inclusive, tendo como uma de suas personagens principais a própria tecnologia de gravação.

O uso desses novos elementos tecnológicos encontrou respaldo no público que passou a considerar normal e até mesmo imprescindível o uso cada vez maior do som como recurso dramático. Os sentidos são, assim, educados.

Conclusão

Partindo da experiência moderna fragmentada, que já é própria do cinema, e utilizando elementos do estudo das Materialidades juntamente com uma abordagem fenomenológica da experiência cinematográfica, de autores como Vivian Sobchack, pretendi analisar esse crescente descolamento do real (e construção de novos reais) a que nossa percepção é submetida. A tecnologia é fator decisivo para esse processo, principalmente as tecnologias eletrônicas. O uso inovador do som, assegurado por novas bases técnicas, consolidou a experiência cinematográfica como uma reconstrução do humano.

Lembro que esse uso inovador de que trato aqui é aquele que teve suas bases asseguradas por inovações técnicas. Não podemos esquecer, obviamente, de diretores que trabalharam o som como recurso de linguagem, mesmo não se apoiando em aparatos modernos de gravação ou edição. Godard é um desses diretores. Em filmes como *Uma mulher é uma mulher*, de 1961, ele subverte os papéis tradicionalmente impostos pelo cinema clássico-narrativo aos vários tipos de elementos sonoros do filme. Mesmo Robert Altman, um dos primeiros diretores a trazer inovações como gravadores multipistas e microfones sem fio para dentro do *set*, subordina essas inovações a uma idéia anterior (a da sobreposição de diálogos) presente em muitos de seus primeiros filmes.

Devemos utilizar uma aproximação da experiência do cinema como a que foi proposta acima para compreender de que maneira essas tecnologias de imagem e som modelam nossa cognição, para além de um viés hermenêutico. Nem todo conhecimento deve ser exclusivamente de origem interpretativa. Por isso, julgo apropriado pensarmos em como algumas das preocupações da Teoria das Materialidades podem ser úteis para a compreensão dos processos cognitivos demandados pelo cinema atualmente. A relação entre o corpo e o filme é de extrema importância para pensarmos a experiência cinematográfica. Nesse sentido, creio que as duas abordagens, materialidades e fenomenologia, podem se tocar e enriquecer nossa discussão.

Referências bibliográficas

ALTMAN, Rick. The sound of sound: a brief history of the reproduction of sound in movie theaters. *Cineaste*, v. XXI, 1995.

Disponível em:

<<http://www.geocities.com/Hollywood/Academy/4394/altman.html>>.

Acesso em: 08 jul. 2005.

104

BELTON, John. 1950s magnetic sound: the frozen revolution. In: ALTMAN, Rick (Ed.). *Sound theory, sound practice*. New York: Routledge, 1992. p. 154-167.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CHION, Michel. *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press, 1994.

DOANE, Mary Ann. A voz no cinema: a articulação de corpo e espaço. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 457-475.

_____. Ideology and the practice of sound editing. In: WEIS, Elisabeth; BELTON, John (Ed.). *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985. p. 54-62.

FELINTO, Erick; ANDRADE, Vinícius. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. *Contemporânea*, vol. 3, nº 1, 2005. p. 75-94.

GITELMAN, Lisa. *Scripts, grooves, and writing machines: representing technology in the Edison era*. Stanford: Stanford University Press, 1999.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Modernização dos sentidos*. São Paulo: editora 34, 1998.

_____. *O campo não-hermenêutico & Adeus à interpretação*. Rio de Janeiro: UERJ/IL, 1995.

_____; PFEIFFER, K. Ludwig (Ed.). *Materialities of communication*. Stanford: Stanford University Press, 1994.

HUSSERL, Edmund. *Meditações cartesianas: introdução à fenomenologia*. São Paulo: Madras, 2001.

_____. *A crise da humanidade européia e a filosofia*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002.

KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura*. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

KRACAUER, Sigfried. *Theory of film: the redemption of physical reality*. Princeton: Princeton University Press, 1997.

105

RODRIGUEZ, Ángel. *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2006.

SALT, Barry. Film style and technology in the thirties: sound. In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985. p.37-43.

SCHAEFFER, Pierre. *Traité des objets musicaux*. Paris: Éditions du Seuil, 1966.

SCHAFER, R. Murray. *A afinação do mundo*. São Paulo: Editora da UNESP, 1997.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. p. 95-123.

SOBCHACK, Vivian. *The adress of the eye: a phenomenology of film experience*. Princeton: Princeton University Press, 1992.

STERNE, Jonathan. *The audible past: cultural origins of sound reproduction*. Durham: Duke University Press, 2003.

ZIELINSKI, Siegfried. *Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. Massachusetts: The MIT Press, 2006.

Notas

¹ “Solfejo dos objetos musicais” e “Tratado dos objetos musicais”.

² World Soundscape Project (WSP) – Projeto iniciado em 1969 por Murray Schafer e um grupo de pesquisadores da Simon Frase University, no Canadá, com o objetivo de realizar um estudo interdisciplinar sobre os diversos ambientes acústicos no mundo e sua influência sobre o homem. Era também uma das intenções do projeto colaborar para a melhoria desses ambientes. Ver “A Afinação do Mundo”.

³ Também grafado como “Muzak”. Diz-se do tipo de música, muito comum em elevadores, consultórios, aeroportos e shoppings, sem nenhuma característica específica ou “assinatura” estilística. Música de ambiente, normalmente vista de maneira depreciativa.

⁴ Ruído branco é um sinal de áudio aleatório, gerado artificialmente, contendo todas as frequências do espectro auditivo (no caso do ouvido humano esse espectro compreende as frequências de 20 HZ até 20 kHz, alguns equipamentos estendem essa faixa até 22 kHz) com mesma intensidade (amplitude). Chamamos a isso de um sinal com uma densidade de espectro de potência plana.