

Electronic Tonalities: o espaço eletrônico e a impressão de realidade na ficção científica

José Cláudio Siqueira Castanheira

Mestrando em Comunicação Social pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da
Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ

Resumo

Este artigo pretende investigar a participação do som, especificamente o som eletrônico, na construção da impressão de realidade na experiência cinematográfica. Partindo de uma análise de Jean-Louis Baudry sobre o aparelho cinematográfico, proponho que, apesar de ser frequentemente subestimado, o som é uma ferramenta fundamental na mobilização dos sentidos e, conseqüentemente, na criação de um espaço imersivo.

Palavras-Chave: Cinema; Som; Imersão; Ficção científica.

Abstract

This article intends to investigate the participation of sound, specifically the electronic sound, in the construction of the impression of reality in the cinematographic experience. Starting from an analysis of Jean-Louis Baudry on the cinematographic apparatus, I propose that, although frequently underestimated, sound is a fundamental tool in the mobilization of the senses and, consequently, in the creation of an immersive space.

Keywords: Cinema; Sound; Immersion; Science fiction.

Be not afeard, the isle is full of noises,
 Sounds, and sweet airs, that give delight and hurt not:
 Sometimes a thousand twangling instruments
 Will hum about mine ears; and sometime voices,
 That if I then had waked after long sleep,
 Will make me sleep again; and then in dreaming,
 The clouds methought would open and show riches
 Ready to drop upon me, that when I waked
 I cried to dream again.¹
 Shakespeare - The Tempest, Act III

Introdução

56

Nossa idéia mais comum e banal do que seria “espaço” parece ter sofrido mudanças significativas nas últimas décadas. Pergunte-se a uma criança o que é “espaço” e talvez tenhamos a seguinte resposta: “É isso daqui. É onde eu estou.” Mesmo dito dessa maneira tão ingênua, não podemos nos furtar a ver um mínimo de sensatez na afirmação. Sim, espaço é o que está aqui, à nossa volta, é o que nos sustenta, de alguma maneira, na realidade. Talvez nem valha a pena nos perguntarmos que realidade é essa, uma vez que, certamente, não teremos uma resposta satisfatória.

Nossos sentidos são uma prova desse espaço. Eles o testam a todo o momento, como uma maneira de navegá-lo sem maiores perigos. São instrumentos que nos mostram o que seria real e o que não. Claro, são instrumentos que estão sujeitos a erros e nós, como criaturas singulares, adoramos construir aparatos para ludibriá-los. Objetos que nos mostrem outro real, nos convençam de um contrário que sempre terá, por sua vez, outros contrários.

Ao pensar uma dimensão interativa em novas formas de cinema, Jean-Louis Boissier se rende ao fato de que, originalmente, “o cinema é uma técnica de registro fotográfico, uma apreensão do real em sua aparência. Essa lógica do registro está na origem do potencial estético do cinema” (BOSSIER, 2004). Tal lógica, entretanto, é condicionada por uma série de fatores técnicos e psicológicos. Ainda assim, não deixa de ser um registro de um espaço². Como tal, esse espaço deve submeter-se aos nossos sentidos como um todo e permitir certo nível de imersão. Talvez novas tecnologias – como sistemas de realidade virtual – possam, em um futuro próximo, tornar menos visíveis esses limites entre o atual e o virtual³.

O cinema se apresenta como construção emblemática dessa dualidade entre a realidade e o imaginário. Em seus primórdios, a imagem em movimento foi pensada para fins científicos, dada a precisão de registro dos acontecimentos. Pensemos, por exemplo, nos experimentos de Eadweard Muybridge, fotógrafo inglês nascido em 1830 e emigrado para os Estados Unidos. Muybridge captou, através de uma série contínua de fotos, disparadas a intervalos regulares, o movi-

mento de cavalos e outros animais. Mais tarde ele se preocuparia também com a análise dos movimentos do corpo humano. Esse processo de fragmentação e reconstituição do movimento demonstra, claramente, uma natureza empirista que bem se casa com o espírito científico da época. Apesar de todas essas possibilidades, o cinematógrafo tornou-se cinema e, nos dizeres de Edgar Morin, tornou-se “tão irreal e sobrenatural”, que estas duas noções parecem “definir a sua natureza e a sua essência evidentes” (MORIN, 1997, p. 25).

O processo de imersão é uma tentativa de tornar real um espaço gerado artificialmente. Devemos ter cuidado, então, com discursos que tendem a descartar, de maneira generalizante, a materialidade dos objetos e das experiências. O espaço, seja ele atual ou virtual, carece de uma referência material. De alguma maneira nossos sentidos têm que ser condicionados para que possamos explorar qualquer um desses espaços de forma satisfatória. Esse apagamento de fronteiras em experiências imersivas nada mais é que um *trompe les sens* (enganar os sentidos) consentido que só atinge seu objetivo plenamente quando nos convence da materialidade de uma experiência não material. Se nós não tivéssemos essa sensação física anterior a nos ancorar no espaço atual, também não seríamos capazes de nos deixar convencer de um espaço virtual.

Esse novo espaço virtual ganha mais destaque a cada dia que passa. É como se quisesse tornar-se autônomo, independente de uma dimensão concreta. Scott Bukatman cunha o termo “identidade terminal” (BUKATMAN, 1993) para designar um novo tipo de cognição, construído a partir desse novo ambiente eletrônico. Um espaço que assume, cada vez mais, uma condição de natural, condiciona nossos próprios sentidos a modelos menos físicos e menos individualistas, de certa forma já previstos pela narrativa de ficção científica *cyberpunk*. Essa sensorialidade é atravessada de forma intensa por um aparato tecnológico que se funde com nosso próprio corpo. Os objetos técnicos são mais que apenas extensões de nossos sentidos, parecem querer tomar o lugar destes.

