



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A PAISAGEM SONORA ELETRÔNICA: A RECONSTRUÇÃO DO MUNDO SONORO CONTEMPORÂNEO NO CINEMA¹

José Cláudio Siqueira CASTANHEIRA²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este trabalho pretende apresentar uma proposta de investigação sobre a experiência cinematográfica segundo um viés das Materialidades. Meu objeto principal é o ambiente sonoro e as formas de cognição favorecidas através do uso de sons desvinculados de um objeto empírico, a dizer, sons criados ou modificados eletronicamente. Julgo pertinente confrontar idéias de alguns autores que pensam um campo não hermenêutico como Hans Ulrich Gumbrecht, com estudiosos de cinema, como Michel Chion e Rick Altman. Trago ainda para a discussão alguns elementos da Fenomenologia Existencial, de Merleau-Ponty, aplicada à experiência cinematográfica por Vivian Sobchack.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Som; Materialidades; Novas formas cognitivas.

Introdução

Como uma das mais importantes criações do final do século XIX e início do século XX, o cinema compreende uma série complexa de discursos de várias ordens. Ele atua em diferentes instâncias sociais e com efeitos profundos nos sistemas de representação da nossa sociedade.

Que efeitos são esses? Quais as relações entre aspectos estéticos do filme e aspectos culturais de um determinado grupo, em uma determinada época? Dos elementos da linguagem cinematográfica, aquele que certamente é o mais estudado é a imagem. Ainda que autores como Rick Altman sustentem tratar-se de uma falácia a dita primazia da visão sobre a audição (ALTMAN, 1992) e outros, como Michel Chion, estabeleçam no discurso fílmico um contrato audiovisual, responsável pela produção de sentidos (CHION, 1994), pouco se tem falado ou escrito sobre o som no cinema.

Este trabalho é uma proposta. Antes de chegar a conclusões sobre como o uso do som no cinema tem se modificado ao longo do tempo, procuro esboçar aqui um roteiro mais ou menos aberto de como lidar com a experiência cinematográfica tendo em vista

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Cinema.

² Mestrando em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ. Formado em cinema pela Universidade Federal Fluminense, é músico, autor de trilhas sonoras de cinema e responsável pela edição de áudio de filmes e programas de TV. jc.castanheira@uol.com.br



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

suas diferentes materialidades. Não pretendo falar do efeito do cinema em nossas representações, segundo uma abordagem sociológica. Antes, quero tratar o cinema, e, especificamente, novas tecnologias de som no cinema, como uma forma de cognição a ser estudada. Creio que podemos (e, de fato, devemos) fugir de um campo hermenêutico ao considerar o impacto que o filme tem sobre nosso aparato sensório. A produção de sentido, neste caso, não deve restringir-se a uma dimensão interpretativa. Uma multisensorialidade emerge atualmente, não apenas no cinema, mas em diversas manifestações culturais.

Penso ser produtiva, pois, uma perspectiva fenomenológica, de início, para melhor colocarmos a questão objeto/sujeito nesse caminho a seguir. As formas de cognição passam pelo corpo, isso já havia sido rascunhado por Benjamin, quando ele nos apresenta o cinema como modo de conformar os sentidos a um hiperestímulo moderno.

Como podemos pensar essa relação em um ambiente totalmente afetado por novas tecnologias, mundos virtuais, espaços eletrônicos?

Pensemos de início um quadro teórico de referência para nossa discussão. Apresento aqui alguns autores e conceitos que mais me interessam na construção do meu projeto sobre a paisagem sonora eletrônica no cinema.

Em primeiro lugar tratarei da experiência cinematográfica sob um ponto de vista fenomenológico. Para isso dou destaque a Vivian Sobschak e dois de seus trabalhos. Em “The Address of the Eye”, ela parte de uma diferenciação entre a *fenomenologia transcendental* pensada por Husserl, e a *fenomenologia existencial*, levada adiante por Maurice Merleau-Ponty, que trabalha, segundo a autora, na exploração semiótica do “ser”. É esta última que ela utiliza para embasar sua análise sobre o sujeito-objeto no cinema. “Carnal Thoughts” é um trabalho posterior de Sobchack e dialoga com o estudo das materialidades, uma vez que leva em conta diferentes tipos de tecnologia, constituindo diferentes “presenças”. O capítulo “The Scene of the Screen”, inclusive, faz parte da coletânea “Materialities of Communication”, editada por Gumbrecht e Pfeiffer.

