

Sonoridades do cinema: Tarkovsky e a *heterocronia* da escuta

Rodrigo Fonseca e Rodrigues*

Resumo

*Neste artigo, propõe-se abordar a trilha sonora no cinema, problematizando a simbiose entre a composição musical e o design sonoro. O cinema se tornou uma arte que imantou muitas competências e materiais para assumirem responsabilidades moveidias em prol da ideia do filme, não havendo, por tal razão, nenhuma hierarquização entre música, sons e ruídos. Mediante a apreciação da trilha sonora do filme *Stalker*, de Tarkovsky, valemo-nos do conceito bergsoniano de endosse (o complexo de durações heterogêneas pelo qual se produz a nossa experiência) para afirmar que a arte cinematográfica não seria uma simples combinação de materiais (texto, imagens, personagens, sons, etc.), mas um agenciamento de durações, uma composição de tempos: uma heterocronia de memórias, experiências e sensações. Na escuta, esse conceito ganha o nome de sonoridades. O paradoxo, condição da força de toda a arte, sobrevém quando o artista logra restituir, mesmo sob as codificações da linguagem, a sensação da imprevisível renovação do mundo-sempre-em-devir.*

Palavras-chave: Cinema. Heterocronia. Sonoridades. Tarkovsky.

* Graduado em História. Mestre em Comunicação Social. Doutor em Comunicação e Semiótica. Pós-doutorando. Professor de Metodologia Científica, Comunicação, Arte e Estética na Universidade FUMEC. Autor do livro *Música eletrônica: a textura da máquina*.



Quaisquer questões sobre a intercessão entre drama e sons antecedem, obviamente, o advento do cinema. Recorde-se do papel do coro no teatro grego, da música nas festividades pagãs, nas representações litúrgicas medievais, no melodrama no Pós-Renascimento, como nas peças shakerspearianas, óperas e balés. A trilha sonora como arte coadjuvante do cinema se estabeleceu, historicamente, por meio dos diversos agenciamentos entre música, efeito e voz em mútua intervenção com o texto e a imagem em movimento. Trata-se, como é bem sabido, de um trabalho coletivo que envolve muitas negociações durante todo o seu processo de criação: precisa ser planejada desde o roteiro, projetada na pré-produção, executada na gravação, ter sua conexão audiovisual sincronizada na montagem, definida na edição de som e finalizada na mixagem.

O cinema se tornou, por conseguinte, uma arte que incorporou diversos saberes, materiais e técnicas. E a importância da trilha sonora se estabeleceu como uma arte coadjuvante na mobilização da escuta em face do fluxo plástico de uma ideia narrada. Compositores e editores de som passaram, gradativamente, a vislumbrar a grande eficácia que a música e a sonoplastia poderiam ter para intensificar a força da imagem e do enredo. Foi preciso, para tanto, inventar modos de amalgamá-las aos ritmos textuais e dramáticos, à trama de um argumento, às inflexões dos diálogos, aos contrapontos expressivos do silêncio e aos saltos episódicos nos tempos narrados. Nossa digressão se ocupará, no entanto, de outras temporalidades: as durações ínfimas subjacentes à própria duração cronológica do filme.

Música e sonoplastia no cinema

Nesse universo de estratégias convencionais para a sonorização da imagem e de tudo o que vem com ela, fixaram-se historicamente muitas táticas com fins à mobilização de nossos afetos em face do fluxo plástico da narrativa, condicionando os estados emocionais da audiência. Estão há muito consolidados incontáveis paradigmas técnicos e estéticos para compositores e *sound designers* na produção cinematográfica: música diegética e extradiegética, utilização de composições preexistentes, recursos de harmonização (acordes musicais) para se criar suspensão, tensão ou acomodação psicológica (como também o bitonalismo, para sugerir ambiguidade; o atonalismo, para provocar sensações de instabilidade e caos; ou a escala de tons inteiros – o familiar “debussismo” ou impressionismo musical –, para evocar, por exemplo, sensações bucólicas). O *leitmotif* wagneriano, já utilizado no teatro musical, cria associações