Vale citar Gilbert Simondon, quando trata da evolução dos objetos técnicos:

O objeto técnico concreto, isto é, evoluído, se aproxima do modo de existência dos objetos naturais, ele se inclina na direção da coerência interna, do fechamento do sistema de causas e efeitos que se exercitam circularmente no interior de suas fronteiras, além disso, ele incorpora uma parte do mundo natural que intervém como condição de funcionamento e faz, assim, parte do sistema de causas e efeitos. Esse objeto, ao evoluir, perde sua característica de artificialidade. (SIMONDON, 1989, p. 46)

Este artigo pretende pensar a construção desse espaço imersivo – e como a nossa percepção de realidade é mediada por esses novos objetos tecnológicos – no âmbito do cinema. Em um primeiro momento, quero pensar como o aparato cinematográfico, muitas vezes comparado ao mecanismo dos sonhos, funciona na criação de uma sensação de realidade. Em seguida, procuro restituir ao som, dentro da experiência cinematográfica, uma importância muitas vezes subestimada na construção de um espaço crível e organicamente estruturado. Para

tanto utilizo, na maior parte das vezes, o universo da ficção científica, muito próximo dessa nova relação entre a tecnologia e o mundo à nossa volta. A ficção científica teria, segundo Denise Siqueira, “um papel ideológico ou político ao colaborar para a consolidação de um imaginário favorável a certos paradigmas.” (SIQUEIRA, 2008, p. 21)

O som, especialmente o som eletrônico, reflete as novas relações entre esse espaço virtual que se consolida e o espaço material, base de nossa relação com a realidade.

O aparelho cinematográfico

Jean-Louis Baudry estabelece uma relação entre as imagens de natureza alucinatória do sonho com o efeito criado pelo cinema. Ele faz uma análise do que chama de “dispositivo cinematográfico”⁴ e sua tentativa para criar uma impressão de realidade no espectador, usando como ponto de partida o Mito da Caverna, de Platão. Para Baudry, Platão havia antecipado a impressão de realidade que o cinema viria a fornecer séculos depois. Nessa alegoria, o prisioneiro é forçado a olhar imagens distorcidas projetadas no fundo da caverna. É vítima de uma ilusão de realidade. A própria construção do espaço – a caverna escura, a luz emitida a partir de um determinado ponto para mostrar as imagens vindas de fora e não as imagens dos próprios prisioneiros – lembra muito a sala de projeção cinematográfica. Platão descreveria, assim, um dispositivo muito próximo do cinema, não apenas em termos de organização espacial, mas também considerando-se a posição do espectador dentro desse espaço.

Os prisioneiros estão acorrentados, imobilizados. Baudry afirma que essa inibição motora pode ser vista sob diferentes aspectos. Além de uma referência à própria limitação humana, essa imobilidade pode ser vista como a da criança, ainda não senhora de sua coordenação motora, ou a do ser humano adormecido (que seria também uma regressão à condição de recém-nascido ou mesmo intra-uterina). Mas, além desses tipos, podemos também pensar naquela imobilidade de quem adentra espaços mal iluminados. A imobilidade do espectador também faria parte do aparelho cinematográfico.

A argumentação platônica parte da existência de uma impressão de realidade para provar, depois, que ela é ilusória. A necessidade de construir uma outra cena à parte do mundo, imaginá-la como se ela de fato existisse, seria por si a condição capaz de fabricar essa impressão de realidade. Essa impressão seria suficiente para nos fazer conscientes do verdadeiro sentido do mundo das idéias e do campo do desejo no qual ela foi construída. Esse seria um mundo que existe fora do tempo e que, após inúmeros encontros, o sujeito descobre existir nele mesmo.

Baudry vai além. Para ele, o mundo platônico das idéias pode ser, em vá-

rios sentidos, comparado às descobertas de Freud sobre o inconsciente. A cena da caverna (e o cinema) é muito diferente do tipo de representações feitas durante o estado desperto. Muitas vezes mais sedutora do que a própria realidade.

A princípio, quando se desate um deles e se obrigue a levantar-se de repente, a virar o pescoço e a caminhar em direção à luz, sentirá dores intensas e, com a vista ofuscada, não será capaz de perceber aqueles objetos cujas sombras via anteriormente; e se alguém lhe dissesse que antes não via mais do que sombras inanes e é agora que, achando-se mais próximo da realidade e com os olhos voltados para objetos mais reais, goza de uma visão mais verdadeira, que supões que responderia? Imagina ainda que o seu instrutor lhe fosse mostrando os objetos à medida que passassem e obrigando-o a nomeá-los: não seria tomado de perplexidade, e as sombras que antes contemplava não lhe pareceriam mais verdadeiras do que os objetos que agora lhe mostram? (PLATÃO, [198-], p. 153)

O paralelo entre cinema e sonho não é novo. A projeção cinematográfica utiliza instrumentos que facilmente a fazem confundir-se com o estado onírico. Freud define o sonho como uma espécie de proteção do sono e como um preenchimento de um desejo. Ele investigou o que veio a chamar de “modo específico do sonho”, ou seja, como o sonho se apresenta à consciência do sonhador. Para Freud, o sonho era um traço da realidade que pertenceria à percepção do mundo externo. Quais seriam os fatores determinantes, envolvendo a construção e operação do aparato físico, que tornam possível que o sonho seja sentido como realidade? Quais as semelhanças com o cinema? Baudry tenta responder:

Há muitos aspectos na técnica do cinema, muitas conexões diferentes, desde a gravação das imagens até a sua reprodução – todo um processo que nós nomeamos anteriormente de *aparelho cinematográfico de base*⁵. Certamente essa construção técnica – pelo menos como exemplo e metáfora – deve ter interessado a Freud, uma vez que o maior propósito da pesquisa metapsicológica é compreender e construir teoricamente artifícios capazes de gravar rastros, rastros de memória e de restaurá-los na forma de representação. (1986, p. 301)