Em um segundo momento, tratarei do *objeto sonoro*, termo cunhado por Pierre Schaeffer e também usado por Michel Chion e Murray Schafer. Apesar de Schaeffer ser



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

uma referência para o trabalho de Chion e Schafer, darei um destaque maior para as análises destes dois últimos autores sobre o som e suas implicações.

Por um lado, Chion trata especificamente das relações dos *objetos sonoros* com a imagem. Ele cunhou o termo *contrato audiovisual* justamente para dar conta dessas imbricações entre os dois no discurso cinematográfico.

Por outro lado, Schafer amplia a abrangência do conceito de *objeto sonoro* e vai tratar do *evento sonoro*, contextualizando o som em uma dimensão histórico-geográfica. Na terceira parte desse quadro teórico exporei, resumidamente, algumas das categorizações feitas por Schafer.

A experiência do cinema

A partir de uma abordagem fenomenológica da experiência cinematográfica, Vivian Sobchack aponta três metáforas que têm dominado a teoria do cinema. A “moldura” da imagem, a “janela” e o “espelho”. A “moldura” e a “janela” são os pólos opostos da teoria clássica do cinema, também identificados com o *formalismo* e o *realismo*.

A “linguagem” cinematográfica seria o contrário do “ser” cinematográfico. Uma é representada pelo aparato, pela construção fílmica, e o outro pela *mise-en-scène*, pela simulação. São como pólos opostos de um mesmo sistema. Os formalistas procuram transformar e reestruturar o referencial bruto e o significado selvagem das imagens cinematográficas em significação determinada e expressiva (aqui a metáfora do quadro). O artista triunfa sobre a perspectiva da câmera. Por outro lado, os realistas procuram a expressão do mundo em seu sentido “selvagem”, o cinema é a janela que mostra o mundo em sua realidade. A percepção da mídia é vista como pura e imparcial.

Tanto a concepção formalista quanto a realista encontram no texto, na narrativa, o seu objeto de sentido. A metáfora do quadro é emblemática do *idealismo transcendental* que alimenta o formalismo e sua crença no objeto fílmico como expressão-em-si – a subjetividade liberta das amarras do mundo. A metáfora da janela é emblemática do *realismo transcendental*, o filme é a percepção-em-si. – a objetividade liberta dos preconceitos do ser humano. A fenomenologia critica na primeira um psicologismo subjetivo e na segunda um empirismo objetivo.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A terceira metáfora, do espelho, representa a junção da percepção e da expressão e caracteriza boa parte da teoria contemporânea do cinema.

O espaço da tela está presente em todas as três metáforas. Nelas o filme é um objeto estático para ser visto. Poucos se preocupam com a atividade dinâmica envolvendo tanto o espectador quanto o filme.

Na verdade, o filme deixa de ser apenas um mero objeto visível quando se estabelece o ato de ver. O espectador e o aparato cinematográfico transcendem suas condições de objetos redutíveis às suas anatomia, fisiologia e tecnologia. Ambos são sujeitos da visão. Sobchack apropria-se das idéias de Merleau-Ponty sobre a “inerente coerência estruturada e centrada da experiência humana no mundo, não apenas para os outros, mas também para si própria”, essa idéia seria “aplicável para o *ser visível* do *filme visível*.” (SOBCHACK, 1992, p. 22)

Esse engajamento entre espectador e filme na experiência cinematográfica é dialógico e dialético. Ambos são capazes de ver e serem vistos, corporificados no mundo como sujeitos e objetos de visão.

Para Sobchack a experiência fílmica, calcada na visão e em particular ressonância com outros sentidos do corpo, como audição e tato, pode ser considerada uma atividade existencial e transcendental. Ela chama esse fenômeno de “endereçoamento do olhar”. Essa relação transitória entre dois ou mais corpos-sujeitos objetivos (filme e espectadores) – cada um materialmente corporificado e ocupando um espaço distinto – constitui um terceiro espaço, transcendente, que excede os corpos individuais.