de trechos melódicos a determinado personagem. Os ostinatos (células rítmicas acentuadas na região grave, por exemplo, se notabilizaram em *Tubarão*), além de estratagemas dinâmicos – andamento (aceleração ou desaceleração do ritmo) e volumetria (intensidade sonora) – e os efetivos recursos de timbragem (a “paleta sonora”, que referencia uma época, uma cultura, etc.). Há outras muito conhecidas aptidões da música, como a ampliação do espaço concreto sugerido pelos sons, dentro ou para fora do campo visual mostrado no filme.

A música fílmica pode se desdobrar operar em diversos fluxos paralelos na experiência do espectador: marca referencialmente a narrativa, enfatiza emoções particulares sugeridas por ela, produz conotações e funciona como recurso de continuidade¹. A trilha sonora pode, igualmente, aludir a um estado sentimental de uma personagem ou de uma coletividade, sugerir pressentimentos ou assumir uma espécie de função retórica. Com ela também se pode evocar uma época histórica, indicar um contexto cultural, uma hora do dia ou uma estação do ano, bem como direcionar a atenção para algum detalhe da cena em especial. As canções (*theme songs*), também, são utilizadas com frequência em razão de o cinema ser – a partir das décadas de 1920 e 1930 com o cinema falado e nas décadas de 1940 e 1950, na chamada *Era de Ouro* – articulado à evolução da radiofonia e da indústria do disco. E, por fim, há muitas interessantes realizações nas quais as características estruturais da música são aproveitadas na construção e no fluxo da narrativa. Existe uma estratégia aparentemente contraditória, no entanto, muito utilizada, que é a deliberada não redundância da música com a imagem, pela qual o elemento sonoro pode até mesmo exercer papel ativo na narrativa fílmica². Não se pode recusar o fato de que a música, que em tantas situações é presente e até onipresente, coexiste com circunstâncias em que até mesmo o próprio som é abolido. Os períodos de completo silêncio, por seu turno, podem contribuir para o realce da música e assim por diante.

O pensamento composicional, quando cooptado pela ideia cinematográfica, precisa sofrer uma reviravolta em relação à criação musical estrita. Essa é uma questão importante no que diz respeito à simbiose entre a sensibilidade do músico e o do *sound designer* num trabalho fílmico. A música e a sonoplastia cooperam intimamente entre si em prol da força enunciativa, plástica e cênica de um filme, não havendo razões para se

1 Há a continuidade “em curto prazo” entre as tomadas, em transições entre cenas ou diferentes seqüências, ou “de unidade”, ao construir continuidade em todo o filme, que surge de repetição ou variação do material musical e da instrumentação na construção de unidade narrativa, rítmica e formal. (grifo nosso).

2 Na conhecida *Declaração sobre o futuro do cinema sonoro* (1997), Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov defendiam o uso *contrapontístico* do som no cinema. Há no filme *Ensaio sobre a cegueira* (2008), realizado por Fernando Meireles, com música do UAKTI, uma tentativa de inversão da situação contrapontística mais corrente no filme, na qual se ouve algo que não se pode ver, o que poderia gerar um estado de privação similar ao dos personagens.

dizer que uma arte deve sobrepujar a outra. E, quando se fala em sonoplastia, deve-se atentar, também, para o sentido que esta possui, que não é apenas de captar os sons ambientes, sintetizá-los, tratá-los no estúdio e editá-los em conformidade com as imagens. O sonoplasta precisa ter um compromisso artístico quando as sonoridades – inclusive o silêncio – são criadas para afetar a imagem, um movimento, um gesto, uma nuance psicológica, uma transição de cena, de ritmo, de velocidades, etc.