Dormir seria reviver o estado de fazer parte do corpo materno. O conforto e a proteção do mundo exterior. Isso permite uma regressão temporal – e uma regressão da libido – a um momento de satisfação alucinatória dos desejos. O sonho seria um estado em que representações mentais são tomadas como percepções do real. Segundo os termos do próprio Freud, o sonho é “uma psicose alucinatória do desejo”. No início de nossas vidas os sistemas de consciência e percepção ainda estão confusos e, na medida em que passamos a testar a realidade, vamos diferenciando percepção e representação. Testamos essa percepção através de uma “motricidade”, uma ação física capaz de descartar percepções não satisfatórias. Essa “motricidade”, essa capacidade de avaliar as percepções fisicamente é, pois, um fator determinante para esse “teste da realidade”. Suspendendo-a, como se dá no sono, o “teste” não tem mais efeito, favorecendo, assim, a regressão. Dessa maneira, os sonhos submetem à consciência e surgem à nossa percepção como realidade.

A capacidade de figuração dos sonhos, a tradução de pensamentos em imagens, acaba por transformar a realidade em representações. É um “mais-que-real”, diferente da percepção do real que temos quando acordados. O sujeito está submerso nessas representações, não pode escapar delas. Essas representações percebidas não têm, necessariamente, uma semelhança com aquelas efetuadas no contato direto com a realidade.

Da mesma forma como no cinema, a impressão de realidade é diferente daquela de nossa experiência concreta, exterior.

O sonho, Freud também nos diz, é uma projeção e, no contexto dentro do qual ele usa essa palavra, projeção evoca de imediato o uso analítico dos mecanismos de defesa que se referem às representações e afetos exteriores que o sujeito se recusa a reconhecer como seus; também evoca um uso cinematográfico, uma vez que envolve imagens que, projetadas, retornam ao sujeito como um real percebido do exterior. (BAUDRY, 1986, p. 310)

A passividade do espectador, a escuridão da sala de cinema, os efeitos da projeção e todo o restante do aparelho cinematográfico levam a um estado de regressão artificial da mesma forma que o sonho. A separação entre corpo e exterior, tanto no sonho como no cinema, não é bem definida. Essa espécie de narcisismo, no qual o corpo é a validação, o fiel de toda percepção, faz com que o processo de identificação do sujeito com as imagens cinematográficas se intensifique.

Aqui devemos fazer uma distinção entre a experiência do sonho e a do cinema. O sonho nos oferece uma representação experimentada como percepção. Pela inibição de nossos mecanismos de defesa, não podemos diferenciar uma da outra e vivemos a imagem como se fosse uma percepção do real, mas a percepção, de fato, não se dá. O cinema nos oferece uma percepção real, mas que não é a realidade. Também não é uma representação tida como percepção, mas se assemelha a isso. O cinema, da mesma forma, suspende nosso “teste do real”, sem necessariamente eliminar a realidade (da qual guardamos consciência), favorecendo uma satisfação próxima daquela fornecida pela alucinação.

Assim, a experiência cinematográfica tem um caráter artificial que a diferencia do sonho ou da alucinação, mas mantém a mesma distância que estes estados têm entre o objeto real e o simulacro. Nos sonhos e na alucinação a percepção se ausenta e é simulada pelas representações. No cinema, ao contrário, existe a percepção, mas essa percepção não é a percepção de uma realidade concreta. No sonho e na alucinação as representações são tidas como realidade na ausência da percepção, no cinema as imagens são tidas como realidade e, para isso, requerem a presença da percepção.

Para teóricos como André Bazin, o cinema deve então ser encarado como um duplo da realidade, enquanto que, para outro grupo, o cinema também pode ser pensado com um equivalente ao sonho. O cinema não é um sonho, mas reproduz uma impressão artificial de realidade, comparável à impressão de realidade típica daquele. Essa simulação é provocada pelo aparelho cinematográfico,

mas, antes de ser simplesmente uma simulação da realidade, ela é resultado de uma condição do sujeito, de sua posição.

Vê-se que o que se definiu como impressão de realidade remete menos à realidade do que ao aparelho, que, por ser de uma ordem alucinatória, não deixa de se fundar na possibilidade dessa impressão. A realidade aparecerá sempre relativa às imagens que a refletem, de alguma maneira inaugurada por uma reflexão que lhe é anterior. (BAUDRY, 1983, p. 396)

O espaço sonoro

Ao descrever o Mito da Caverna como exemplo de um efeito de “impressão da realidade”, Baudry acrescenta mais um elemento:

Tudo o que falta é o som, com efeito, muito mais difícil de reproduzir. Não apenas isso: mais difícil de copiar, de empregar como uma imagem no mundo visível; como se ouvir, diferente de ver, resistisse a ser capturado em simulacros. (BAUDRY, 1986, p. 304)

61

Esse tipo de compreensão da especificidade do som, principalmente na narrativa cinematográfica, vem muito em função do peso de realidade e credibilidade que ele endereça ao objeto visível. A realidade não é algo naturalmente organizado, esquematizado (a não ser, é claro, em abstrações como a imagem de síntese). Derrick de Kerckhove, seguindo uma tradição mcluhaniana, nos fala do quanto nossa literacia, nossa educação pelo alfabeto, nos condicionou a ler e interpretar o mundo de determinada maneira. Novas mídias, como a televisão e o computador, modelam nossa percepção de uma outra forma.

