

Notas de Pesquisa: Potencial expressivo e informativo da paisagem sonora na estética audiovisual

Expressive and informative potential of the soundscape in audiovisual aesthetics

BARBARA GABRIELA DA SILVA
Universidade Anhembi Morumbi
s.barbaragabriela@gmail.com

ALEXANDRE MARINO FERNANDEZ
Faculdade Cásper Líbero
alemarino@gmail.com

RENATO COELHO PANNACCI
Universidade Anhembi Morumbi
renato.pannacci@anhembi.br

Resumo: Neste artigo apresentamos resultados da pesquisa de Iniciação Científica que explora o potencial expressivo e informativo da paisagem sonora no âmbito audiovisual. Iniciaremos apresentando o conceito de paisagem sonora para depois introduzir sua importância no âmbito audiovisual. A seguir, através da análise de duas obras do cinema brasileiro, *Eletrodoméstica* e *Vidas Secas*, pretendemos evidenciar tal importância. Finalizaremos o artigo apresentando os resultados de dois exercícios de escuta que realizamos durante o período da iniciação científica.

Palavras-chave: Escuta; Paisagem Sonora; Narrativa Audiovisual; Ruído; Silêncio.

Abstract: This article presents results from the scientific initiation that explores the expressive and informative potential of the soundscape in the audiovisual field. We will start by presenting the concept of soundscape and then introduce its importance in the audiovisual field. Then, through the analysis of two works of Brazilian cinema, *Eletrodoméstica* and *Vidas Secas*, we intend to highlight such importance. We will conclude the article by presenting the results of two listening exercises we conducted during the research process.

Keywords: Listening; Soundscape; Audiovisual Narrative; Noise; Silence.

Introdução

Neste artigo apresentamos resultados de um processo de iniciação científica (IC) onde abordamos a importância da paisagem sonora no universo da narrativa audiovisual, através do recurso a teóricos e pesquisadores audiovisuais, da análise de duas obras da cinematografia brasileira, *Eletrodoméstica* (Kléber Mendonça Filho 2005) e *Vidas Secas* (Nelson Pereira dos Santos 1963) e de duas experiências realizadas com exercícios de escuta.

Iniciamos o artigo abordando alguns conceitos propostos pelo compositor canadense Murray Schafer, que norteou boa parte do processo de IC.

Schafer (2004) denomina “escuta cuidadosa” o ato de ouvir com atenção, ele também propõe uma forma de escuta que nomeia “escuta pensante” e indica diversos caminhos para chegar a esse tipo de prática. O compositor demonstra como os exercícios de escuta ajudam a nos inteirar, conhecer e, conseqüentemente, melhorar o espaço no qual habitamos, tanto que criou, no final dos anos 1960, um projeto com o ambicioso objetivo de remodelar a paisagem sonora mundial, o *World Soundscape Project*.

Quando exercitamos a escuta ajudamos a dilatar a nossa percepção, mesmo que ao longo da vida estejamos em franco processo de perda auditiva. Desenvolver a escuta pode nos ajudar a estabelecer uma conexão mais profunda com o ambiente em que nos encontramos e nos traz importantes informações sobre este local. Através da escuta de uma gravação de campo, por exemplo, podemos identificar, dependendo das características do local, o horário da gravação, se o local é cheio de pessoas ou vazio, detalhes meteorológicos, acústicos, como tamanho do espaço, o tipo das superfícies de que é composto, entre uma série de outros fatores que podem ser percebidos mesmo sem o recurso das imagens.

No exercício “limpeza de ouvidos”, por exemplo, Schafer propõe uma integração do ouvinte com os sons ao seu redor. Através do ato de silenciar por alguns instantes, torna-se possível identificar sons que costumemente passariam despercebidos. Ao se colocar à disposição de escutar os sons ao redor, aprendemos que cada lugar possui sua própria **paisagem sonora** com características únicas e personificantes.

O mundo é cheio de sons que podem ser ouvidos em toda parte. As espécies mais óbvias de sons são também as menos ouvidas, essa é a razão da operação limpeza-de-ouvidos concentrar-se nelas. (Schafer 2004, 103)

Paisagem Sonora

O conceito de paisagem sonora, cunhado por Schafer, abrange todos os sons de determinado ambiente, seja ele real ou projetado, independente de vermos sua fonte emissora ou não, consiste em *eventos ouvidos* e não em *objetos vistos* (Schafer 2007, 24).

O estudo da paisagem sonora se estende por diferentes áreas: ciência, sociedade, arte, música, cinema e meio audiovisuais, entre outros; por isso a importância de executar uma *escuta pensante* e consciente.