A escolha dos materiais, técnicas e estilos de composição passa, portanto, a provocar não apenas uma mudança na atitude do compositor. Isso também implica, além de uma consciência da própria prática profissional, na qual determinadas soluções precisam ser dadas, o que requer certas estratégias composicionais específicas para o seu trabalho. O artista deve analisar constantemente a interação de sua proposta de composição à concepção original do filme e aos meios narrativos já estabelecidos para controlar o resultado como um amálgama entre imagem, música e linguagem. Quem compõe não pode se furtrar, no entanto, à experimentação com as conexões múltiplas entre as infinitas durações coexistentes na fluência *heterocrônica* do filme.

A música e a sonoplastia, portanto, cooperam entre si e com os demais materiais de criação no cinema, não havendo, hoje, razões para se dizer que qualquer delas sobrepuja uma à outra. Por mais estranho que possa parecer, a música, uma das artes mais sofisticadas, quando é cooptada no cinema, torna-se um dos muitos importantes elementos na amálgama em que o agenciamento de sons e ruídos se confunde com a composição musical estrita. A força da enunciação, da imagem encenada, ritmada, os processos de expectativas e retenções que ela cria podem se intensificar ou se transfigurar pela criatividade na sonoplastia, a ponto de esta se tornar tão decisiva na trilha sonora quanto a música *stricto sensu*.

A heterocronia e as sonoridades do cinema

Os conceitos do pensamento do cinema não são, obviamente, dados pelo cinema. É preciso que a atitude experimental do pensar lide com o impensado na arte, no caso da música e da sonoplastia, artes que se coimplicam no cinema. E, para problematizarmos a *poiesis* que subjaz à composição da trilha sonora, valemo-nos do conceito filosófico bergsoniano de *endosmose* e que o renomeamos aqui como *heterocronia*. Henri Bergson o emprega inicialmente para conceber o mundo como um imenso complexo de durações heterogêneas pelo qual se produz nossa experiência, um processo no qual se implicam durações muito diferentes, superiores e inferiores à nossa. As durações às quais o filósofo se

refere são basicamente duas: as virtuais, que são modulações imperceptíveis do tempo, que se implicam e produzem as durações “segundas”, durações atuais, ou seja, em ato, sentidas como experiência perceptiva da passagem do tempo. A coimplicação de durações virtuais, impalpáveis, que se atualizam para a experiência das durações humanas, produz uma realidade posterior, fenomenológica de tempos, por assim dizer, cinemáticos. Cada percepção nossa nada mais é que uma síntese de infinitos acavaleamentos de durações imperceptíveis: os virtuais. Quando chegamos a perceber qualquer duração como uma qualidade sentida, diz Bergson, é porque estamos a contrair milhões de vibrações não sentidas, no curso heterogêneo do tempo.

O que dá tal espessura temporal perceptiva a essas durações pré-sensíveis é, de acordo com Bergson, uma síntese mista de trabalhos especializados da memória. A multiplicidade de durações mutuamente implicadas são sintetizadas pelas nossas competências mnemônicas, que nos dão um presente vivido, sensível, fenomênico, consciente e descritível: o aqui-e-agora da experiência. O tempo sentido, percebido e lembrado da experiência humana é justamente a síntese de contrações mnemônicas desse processo de modulações ínfimas do tempo, incorpóreas, imateriais, inexpressas, rítmicas, intensivas. E não podemos sequer discernir o que é realmente percepção e o que é lembrança. Isso significa que misturamos às sensações (que nascem do nosso confronto contínuo e imprevisível com o devir) milhares de detalhes de nossa experiência (fruto das sínteses da memória). A inovação inexorável do mundo capturada como sensações é, por força da “educação” da memória, constantemente repesada.