A leitura dessa realidade através do som é uma tarefa mais complexa por dois motivos: primeiro, pela nossa própria falta de costume em usar a audição como sentido de investigação do espaço atual. A primazia da visão no mundo ocidental é algo inquestionável, fato que Kerckhove também atribui à nossa cultura escrita. O segundo motivo é o fato de que a audição nos apresenta um conjunto confuso de elementos que se sobrepõem, são fruídos ao mesmo tempo. Como diz Béla Balázs: “o som não lança sombras”, ele não produz “formas no espaço”. (BALÁZS, 1985, p. 123). Os objetos na imagem devem ser vistos lado a lado, caso contrário podem ficar escondidos. O som não se esconde; enquanto a luz se propaga em linha reta, o som se “dissemina como um gás” (CHION, 1994, p. 144). Ele precisa de um esforço de nossa percepção para decompô-lo em suas diferentes partes que nos interessam.

Por conta, talvez, dessa diferença na percepção de imagens e sons e da aparente maior complexidade na manipulação do que é ouvido é que muitos autores, principalmente aqueles que depositam no cinema suas apostas de uma reprodução fiel do real, consideram o som como fator essencial para nos revelar o mundo.

Se as origens de uma arte revelam algo de sua natureza, então alguém poderia

considerar legitimamente o filme mudo e o filme sonoro como estágios de um desenvolvimento técnico que, pouco a pouco, criou uma realidade de um mito original. É compreensível, desse ponto de vista, que seria absurdo considerar o cinema mudo como um estado de perfeição primeira, o que foi gradualmente esquecido pelo realismo do som e da cor. (BAZIN, 2005, p. 21)

Ao analisar o impacto que a televisão tem sobre nossa percepção, Kerckhove nota que, por fornecer uma quantidade de informações tão grande e num período tão curto de tempo, a linguagem televisiva exige um processamento a mais do que aquele realizado apenas pela parte racional de nosso cérebro. Parte desses estímulos fornecidos pela televisão e outros meios contemporâneos de comunicação é direcionada aos músculos e tecidos, forçando, assim, uma resposta motora, tátil do corpo (KERCKHOVE, 1997). Esse tipo de estímulo sensorial está presente no aparelho cinematográfico e, com o desenvolvimento das tecnologias de gravação, edição e reprodução do som, atingiu um nível tal de hiper-realismo que não é mais possível pensar determinado tipo de filme (principalmente os filmes espetaculares, com uma profusão de efeitos especiais) sem esse tipo de preocupação com a imersão sonora. A reprodução confunde-se com a experiência concreta.

62

A nova realidade sonora não tem dificuldade em suplantar uma realidade acústica não mediada em força, presença e impacto e, pouco a pouco, vai se tornando a forma padrão de escuta. É uma forma de escuta que não é mais percebida como reprodução [...] mas como um contato mais direto e imediato com o evento. (CHION, 1994, p. 103)

Discípulo de Pierre Schaeffer, um dos precursores da música concreta, Michel Chion retoma dele a idéia de escuta reduzida para constituir um objeto sonoro a partir de suas características imanentes, independente de suas causas ou de seu sentido inicial. “A escuta reduzida usa o som – verbal, tocado em um instrumento, ruídos ou outros – ele próprio como objeto a ser observado em vez de como um veículo para outra coisa.” (CHION, 1994, p. 29)

Esse tratamento dado ao som, desvinculando-o de um objeto empírico vai ser fundamental para a construção de uma nova realidade no espaço cinematográfico. Como falar de novos universos, novas subjetividades, como no caso da ficção científica, se o espaço ao redor desses universos ainda soa como o nosso próprio espaço? Para a suspensão da descrença, fator essencial a esse tipo de discurso, é preciso retirar desses sons que nos envolvem os traços reveladores de uma proximidade de tempo e espaço, ou então criar novos sons. De qualquer maneira, um certo nível de estranhamento se faz necessário.

Mesmo a fala humana é abstraída do corpo. Ela adquire um sentido maior do que o meramente textual. Em *THX 1138* (George Lucas, 1971) a narrativa é preenchida por diálogos que acontecem através de intercomunicadores. Esse deslocamento dos sons de sua origem natural caracteriza uma sociedade homogeneizada e vigiada eletronicamente. A voz do indivíduo se perde nas transmissões simultâneas e nos ecos eletrônicos. Toda comunicação e experiência dentro do filme são

contidas e interpretadas por uma mídia. Não há sons naturais, eles são mediados eletronicamente e não pertencem mais ao indivíduo e sim à máquina.

O que Vivian Sobchack sugere é que essa linguagem da ciência e da tecnologia é anti-romântica e, portanto, não individualista. Ela não expressa a personalidade e afasta a figura do herói, da consciência individual. (SOBCHACK, 1987)

A Cavalgada das Valquírias

Em *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), o ataque de helicópteros à aldeia vietnamita é conduzido ao som da Cavalgada das Valquírias, de Wagner. À cena são adicionadas centenas de sons de tiros dos mais variados tipos, além de sons de hélices, motores e explosões. A grandiosidade da música realça o também grandiloqüente espetáculo de efeitos sonoros que toma a sala de projeção e submete o espectador a uma experiência visceral de se sentir em meio a um bombardeio. Enquanto a imagem provém de um único lugar no espaço, o som é dividido, oferecendo diferentes pontos de escuta espalhados pela sala. Essa abordagem conceitual do editor Walter Murch nos leva a pensar a edição de som como a condução de uma orquestra, com vários naipes executando diferentes partes de uma sinfonia. Não há uma linearidade nessa leitura. Ela é feita de maneira aleatória pela experiência individual e varia de acordo com a posição no espaço de cada um.