Sobchack lembra que o sentido, para a fenomenologia existencial, surge em qualquer ocasião como a síntese da experiência subjetiva e objetiva do fenômeno. Nós experimentamos e alteramos nossos sentidos, refletimos sobre nossa experiência, mudamos nossa posição e nossa perspectiva em relação aos horizontes que o mundo nos dá ilimitadamente.

O cinema torna a experiência direta, individual e intra-subjetiva, que antes era invisível, em uma socialidade intersubjetiva e visível dentro de uma experiência direta e corporificada. Uma linguagem que não se refere apenas à experiência direta, mas também é, em si, uma experiência direta.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O objeto sonoro

A relação existente entre objetos e sons está presente no inconsciente humano. Portanto, mesmo quando vemos uma imagem sem o seu respectivo som, tratamos de imaginar um determinado aspecto sonoro desse objeto visível. Essa é uma relação tão forte que Michel Chion criou uma série de conceitos para traduzir essa relação entre o que se vê e o que se ouve. Esse *contrato audiovisual* partiria de um pacto não necessariamente natural, mas simbólico, em que os elementos visuais e auditivos participariam do mesmo universo. Muitos desses elementos mantêm uma relação que pode não corresponder a uma realidade natural. Vejamos o exemplo dos atuais toques de telefone celular. Longe do usual som de campainha percutida dos telefones antigos, eles acumulam as possibilidades de qualquer outro tipo de material sonoro que possa ser digitalizado: desde músicas, ruídos diversos, até gravações da própria voz. Muitas vezes essa relação criada torna-se mais convincente do que a própria realidade material. Para quem ouve aquele é o som de um telefone. Estabelece-se uma convenção que é aceita pelo senso comum e que dá credibilidade ao conjunto objeto-som.

Com o barateamento de equipamentos como os gravadores analógicos de fita magnética, invenção surgida no período da Segunda Grande Guerra, os estúdios passaram a dispor de novos recursos para a geração e tratamento de ondas sonoras. Além disso, a gravação passa a ser, em si, um objeto musical. Trechos recortados de sons cotidianos, não produzidos por instrumentos musicais tradicionais, são montados gerando leituras inusitadas. Dessas pesquisas e dessa nova relação com o objeto sonoro nasceram várias das modernas tendências musicais do século XX. A música concreta, a música eletroacústica e mesmo a música eletrônica das pistas de dança têm sua raiz nessa nova idéia de som. O processo de escuta reduzida, a bricolagem, o pulso produzido por mecanismos de *loop*³ como o *sillon fermé*⁴ são ingredientes de uma mesma forma de ouvir e investigar o signo sonoro que só foi possível graças a esses avanços tecnológicos.

³ Processo onde uma frase, uma célula sonora ou uma imagem são repetidas indefinidamente. Muito comum na música eletrônica.

⁴ Intervenção onde era produzido um sulco fechado em um disco. Esse recurso, utilizado por músicos como Pierre Schaeffer, criava uma repetição infinita, um *loop*, ao qual eram adicionados outros elementos sonoros.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A partir da década de 60 e, principalmente, nos anos 70 vemos um aumento vertiginoso das possibilidades de interferir no material gravado, dos recursos disponíveis nos estúdios. Em 1967 os Beatles lançam o disco que iria confirmar o novo papel do estúdio e do produtor na criação musical. *Sargent Pepper's Lonely Hearts Club Band* é considerado um dos primeiros discos conceituais da música *pop*. Deu vazão a um manancial criativo que não podia ser contido ou reproduzido ao vivo, pelo menos com as condições técnicas da época. É como se o som, que revelara suas múltiplas possibilidades nos anos anteriores, passasse a um plano de destaque na leitura do mundo.