Para lidarmos com o problema da *heterocronia* ligada aos sons do cinema, empregamos aqui a palavra *sonoridades*³. Esse conceito pode nos ajudar a pensar a escuta como um evento múltiplo pelo qual se implicam ritmos – virtuais – que extrapolam tanto a objetividade fenomenológica do som quanto a subjetividade interpretativa – atuais – da música. O termo *sonoridades* expressa justamente o que se processa para além e além dos tempos perceptivos e lingüísticos na escuta. Tudo aquilo que soa não é, por conseguinte, apenas o som, mas, sim, a implicação de muitas durações heterogêneas – virtuais e atuais – portanto, nem todas sonoras. As *sonoridades* modulam tanto os tempos da música que soa quanto os tempos não musicais sintetizados pela escuta. Ao escutarmos, efetuamos operações de reconhecimento pelas memórias, mas também

3 Grafado em *itálico* para se diferenciar de sonoridade. O sufixo da palavra “sonoridade” significa, tradicionalmente, aspectos qualitativos, abstratos, adjetivados, timbrísticos, dos sons, das obras musicais. A qualidade única de um instrumento musical, o resultado sonoro da combinação dos instrumentos numa peça orquestral ou o modo como soa o estilo da mixagem de um dado produtor musical são alguns exemplos desta conotação usual do termo. No caso do timbre, para a acústica da música, é chamado de espectro harmônico, é formado por convibrações entre frequências de baixa audibilidade, tomadas verticalmente, acima da primeira nota ouvida. É o timbre que define a particularidade sonora de cada instrumento ou de cada voz.

somos atravessados por sensações e reminiscências insonoras. Assoma, nos interstícios da objetividade fenomenológica, sonora, um apetite inominável de dar saltos paradoxais no tempo, de mergulhar no futuro ou de se esquecer no passado. Em suma: as *sonoridades* são a *heterocronia* que se processa pela escuta. A escuta, porque ela “se faz”, ela também se cria na condição de espalhar ouvidos em toda parte, por exemplo, em uma estrutura, em uma narrativa, em uma imagem, em um texto, etc. E, se a escuta não repousa apenas no musical ou sonoro e não é uma ação puramente auditiva, a imagem, por sua vez, não é apenas visual.

As sonoridades em *Stalker*

Um exemplo notável e bastante ilustrativo para nossa questão é a película *Stalker*, realizada por Andrei Tarkovsky, lançada em 1979. Ele trabalhou a atmosfera sonora do filme com o compositor Edward Artemiev. Este, ao ser convidado pelo diretor, comentou: “Tarkovsky me disse que não precisava de um compositor. Ele precisava do ouvido do compositor e de sua maestria no comando do som, para mixar a música e fazer os efeitos sonoros”.⁴ Vale dizer que a trilha sonora de *Stalker*, como acontece em todos os filmes de Tarkovsky, possui uma concepção e uma condução absolutamente meticulosas. Depois de rejeitar a primeira ideia que Artemiev lhe apresentou, que era concebida para orquestra, o diretor acolheu com entusiasmo a segunda composição, criada a partir de sintetizadores, com um caráter marcadamente minimalista e cujos temas sofreriam variações ao longo do filme. Amalgamaram-se à música muitos sons ambientes, ora captados, ora sintetizados, e muitas vezes não chegamos a distinguir o que é natural ou artificial. Em certos momentos, Tarkovsky inseriu trechos incidentais de peças do repertório da música clássica, como a *Nona* de Beethoven e o *Bolero* de Ravel.