Cada um desses sons funciona como amarra de uma imagem bidimensional. De fato, essa projeção passa a conquistar um espaço tridimensional quando nos submete a uma percepção acústica envolvente. Além disso, o som atinge o espectador em mais do que apenas um dos seus sentidos. O tato tem papel fundamental na percepção dessa projeção como realidade. O som chega ao corpo não apenas pelos ouvidos, mas também pela pele. As ondas sonoras, a vibração, passam a ser informações processadas pelo corpo. Assim como no caso da visão, a separação da percepção sonora em dois pólos (dois ouvidos) nos fornece uma sensação de profundidade de espaço análoga à que a separação entre os olhos permite na percepção visual. Essa tridimensionalidade do que é visto, contudo, é perdida no ato da projeção. Ela deve ser recuperada para que o percebido o seja como atual. É o som que nos dá essa garantia. Essa tatilidade do som permite, como já vimos em Baudry, uma suspensão dos mecanismos de defesa. É o “teste da realidade”, que neste caso não é suspenso, como nos sonhos, mas enganado, favorecendo uma satisfação alucinatória do desejo.

O esforço mental de fundir imagem e som em um filme produz uma “dimensionalidade” que a mente projeta de volta para a imagem como se ela tivesse vindo daquela antes. O resultado é que nós vemos algo na *tela* que existe apenas em nossas mentes e, em seus detalhes, único para cada membro da platéia. (Walter Murch in CHION, 1994, p. xxi)

O nível de imersão do público no espetáculo é diretamente proporcional ao grau de convencimento deste mesmo público. Para tal, os estúdios lançam mão de recursos bastante sofisticados. Um exemplo: a Universal desenvolveu um mecanismo nos anos 70 batizado de *Sensurround*⁶. Esse sistema foi desenvolvido para o lançamento do filme de 1974, *Terremoto (Earthquake)*, Mark Robson), para intensificar a sensação dos tremores de terra do filme para além do que a trilha convencional era capaz. Isso era o suficiente para não apenas ser ouvido, mas também sentido pela platéia. Objetos como lustres e cadeiras chegavam a tremer na sala de cinema. Retomando Christian Metz: “É muitas vezes com referência implícita ao tato, árbitro supremo da ‘realidade’ – o real é irresistivelmente confundido com o tangível – que experienciamos como *reproduções* as representações dos objetos” (2004, p. 22).

Uma cultura de sons

64

Muitos dos sons produzidos especificamente para o filme *Guerra nas Estrelas (Star Wars)*, George Lucas, 1977) e suas seqüências tornaram-se facilmente reconhecidos na cultura popular. Acostumamo-nos com o som e, em consequência, com a existência de raios laser, andróides, batalhas espaciais e línguas alienígenas. A construção desse imaginário é curiosa porque se apóia em sons produzidos artificialmente – gerados ou modificados eletronicamente – para dar peso e profundidade a seres e objetos que não existem. No caso das batalhas espaciais isso é especialmente claro uma vez que, fisicamente, não haveria a possibilidade de o som propagar-se no vácuo do espaço. Tal é a força dessa existência dos objetos tecnológicos que, hoje em dia, um filme como *2001, uma Odisseia no Espaço (2001, a Space Odyssey)*, Stanley Kubrick, 1968), na qual boa parte da ação transcorre em silêncio (sendo que nas cenas no espaço a ausência de som é total) nos parece mais incômodo do que filmes que apresentem esse espaço sideral como um *videogame* barulhento e feérico.

Os sons presentes no filme de ficção científica são os sons de máquinas, alienígenas, sons inumanos. Os elementos naturais foram deixados em segundo plano pelos sons criados artificialmente, muito embora a separação entre natural e artificial já nos pareça uma discussão, de certa forma, ultrapassada. Forças naturais como o vento e o mar são tornados estranhos e assustadores por sua “amplificação e seu destaque na construção, como metáforas de um ambiente devastado” (SOBCHACK, 1987, p. 218). Mesmo esses sons mais próximos de nossa realidade são tratados de modo a gerar uma tensão, eles distanciam-se de nós e, ao mesmo tempo, retornam com uma nova leitura do mundo. São sons da tecnologia.

Os assovios do robô R2-D2 ou as vibrações do sabre de luz *jedi* ajudaram a compor um léxico próprio desse tipo de narrativa. Alguns deles tornaram-se mesmo como que personagens com vida própria. Da parte do público, o que houve foi que, em determinado momento de intensas inovações tecnológicas na indústria cinematográfica – como foram os anos 70 e 80 – a expectativa em relação ao som tornou-se tão grande quanto a expectativa em relação à imagem. “Essas novas criações sonoras iriam alimentar novas possibilidades para *filmes-de-gênero* contemporâneos, especialmente filmes de ficção científica” (WHITTINGTON, 2007, p. 25).

Electronic Tonalities

O uso de novos sons não foi uma exclusividade do cinema. A música o ajudou a incorporar esses novos elementos, fazendo-o repensar seu conceito de realismo.

As projeções cinematográficas, desde muito cedo, estiveram atreladas a um acompanhamento musical. Esse acompanhamento foi inicialmente adaptado do repertório clássico/romântico dos instrumentistas e pequenos grupos musicais de então. Os primeiros autores a compor músicas especificamente para filmes vieram da Europa e traziam consigo toda essa tradição da música do século XVIII e XIX. O exemplo maior desses autores é o compositor Max Steiner, criador da música de filmes como *King Kong* (Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, 1933) e *E o Vento Levou* (*Gone with the Wind*, Victor Fleming, 1939). A partir de um determinado momento essa música, com raízes em estruturas tão antigas, incomodou alguns estudiosos:

Não há nada de errado com a música romântica dramática (para quem gosta dela) [...] mas eu dificilmente evito um sorriso quando escuto a música-título de um novo filme, porque nove entre dez vezes é a mesma música-título do último filme que eu vi, não importa de que assunto o filme possa tratar. (CAVALCANTI, 1985, p. 106)

Essas estruturas não comportavam mais as necessidades específicas da época e dos cineastas. Os novos movimentos musicais ainda não tinham sido incorporados à trilha cinematográfica. Alguns compositores tentaram, inclusive, desligar-se da instrumentação tradicional do formato erudito, incluindo instrumentos pouco usuais ou mesmo equipamentos eletromagnéticos desenvolvidos após a Primeira Guerra Mundial. Edgar Varèse, Paul Hindemith e Darius Milhaud foram alguns desses nomes, seguidos, nas décadas de 1940 e 1950 pelos músicos da *musique concrète* e da *elektronische musik*, dentre os quais podemos citar Pierre Schaeffer e Pierre Henry.