Em 1978 a América parecia obcecada por som. Você poderia sentir o impacto total de uma sinfonia ou de um concerto de rock na sua sala de estar; você poderia trazê-los com você no seu carro ou num rádio do tamanho do seu bolso; você poderia – deveria – ouvi-los em um consultório de dentista ou em um elevador. (...) E você poderia, claro, comprá-los em discos e fitas. Em 1977, a indústria da música rendeu quase 3,5 bilhões de dólares – um bilhão a mais do que os 15 mil cinemas americanos obtiveram nas bilheterias. (SCHREGER, 1985, p. 348)

Mesmo quando não reproduzido na sala de cinema, o som é intuído, imaginado. Muitos desses elementos mantêm uma relação que é criada dentro do discurso fílmico e que não necessariamente corresponde a uma realidade natural. Muitas vezes essa relação criada torna-se mais convincente do que a própria realidade material. É o caso de alguns efeitos especiais, como sons de socos ou tiros, em determinados tipos de filmes. O som que segue unido à imagem da ação (do soco ou do disparo) normalmente não é um som realista. Para que essas ações causem um impacto maior sobre o espectador, esses sons são modificados, amplificados ou mesmo substituídos por outros de maior intensidade. Para o público fica a impressão de que aquele som realmente “pertence” àquela imagem. Estabelece-se uma convenção que é aceita pela platéia e que dá credibilidade ao espetáculo. Filmes como “Touro Indomável” (1980), de Martin Scorsese ou “O resgate do soldado Ryan” (1998), de Steven Spielberg têm na edição do som um grande trunfo, induzindo a percepção do espectador a crer que determinado evento é “real”.

Para Chion o cinema funciona a partir de convenções muito fortes. Essas convenções não necessariamente reproduzem a verdade objetiva, mas preocupam-se



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

com o efeito que será exercido sobre o espectador. Elas tornam-se mesmo mais fortes que nossas próprias experiências particulares a partir do momento em que estamos familiarizados com elas. Tornam-se nossa referência.

Esses códigos de realismo, obviamente, submetem-se à sua origem técnica. São mais leituras de um aparato de registro (de som, imagem) do que nossas próprias leituras. Em um primeiro momento, não é o nosso corpo que está intermediando o processo. É um corpo tecnológico. Chion dá o exemplo de como um registro de uma guerra pode ser considerado mais realista se este possuir pequenos defeitos de gravação, tais como: imagem trêmula, o foco oscilante. O que seriam considerados como erros passam a legitimar a nossa idéia de real. Já uma imagem estável, com enquadramento perfeito possuiria uma certa inverossimilhança, os padrões de realismo que construímos para nós a partir de características próprias do nosso aparato técnico, seriam incompatíveis com essa perfeição.

Quando o espectador ouve um assim chamado som realista, ele não pode compará-lo com o som real que ele ouviria se estivesse naquele próprio lugar. Antes, para julgar a “verdade”, o espectador vale-se de sua memória desse tipo de som, uma memória ressaltada pelos dados que não são apenas acústicos, e que é, ela própria influenciada pelos filmes. (CHION, 1994, p. 108)

Michel Chion trata ainda do que ele chama de *índices de materialização sonora*. Como eu disse anteriormente, essa característica de um som pode fazer com que ele seja mais facilmente identificado ou não pelo ouvinte. A partir desses índices, podemos supor uma origem desse som, mesmo que ela não seja mostrada.

Os índices de materialização são detalhes dos sons que nos fazem “sentir” as condições materiais da fonte sonora, e remetem ao processo concreto da produção sonora. Eles podem nos dar informação sobre a substância que produz o som – madeira, metal, papel, pano – bem como o modo como o som é produzido – por fricção, impacto, oscilações irregulares, movimentos periódicos para frente e para trás, e assim por diante. (CHION, 1994, p. 114)

A percepção sonora e a percepção visual têm ritmos distintos. A velocidade de processamento da visão é menor que a do ouvido. Para Chion, um rápido movimento visual não forma uma figura clara para a nossa percepção, ao passo que a trajetória do som no tempo e no espaço fica mais definida, clara e reconhecível em nossa memória. O olho percebe mais devagar porque tem que explorar o espaço enquanto o ouvido teria



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

maior facilidade para isolar um detalhe do campo auditivo e segui-lo ao longo do tempo. “Em um primeiro contato com a mensagem audiovisual, o olho é mais hábil no espaço e o ouvido no tempo.” (CHION 1994, p. 10-11)