No decorrer da narrativa, dá-se aos diversos sons provenientes da água um tratamento especial: chuva, gotejamentos, ruídos subaquáticos, sons impactantes dos passos sobre um terreno encharcado e a pujante massa sonora de uma cachoeira volumosa. Tarkovsky confunde intencionalmente esses tipos de sons e confere valores musicais a sons supostamente aleatórios provenientes dos lugares percorridos pelos personagens. O realizador chega a reduzir o fluxo de imagens estritas para dar proeminência às “imagens internas” suscitadas pela música. A despeito de o diretor declarar que todo filme de acentuado cunho conceitual não tem lugar para a música, essa película explora com um cuidado meticuloso toda a intensidade da

4 Cf. PALMA, Luiz Gustavo *et al.* Andrei Tarkovsky: notas sobre *O Espelho e Stalker*. *Revista Universitária do Audiovisual*, n. 41, out. 2001. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=1793>>. Acesso em: 12 jun. 2011.

presença sonora. Ocorre, de fato, uma espécie de atrofia do olhar que acaba por promover a imaginação e produzir uma impregnação mais incisiva do som. Visualidades e *sonoridades* têm, de fato, suas fronteiras borradas, uma vez que a música afeta toda a sensação visual, e vice-versa. Tarkovsky (2008) também experimenta a conhecida tática das desconexões entre imagem e som que provocam uma escuta descontínua diante das transições visuais lentas e mudanças sonoras bruscas. Tudo isso acaba por sugerir ritmos que desestabilizam a percepção (durações atuais) e renovam a sensação (durações virtuais) do fluir heterogêneo do tempo. Para o próprio Tarkovsky (2008), o mundo sonoro agenciado num filme é, em sua essência, musical; e essa é a real força da música no cinema.

O casamento entre enunciação, imagem e *sonoridades* em *Stalker*, se seguirmos esse pensamento, poderá nos retirar da experiência trivial com o cinema e nos impelir a desmontar alguns condicionamentos na apreensão de suas durações tão heterogêneas, de sua potencial *heterocronia*, ou melhor, sua *heterorritmia*. É preciso refrisar, a esse respeito, uma premissa: toda a arte se faz, antes de ser musical, sonora, cinemática, literária, plástica, por meio de um jogo de retenções e de liberações das nossas relações mnemônicas com o tempo. O artista, em sua lida criativa, conjuga, exhibe ou inibe durações e, assim, desestabiliza alguns condicionamentos habituais da memória que perfazem nossa experiência. A força da arte – tudo o que ela pode em nós – nasce justamente da re-instauração de uma sensação da realidade que é, por princípio, paradoxal. O paradoxo – diferente da contradição – sobrevém quando o artista logra nos restituir, ao tornar indecível a percepção da passagem do tempo, a renovação incógnita do mundo-sempre-em-devir. Tentamos demonstrar que a força da arte – em nosso caso, do cinema – nasce da realidade paradoxal urdida pelos embates da experiência com as sensações livres – já imanente à própria natureza, sempre recomeçante, mas codificada pela nossa educação da memória e pelas convenções da linguagem e da cultura.

A experiência e a sensação como materiais da arte cinematográfica

Essa aproximação à arte de Tarkovsky nos leva, por fim, a uma problematização conceitual sobre o material na arte (entenda-se o conceito de material que empregamos aqui como qualquer matéria investida de experiência humana: linguagem, literatura, sistemas musicais, tecnologias, história, saberes e técnicas, o imaginário, a cultura, etc.). O material é um conceito que pode nos ajudar a reavaliar as estanques distinções vigentes entre as artes e reconhecer uma tarefa artística no trabalho de criação

como a do *designer* sonoro. O que muda é o material, mas é preciso que ele exerça um pensamento criativo tal como se exige em qualquer modalidade da arte. O sonoplasta precisa lidar com os mesmos impasses poéticos com os quais lidam o diretor e o compositor: materializar ideias de modo a afetar nossas sensações, mas sob um paradoxo constante: ao mesmo tempo em que se evita o clichê, deve-se respeitar a ideia mestra do filme, para que a nossa experiência não sucumba a um mergulho indiscernível num experimentalismo gratuito e desprovido de ritmo.