Algum tempo após a chegada dessas novas tecnologias e desses novos “sons” o cinema passou a municiar-se para tratar de “novas realidades” de uma

maneira não pensada até então. O compositor Walter Carlos (posteriormente Wendy Carlos), intérprete de autores do período Barroco passa a utilizar, na década de 60, instrumentos desenvolvidos a partir da geração e modelagem eletrônica de ondas sonoras para adaptar peças de autores como Bach, Handel, Haydn, Scarlatti e Monteverdi para uma linguagem moderna. Para isso ele utilizou instrumentos como o *moog*, criado pelo americano Robert Moog em 1964.

Walter Carlos criou a trilha sonora original de filmes como *Laranja Mecânica* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971)⁷ e *O Iluminado* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980) – este último já como Wendy Carlos. Percebe-se o quanto esses “novos sons” são adequados para criar a atmosfera opressiva e fantástica dos dois filmes. Ele foi também responsável pela música original de *Tron: Uma Odisséia Eletrônica* (*Tron*, Steven Lisberger, 1982), um dos primeiros filmes a se valer da computação gráfica na criação de imagens de síntese.

Sobre a música eletrônica, com suas mais variadas vertentes, pode-se dizer que ela é, talvez, um dos maiores exemplos do quanto o uso de novos sons ou os novos usos de velhos sons evoluíram.

Durante milênios as pessoas aprenderam a ouvir sons que guardavam relações estreitas com os corpos que os produziam. Subitamente, toda a experiência auditiva acumulada em um longo processo de evolução da cultura musical é transformada pelo surgimento dos sons eletrônicos. A audição desses sons não revela as relações mecânicas, concretas e aparentes dos instrumentos acústicos tradicionais, já que estes são gerados através de processos elétricos, invisíveis à nossa percepção. São sons novos e extremamente ricos, mas ao mesmo tempo, conflituosos, já que vêm desvestidos de qualquer conexão com corpos ou gestos. (IAZZETTA, 1997, p. 2)

A música da maioria dos filmes da Era de Ouro da ficção científica (entre os anos 40 e 60) talvez não fosse das mais criativas. De certa forma, por manter-se fiel a uma tradição erudita europeia dos séculos anteriores, andava na contramão do que se fazia de mais moderno em termos de investigação musical. Por esse motivo, alguns realizadores passaram a depositar nos efeitos sonoros uma importância dramática que a música não alcançava. Trocavam, assim, uma sonoridade subjetiva, derivada do emocional, por outra mais objetiva, que expressasse uma racionalidade própria a esse novo ambiente tecnológico. A “música das máquinas” satisfazia esse desejo inato de autenticidade, essa obsessão em tornar verdadeiro o inacreditável.

Um exemplo dessa nova concepção de espaço sonoro pode ser visto na trilha sonora do filme *O Planeta Proibido* (*Forbidden Planet*, Fred Wilcox, 1956). O filme é livremente baseado na peça *A Tempestade*, de Shakespeare, e conta a história da chegada de um grupo de astronautas a um planeta onde residem, sozinhos, um cientista (Dr. Morbius), sua filha (Altaira) e um robô (Robby). Os autores da trilha, Louis e Bebe Barrons, foram colaboradores de John Cage e, aparentemente, influenciados pela obra de 1948, de Norbert Wiener: *Cybernetics: or control and communication in the animal and the machine*.

A partir de circuitos eletrônicos que o próprio Louis construiu e com os

quais ele gerava sons inusitados, o casal compôs uma trilha que funcionava como paisagens sonoras⁸ para determinados momentos do filme. Os próprios autores resistiam em considerar seu trabalho como musical, mas, de fato, longe de ser composta apenas de sons estranhos, a partitura funcionava narrativamente, desenvolvendo motivos associados a personagens, bem como eventos e climas. Chamaram sua música de *Electronic Tonalities*.

Um compositor bastante tradicional e autor de músicas para diretores como Alfred Hitchcock e Orson Welles, Bernard Herrman descreve seu trabalho para o filme de Robert Wise, de 1951, *O dia em que a Terra parou*:

O filme com as técnicas mais experimentais, mais *avant-garde*, foi o que eu fiz para Robert Wise, *O dia em que a Terra parou*. Naquele tempo nós não tínhamos sons eletrônicos, mas a partitura tinha muitas características eletrônicas que ainda não se tornaram antiquadas: violinos elétricos, contrabaixos elétricos, dois *theremins* elétricos, alto e baixo, quatro pianos, quatro harpas e uma seção muito estranha de uns 30 metais esquisitos. Alfred Newman disse que a única coisa de que precisávamos era uma garrafa térmica elétrica, o que ele providenciou. (apud SOBCHACK, 1987, p. 211)

Esse filme foi um dos primeiros a usar a invenção de Leon Theremin⁹ em conjunto com instrumentos tradicionais para criar uma ambientação tanto futurística quanto de suspense.

67

Conclusão

Durante muito tempo, uma tendência interpretativa das ciências sociais contaminou nossa abordagem da experiência artística. Esse campo hermenêutico, no qual aparentemente o conjunto visão/razionalidade predominou, esqueceu-se de dar a devida importância a novas formas de cognição. Ao que parece, vivemos tempos um pouco diferentes. Essa apropriação dos sentidos como forma de “estar no mundo”¹⁰ parece ser mais eficazmente levada a cabo pela indústria, especialmente através do “entretenimento”. Esse termo, tão pejorativamente considerado por muitos, parece levar em consideração uma série de mudanças em nossa percepção do mundo. Mudanças muito rápidas e difíceis de acompanhar.