Os eventos sonoros

Michel Chion nos mostra que muito do nosso vocabulário para descrever os sons já traz embutido uma perspectiva “visual”. Assim falamos de sons claros, velados, brilhantes ou transparentes. Mary Ann Doane interpreta essa submissão do audível ao visível, principalmente em filmes de Hollywood da década de 30 em diante, como uma questão ideológica. Ela a chama de “ideologia do visível” (DOANE, 1985, p. 58). O realismo do cinema clássico-narrativo necessita da inteligibilidade da narrativa. Como o diálogo era um dos principais instrumentos dessa inteligibilidade, não era aconselhável que a perspectiva sonora (posicionamento de microfones durante a filmagem) seguisse a perspectiva visual. Muito embora o plano fosse mais aberto e os personagens estivessem mais distantes da câmera, o som se via obrigado a não apresentar descontinuidades. Suprimindo-se as diferenças de captação de som, os cortes seriam suavizados e o texto seria mais bem entendido. O som deveria manter sempre a mesma perspectiva, a mesma distância; em outras palavras, não deveria ser notado.

Por conta dessa necessidade de apreender o som visualmente, de submetê-lo a uma imagem, muitas tentativas foram feitas para o seu registro de forma idêntica a uma escrita. Jonathan Sterne nos dá vários exemplos de mecanismos exóticos construídos para a fixação de ondas sonoras em superfícies, como se fosse um texto. Algumas dessas invenções utilizavam, de maneira macabramente híbrida, pedaços de corpos (como uma orelha de um cadáver) para capturar o som.

Claro que esse tipo de questão foi superado quando do advento da gravação magnética, nos anos 30/40. Mas encontramos em autores como Murray Schafer, ainda uma certa preocupação com esse tipo de representação gráfica sonora. Como ele diz: “A notação é uma tentativa de substituir fatos auditivos por sinais visuais. O valor da notação, tanto para a preservação quanto para a análise do som, é, assim, considerável.” (SCHAFER, 1997, p. 175)

Schafer identifica três sistemas gráficos de notação:



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

- Um que seria o da acústica, preocupado em descrever as propriedades mecânicas dos sons.
- O segundo, o da fonética, possibilitando a projeção e análise da fala humana.
- Por fim, o terceiro, que seria o da notação musical, que possibilitaria a representação de determinados sons de cunho musical, ou seja, sons com frequências definidas.

Os dois primeiros sistemas descrevem sons que já ocorreram, enquanto que a notação musical se presta a uma prescrição de sons a serem executados. Diferente dos pictógrafos ou hieróglifos que desenham coisas ou eventos, o alfabeto fonético teria sido a primeira tentativa de representar graficamente os sons da fala.

No campo da música, o sistema de notação abstrata não é suficiente para dar conta das possibilidades sonoras apresentadas por movimentos artísticos como a música concreta. Mesmo antes disso, em 1919, com o Manifesto Futurista, Luigi Russolo já falava da importância do ruído em uma nova Era Industrial.

Nesse sentido, as notações descritivas da acústica e da fonética são mais precisas e mais recentes. Datam do século XX. Para essa descrição mais precisa foram levados em consideração parâmetros tomados da física. O tempo, a frequência e a amplitude tentam, agora, tornar o som mais manuseável. Claro que, para isso acontecer, foi necessário um certo nível de desenvolvimento tecnológico, para que esse som pusesse ser capturado, isolado e analisado com mais apuro.

Schafer nos diz que, apesar desses três fatores serem apresentados como básicos na descrição do som, esse modelo tridimensional não deve ser considerado o único aceitável. Ele também é uma convenção e seus elementos não são funções isoladas e independentes. Para Schafer: “Os problemas entre acústica e psicoacústica nunca poderão ser esclarecidos enquanto a imagem acústica tridimensional continuar a ser vista como um modelo inviolavelmente acurado de um evento sonoro.” (SCHAFER, 1997, p. 177)

Os primeiros experimentos psicoacústicos foram realizados por um grupo de pesquisa da rádio francesa, em Paris, em 1946. Pierre Schaeffer define assim o *objeto*



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

sonoro: um “objeto acústico para a percepção humana e não um objeto matemático ou eletroacústico para síntese” (Pierre Schaeffer *apud*. SCHAFER, 1997, p. 183)

Schafer conceitua *objeto sonoro* como a menor partícula autocontida de uma paisagem sonora. Ele possui um início, um meio e um fim (não esqueçamos que o tempo é, no século XX, um dos parâmetros fundamentais da análise do som). Tratando como um invólucro⁵ esse objeto, podemos definir nele características como ataque, corpo (ou estado estacionário) e queda.