E o trabalho artístico se faz, antes de quaisquer materiais específicos, sejam sonoros, sejam imagéticos ou textuais, por uma espécie de jogo de retenções e de liberações da percepção do tempo que poderá provocar um acavalamiento paradoxal de sensações e memórias. Quem compõe estará, na realidade, criando um paradoxo para a experiência feita de memórias, ao desencaminhar linhas sedentárias da percepção e fazer aflorar sensações incomunicáveis. A singularidade na sensação somente se realiza na condição de ativar uma restituição do indecidível e do oxímoro nos regimes perceptivos e de significação.

Quem compõe estará, na realidade, desencaminhando as cadências habituais da percepção e inventando sensações artificiais e inabarcáveis por qualquer semiose. A sensação, na arte, é algo como uma experimentação com nossas esperas, hesitações, fadigas, surpresas, enfim, com nossos modos de apreender e de sentir as forças do tempo. Só a arte tem esse poder de desestabilizar nossas percepções e deixar sobrevir sensações não representáveis, inomináveis, puramente rítmicas. A arte, afinal, vive da *heterocronia*, das suas interferências nas durações pelas quais nossos hábitos de percepção tentam se acomodar perante o confronto constante e imprevisível com as forças iminentes do futuro. E nunca se saberá, de fato, aquilo que a arte vai mover, porque o que ela move são precisamente as potências impalpáveis do devir. E toda novidade na arte tem a ver com a desmontagem de memórias codificadas que inibem as sensações virgens. O artista é, com efeito, um coinovador que nos reapresenta o mundo em sua contínua e recomeçante explosão.

Cinema sonorities: *Tarkovsky and the hearing heterochrony*

Abstract

This paper reports on a study of the soundtrack in cinema, raising issues on the symbiosis between music composition and sound design. As cinema has become an art that has gathered competences and materials to play fluid roles depending on the movie

conception, there is no hierarchy between music, sounds, and noise. By using the bergsonian concept of endosmosis (i.e. the complex of heterogeneous durations by which we experience the world) to assess the soundtrack of Tarkovsky's movie Stalker, this study suggests that the cinematographic art is not a simple combination of materials (e.g. texts, images, sounds, characters), but a composition of durations and tempos: a heterochrony of memories, experiences, and sensations. In the hearing process, this concept is called sonorities. Paradox, a condition of power for every art, comes out when the artist successfully restitutes, even under the language codifications, the sense of unexpected renewal of a world-ever-to-change.

Keywords: Cinema. Heterochrony. Sonorities. Tarkovsky.

Referências

BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DELEUZE, G. *Bergsonismo*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

DELEUZE, G. *Cinema 2: time-image*. London: The Athlone Press, 1989.

EISENSTEIN, Serguei; PUDOVKIN, Vsevolod; ALEXANDROV, Grigori. *Declaração sobre o futuro do cinema sonoro*. In: EISENSTEIN, Serguei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

ENSAIO sobre a cegueira. Direção: Fernando Meirelles. Roteiro: Don McKellar, José Saramago (livro). Japão, Canadá: Blindness Brasil, 2008 (120 min.).

FERRAZ, Sílvio. *Música e repetição*. São Paulo: Educ, 1998.

GORBMAN, Cláudia. *Unheard melodies: narrative film music*. Bloomington: Indiana University, 1987.

PALMA, Luiz Gustavo *et al.* Andrei Tarkovsky: notas sobre *O Espelho e Stalker*. *Revista Universitária do Audiovisual*, n. 41, out. 2001. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=1793>>. Acesso em: 12 jun. 2011.

STALKER. Direção: Andrei Tarkovsky. Roteiro: Arkadi e Boris Strugatsky Rússia, 1979 (163 min.).

TARKOVSKY, Andrei. *Elements of cinema*. Londres: Reaktion, 2008.

WINGSTEDT, John. *Narrative music: towards an understanding of narrative music in multimedia*. Disponível em: <<http://epubl.ltu.se>>. Acesso em: 12 out. 2005.

Enviado em 3 de setembro de 2011.

Aceito em 30 de setembro de 2011.