Mesmo dentro da própria indústria cinematográfica essa percepção não foi imediata. O cinema clássico-narrativo americano (com uma dose de reacionarismo típico de qualquer modelo dominante) levou um tempo para se dar conta das potencialidades de sentidos como a audição e o tato na construção da experiência cinematográfica. O modelo narrativo imposto pela indústria teve como consequência um afastamento de outras dimensões do cinema, retomadas pelo cinema expandido dos anos 60/70 e abraçadas pelo que alguns teóricos atuais chamam de *transcinema*.

Da mesma forma que, na modernidade, a urbanização e o ritmo de vida acelerado criavam um hiperestímulo de nossa percepção, a interatividade, tão cara ao atual espaço eletrônico, necessita de uma disponibilidade de nossos sen-

tidos ainda maior. Experiências já antigas, como a reprodução de som em vários pontos da sala de exibição ou telas gigantescas em sistemas como o *Cinerama* e o *Cinemascope*, não obtiveram uma aceitação unânime do público de imediato. Essa experiência foi aprendida com o tempo, os sentidos foram treinados. Hoje, especialmente em filmes que dependem muito de efeitos especiais, vemos uma maior preocupação com esse estímulo dos sentidos do que com a narrativa em si. Não é o caso de avaliar aqui a qualidade deste ou daquele filme, mas podemos pensar em como a experiência, não aprisionada por uma narrativa tradicional, pode se tornar mais rica. Mary Ann Doane identifica nessa supremacia da narrativa dos filmes de Hollywood a partir da década de 30 uma questão ideológica. Se a perspectiva sonora da cena fosse obedecida – diferentes planos sonoros para diferentes pontos no quadro – a posição do espectador acabaria por confundir-se com a dos acontecimentos na tela. Para que a inteligibilidade dos diálogos – característica essencial dos *talkies*¹¹ – fosse preservada, a perspectiva realista do som deveria ser suavizada.

Se o som é simplesmente usado para confirmar a ideologia do visível, para reafirmar a noção de que o mundo é igual ao que parece, ele necessariamente desrespeita a fala que pertence ao indivíduo, define e expressa sua individualidade e distingue o indivíduo do mundo. (DOANE, 1985, p. 58)

O novo espaço eletrônico modifica nossa relação com o espaço atual e com nossas próprias formas de cognição. Essa nova “identidade terminal”, por menos material que possa parecer, ainda precisa de uma percepção de realidade. O corpo ainda é exigido como mediador dessa relação, muito embora acoplado a novos sistemas tecnológicos. De qualquer forma, falar de sentidos como funções isoladas ou hierarquizadas também me parece insuficiente. Mais apropriado, talvez, seria falar de um “entre-sentidos”, um espaço proprioceptivo. Quero crer que o som (compreendendo também uma dimensão tátil), expandindo a experiência para além da visão somente, ajude na construção desse novo espaço.

Em seu livro *Esculpir o Tempo*, Andrei Tarkovski fala do uso da música eletrônica no cinema. Podemos, é claro, estender o alcance dessas observações e pensar como o som eletrônico, livre da necessidade de um objeto concreto, eleva nossa percepção do mundo a um patamar mais abrangente:

A música eletrônica parece-me oferecer possibilidades infinitamente valiosas ao cinema. [...] Além do mais a música eletrônica tem a capacidade exata de se dissolver na atmosfera sonora geral. Pode ocultar-se por trás de outros sons e permanecer indistinta, como a voz da natureza, cheia de misteriosas alusões... Ela pode ser como a respiração de uma pessoa. (2002, p. 191-196)

Referências bibliográficas

AMARAL, Adriana. *Espectros da ficção científica: a herança sobrenatural do Gótico e do Cyberpunk*. 2004. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-espectros-da-ficcao-cientifica.pdf>>. Acesso em: 15 jul. 2008.

BALÁZS, Béla. Theory of the film: sound. In: WEIS, Elisabeth & BEL-

TON, John (Ed.). *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985.

BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

_____. *The apparatus: metapsychological approaches to the impression of reality in the cinema*. In: ROSEN, Philip (Ed.). *Narrative, apparatus, ideology*. New York: Columbia University Press, 1986.

BAZIN, André. *What is cinema?* Berkeley: University of California Press, 2005. 2 v. V. 1.

BOISSIER, Jean-Louis. *La relation comme forme: l'interactivité en art*. Genève: Éditions du Mamco, 2004.

BUKATMAN, Scott. *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Durham: Duke University Press, 1993.

CAVALCANTI, Alberto. Sound in films. In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (Ed.). *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985.

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

DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

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. *A religião das máquinas*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. Posthuman.com: cibercultura e pós-humanismo como temas comunicacionais. In: FREITAS, Ricardo Ferreira & NACIF, Rafael (Org.) *Redes urbanas: comunicação, arte e tecnologia*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2007.

_____. O corpo impuro: sobre a digitalização da matéria no imaginário da cibercultura. In: CD-ROM da COMPÓS. Universidade Metodista, São Ber-

nardo do Campo, 2004.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Corpo e forma*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.

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

IAZZETTA, Fernando. *A música, o corpo e as máquinas*. 1997. Disponível em: < <http://www.eca.usp.br/prof/iazzetta/papers/opus.pdf> > . Acesso em: 17 ago. 2007.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 2006.

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

70

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MORIN, Edgar. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Relógio d'água, 1997.

OLIVEIRA, Fátima Régis de. De Metrópolis a Johnny Mnemonic: as cidades da ficção científica e a construção da espacialidade humana na modernidade e na atualidade. In: FREITAS, Ricardo Ferreira & NACIF, Rafael (Org.) *Redes urbanas: comunicação, arte e tecnologia*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2007.