O ataque é a posição inicial do objeto sonoro. O espectro, até então estável, tem um crescimento repentino, criando um relevo na sensação acústica. Esse relevo pode ser repentino ou suave, dependendo da velocidade de ataque do objeto. O ataque é responsável por boa parte da inteligibilidade de certos sons. Sons que naturalmente possuem uma maior força de ataque, sons abruptos, podem não ser reconhecidos se desapaosados de seu ataque. O modo de interpretar um instrumento musical pode fazer com que esse ataque varie também.

A porção média de um objeto sonoro, ou corpo, é mais facilmente identificada em sons longos ou em *loops*. Nessa parte do objeto podemos identificar, com mais facilidade, o tom fundamental, ou frequência predominante, do som.

Sons percussivos têm um ataque rápido, quase nenhum corpo e uma queda mais evidente. Sons como o de motores em geral (Schafer dá o exemplo do ar-condicionado) ficam eternamente em estado estacionário, não morrem nunca. “Essa é uma condição artificial, iniciada, como eu já disse, pelas fábricas do século XIX e estendida pela Revolução Elétrica a todos os setores da vida moderna.” (SCHAFER, 1997, p. 184)

O objeto sonoro deve ser considerado integralmente, muito embora, para efeito de análise, possamos subdividi-lo. Pierre Schaeffer, nesse ponto, tem uma preocupação diferente da de Murray Schafer. Para Schaeffer, o importante são os aspectos físicos e psicofísicos do objeto sonoro. A ele não interessam seus aspectos referencias ou semânticos.

Por que, com efeito, o som produzido pelo galope de um cavalo seria mais subjetivo do que o cavalo? No máximo, é necessário reconhecer que, no caso do som, a confusão entre o objeto percebido e a

⁵ Aqui a tradução brasileira chama de “invólucro”. No original: “envelope”. Envelope é um termo bastante corriqueiro em instrumentos musicais eletrônicos. Modificando padrões do “envelope” de um som, podemos dar-lhe características acústicas completamente diferentes das originais.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

percepção que eu tenho é bem fácil de cometer. (SCHAEFFER, 1966, p. 268)

O objeto sonoro, segundo esse ponto de vista, não pode ser confundido com o corpo que o produz. Esse corpo é capaz de produzir uma infinidade de objetos e, nem sempre, é capaz de servir como unidade de sentido para tais objetos.

Para o estudo da paisagem sonora, o aspecto referencial dos sons é de grande importância, bem como sua interação dentro de um contexto. Schafer propõe chamar a esses sons individuais de *eventos sonoros*, para diferenciá-los da abordagem de Pierre Schaeffer. Para ele devemos considerar “seus aspectos associativos como sinais, símbolos, sons fundamentais ou marcos sonoros.” (SCHAFER, 1997, p. 185) Essa abordagem implica um contexto e uma classificação do som estudado na comunidade, diferente do caso em que ele é gravado e analisado em laboratório.

A *paisagem sonora* é um campo de interações de diversos *eventos sonoros*. Devemos nos preocupar em estudar como esses sons afetam e modificam uns aos outros e a nós mesmos. Para Schafer essa é uma tarefa bem mais difícil do que classificar sons individuais a partir de parâmetros físicos.

Uma preocupação que tanto Schaeffer com seu *objeto sonoro*, quanto Schafer, com seus *eventos sonoros*, têm é quanto à classificação dos sons. Segundo Schafer podemos classificar os sons de acordo com suas características físicas (acústica) ou de acordo com o modo como são percebidos (psicoacústica). Também podemos levar em conta sua função e significado, seu aspecto referencial (semiótica e semântica), bem como suas qualidades emocionais ou afetivas (estética).