_____. *Ficção científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina*. INTERCOM. Belo Horizonte, 2003.

PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, Manuela & MARTINS, Índia Mara (Org.) *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Covilhã: Livros Labcom, 2007.

PLATÃO. *A República*. Rio de Janeiro: Ediouro, [198-].

RIFKIN, Jeremy. *A era do acesso: a transição de mercados convencionais para networks e o nascimento de uma nova economia*. São Paulo: Makron Books, 2001.

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

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

SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier, 1989.

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

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *Comunicação e ciência: estudos de representações e outros pensamentos sobre mídia*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2008.

SOBCHACK, Vivian. *Screening spaces: the american science fiction film*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1987.

71

_____. *The address of the eye: a phenomenology of film experience*. Princeton: Princeton University Press, 1992.

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

WHITTINGTON, William. *Sound design and science fiction*. Austin: University of Texas Press, 2007.

Notas

¹Não tema, a ilha está cheia de ruídos, / Sons e doces melodias que dão prazer e não ferem: / Às vezes mil instrumentos ressonantes / Sussurram em meus ouvidos; e vozes antigas, / Que, se eu tivesse acordado após um longo sono, / Me fariam dormir de novo; e então no sonho / Pareceu-me que as nuvens se abririam e mostrariam as riquezas, / Prontas para cair sobre mim, tanto que quando acordei / Eu chorei para sonhar outra vez.

²Um registro também de um tempo, mas deixemos essa discussão para outra ocasião.

³Opomos aqui, seguindo a idéia deleuziana (também utilizada por Pierre Lévy), o virtual ao atual. Para Deleuze o virtual não é contrário ao real porque “o virtual possui uma plena realidade como virtual. [...] O virtual deve ser definido como uma parte própria do objeto real – como se o objeto tivesse uma de suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objetiva.” (DELEUZE, 2006, p. 294)

⁴André Parente, ao discutir o texto de Baudry, utiliza o termo “dispositivo” para designar não apenas a arquitetura, o espaço cinematográfico, mas também uma série de relações que aproximariam sua abordagem do conceito de “dispositivo” dos moldes foucaultianos. Segundo o meu ponto de vista, a idéia de Baudry fica mais circunscrita aos aspectos arquiteturais e psicológicos da experiência cinematográfica, sendo, assim, distinta da idéia de “dispositivo” como Foucault apresenta. Esse termo foi traduzido como “aparelho” no texto “Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base”, publicado no livro “A experiência do cinema”, organizado por Ismail Xavier.

⁵ Cf. BAUDRY, Jean-Louis. “Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base.” In: XAVIER, Ismail (Org.). A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

⁶ Esse mecanismo (grandes subwoofers Cerwin-Wega posicionados sob a tela e amplificados com 1.600 watts de potência) tinha a finalidade de reproduzir frequências em torno de 40 Hertz com uma pressão sonora de 110-120 decibéis.

⁷ O tema principal do filme é uma adaptação de “Música para o funeral da Rainha Mary” de Henry Purcell (1659-1695). A música é executada utilizando-se as diversas possibilidades timbrísticas do moog.

⁸ Utilizo o termo cunhado por Murray Schafer por entender que, a partir de um determinado estágio de desenvolvimento tecnológico – especificamente de tecnologias eletrônicas –, o mundo se viu envolvido por uma nova e distinta paisagem sonora, em um processo que se seguiu àquele a que Schafer chamou de “Revolução Elétrica”. Cf. “A afinação do mundo”.

⁹ O físico russo Lev Termen, (depois mudou seu nome para Leon Theremin) criou em 1919 um instrumento – que levou o seu nome – que consistia em uma caixa com duas antenas. Uma dessas antenas controlava o volume e a outra a frequência da onda sonora. Tais características eram modificadas sem que o intérprete tocasse nas antenas, apenas aproximando ou afastando delas suas mãos.

¹⁰ Para Heidegger, o “estar-no-mundo” designa uma referencialidade, uma relação inseparável entre sujeito e objeto. O “estar-no-mundo” e o “estar-na-verdade” (este conseqüência do primeiro) demonstram, claramente, uma intenção de captar a “verdade profunda” dos fenômenos. (Cf. GUMBRECHT, 1998, p. 137-151) Essa abordagem de caráter hermenêutico me parece insuficiente para tratar adequadamente da experiência cinematográfica. Mesmo a fenomenologia transcendental de Husserl demonstra uma preocupação com essa “verdade” científica. Diz ele: “volto-me para o objetivo presumido de uma ciência verdadeira. Em conseqüência, não poderia evidentemente nem emitir nem admitir como válido nenhum julgamento, se não o obtenho a partir da evidência, ou seja, em experiências em que as ‘coisas’ e os ‘fatos’ em questão me são apresentados ‘em si’.” (HUSSERL, 2001, p. 31). Merleau-Ponty, em sua “Fenomenologia da percepção”, considera a consciência como encarnada no corpo e este como sujeito no mundo. Assim, ele tenta evitar um dualismo cartesiano entre sujeito e objeto, típico de uma corrente naturalista da filosofia. A percepção é feita a partir de uma relação dialógica e dialética entre sujeito e objeto. Sobchack (1992) lembra que o sentido, para a fenomenologia existencial de Ponty, surge 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.

¹¹ Tipo de filmes das décadas de 30 e 40 em que o diálogo era o elemento principal de transmissão de informação. O fascínio exercido por esse tipo de filme foi devido, principalmente, à novidade do som sincronizado. Tãmanha era a força dessa novidade que a própria montagem cinematográfica, que atingira um certo nível de agilidade e independência com Griffith, passou a se sujeitar aos tempos e restrições dos diálogos. O tamanho médio dos planos aumentou e o posicionamento dos microfones obedecia a um espaço irreal, não condizente com a imagem, para que nenhuma palavra fosse perdida.