Conclusão

Autores como Walter Benjamin e Sigfried Kracauer identificam, no início do século XX, uma mudança no regime de cognição. Para eles, o cinema é a manifestação exemplar dessa mudança. Partindo da experiência moderna fragmentada, que já é própria do discurso cinematográfico, e utilizando elementos do estudo das materialidades – juntamente com uma abordagem fenomenológica –, pretendi analisar esse crescente descolamento do real a que nossa percepção é submetida. A tecnologia é fator decisivo para esse processo, principalmente as tecnologias eletrônicas.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

No caso do estudo do som em si, apesar de nossa grande produção musical (principalmente no campo da música popular), poucos tratam desse assunto no Brasil. Esses poucos trabalham quase exclusivamente no campo da música. Aliás, essa grande produção musical acaba influenciando na maneira como pensamos esse objeto, normalmente confundindo o estudo do objeto sonoro com o estudo musical, tomando um pelo outro e não observando as grandes diferenças epistemológicas entre os dois campos. Outro ponto a ser levado em consideração é que, em estudos que tenham a música propriamente dita como objeto de estudo, esta é trabalhada dentro de um contexto de representações, tomada segundo uma ótica de contextualização social, política e econômica. Longe de ignorar a importância desse tipo de abordagem (que é muito grande em um país como o nosso), pretendo dar um destaque maior às características acústicas e psicoacústicas do *objeto* ou evento *sonoro*. O som, aqui, mesmo contextualizado socialmente, será trabalhado independente de uma linguagem abstrata como o discurso musical.

É comum apelar-se para a música quando se quer tecer algum comentário sobre o som de um filme. A música é, em si, um discurso estruturado e abstrato que, com certeza, tem grande importância no conjunto do som do filme e no filme como um todo. Contudo, ela não é o ÚNICO elemento sonoro. O ruído, e como ele se relaciona com o imaginário e com as representações construídas e refletidas na narrativa do filme, deve ter um tratamento no mesmo nível de importância.

A arte, neste caso, o cinema, é uma forma de criar, através dos afetos, uma nova realidade e um novo sujeito. Devemos prestar atenção às formas, ainda pouco estudadas, de como esse processo se realiza.

Referências bibliográficas

ALTMAN, Rick. "Introduction: Four and a Half Film Fallacies." In: ALTMAN, Rick (ed.). *Sound Theory, Sound Practice*. New York: Routledge, 1992.

_____. "The Sound of Sound: a Brief History of the Reproduction of Sound in Movie Theaters." *Cineaste Vol. XXI*, 1995. Disponível em: <<http://www.geocities.com/Hollywood/Academy/4394/altman.html>>. Acesso em: 08 jul. 2005.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

BELTON, John. "1950s Magnetic Sound: The Frozen Revolution." In: ALTMAN, Rick (ed.). *Sound Theory, Sound Practice*. New York: Routledge, 1992.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BURCH, Noel. *Práxis do Cinema*. São Paulo, Perspectiva, 1992.

CHION, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994.

DOANE, Mary Ann. "Ideology and the Practice of Sound Editing." In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press, 1985.

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.

GUMBRECHT, Hans Ulrich & PFEIFFER, K. Ludwig (ed.). *Materialities of Communication*. Stanford: Stanford University Press, 1994.

_____. *O Campo Não-Hermenêutico e Adeus à Interpretação*. Rio de Janeiro: UERJ/IL, 1995.

HUSSERL, Edmund. *Meditações Cartesianas: Introdução à Fenomenologia*. São Paulo: Madras, 2001.

SCHAEFFER, Pierre. *Traité des Objets Musicaux*. Paris: Éditions du Seuil, 1966.

SCHAFER, R. Murray. *A Afinação do Mundo*. São Paulo: Editora da UNESP, 1997.

SCHREGER, Charles. "Altman, Dolby and the Second Sound Revolution." In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press, 1985.

SOBCHACK, Vivian. *Carnal Thoughts*. Berkeley: University of California Press, 2004.

_____. *The Adress of the Eye*. Princeton: Princeton University Press, 1992.