A partir de Schafer, outros autores também passaram a se debruçar sobre o estudo da paisagem sonora e propuseram definições mais completas do conceito, como a pesquisadora Emily Thompson, no artigo *Sound, Modernity and History*, onde ela define a paisagem sonora como:

uma paisagem auditiva. Da mesma forma que uma paisagem visual, uma paisagem sonora é simultaneamente um ambiente físico e uma maneira de perceber esse ambiente; é um mundo e uma cultura construídos para dar sentido a esse mundo. (...) Os aspectos culturais de uma paisagem sonora incorporam maneiras científicas e estéticas de escutar, a relação de um ouvinte com seu ambiente e as circunstâncias sociais que determinam quem pode ouvir o que. (...) [Paisagem sonora] tem mais a ver com a civilização do que com a natureza e, como tal, está constantemente em construção e sempre em mudança. (Thompson 2012, 117-118 - tradução nossa)

Assim como a imagem, o som é capaz de nos contar histórias e trazer informações sobre um espaço geográfico e social. Exemplo disso é a mudança no âmbito sonoro que a Revolução Industrial trouxe à sociedade, o *boom* da maquinaria trouxe ao ambiente diferentes sons e ruídos, inúmeros e constantes, introduzindo, desta forma, uma paisagem sonora *Lofi*, ou seja, com uma massa sonora superdensa (Schafer 2007), que pode ser contraposta a paisagens sonoras *Hi-fi* que, segundo Schafer, caracterizam-se por uma "alta fidelidade sonora", ou uma grande distância entre os ruídos de fundo e os sons de primeiro plano (*idem*).

Schafer, no livro *A afinação do mundo*, traz uma série de reflexões históricas, acerca das modificações sofridas pela paisagem sonora, que evidenciam seu potencial informativo.

Hoje, o mundo sofre de uma superpopulação de sons. Há tanta informação acústica que pouco dela pode emergir com clareza. Na atual paisagem sonora *lo-fi*, a razão sinal ruído é de um para um, e já não é possível saber o que deve ser ouvido. (Schafer 2007, 107).

Outro trabalho interessante de ser citado acerca deste potencial informativo é *Kaleidosfone: As Novas Camadas Sonoras da Cidade de São Paulo - Fins do século XIX*

- *início do XX*, onde Nelson Aprobato Filho (2008), historiador paulistano, faz uma análise da evolução histórica da cidade de São Paulo, na passagem do séc. XIX para o XX, através da análise da evolução da paisagem sonora, recorrendo a obras de ficção, relatos de viajantes, legislações, descrições técnicas, etc., já que no período analisado não havia o recurso da gravação de campo - os dispositivos de gravação surgem justamente no período analisado, porém contam com um nível de sensibilidade e resolução sonora (relação sinal-ruído) muito baixa, não permitindo a realização de gravações de campo com qualidade suficiente para perceber nuances da paisagem sonora da época.

Para trazer a pesquisa mais próxima ao universo audiovisual, principal objetivo deste percurso acadêmico, contamos com o pesquisador Ángel Rodríguez (2002), que, apoiado no compositor francês, e pai da *musique concrète*, Pierre Schaeffer, aborda o processo da escuta através das diferenças entre *ouvir*, *escutar*, *compreender* e *reconhecer*. Schaeffer analisa o fenômeno da escuta e propõe um percurso da percepção, que é descrito utilizando as palavras francesas *ouïr*, *entendre*, *écouter* e *comprendre*. A tradução literal para ouvir, escutar, entender e compreender em português, entretanto, não é precisa e pode gerar confusões entre o uso corriqueiro que fazemos dos termos e a forma como Schaeffer descreve o processo. Há uma série de trabalhos que analisam essas distinções, que não cabem no escopo deste artigo, mas recomendamos o livro *Por uma escuta nômade: a música dos sons das ruas* de Fátima Carneiro dos Santos (2002), que os apresenta de forma didática, clara e simples.

A forma como Rodríguez aborda esse percurso, apesar de não ser tão detalhada e didática, nos traz uma interessante reflexão, pertinente para nosso processo de pesquisa. Segundo ele, ao ouvir um som e reconhecê-lo buscamos em nossa memória auditiva alguma forma sonora semelhante à que acabamos de ouvir. Quando compreendemos o som significa que já o reconhecemos e em seguida damos sentido ao que acabamos de ouvir.

Às vezes ouvimos um som, mas não lhe damos nenhuma atenção; e outras vezes escutamos alguma coisa com grande esforço mas não chegamos a ouvir bem. Do mesmo modo, podemos reconhecer a voz de um conhecido sem compreender o que está dizendo; ou compreender perfeitamente o que alguém está dizendo sem chegar a reconhecer o dono daquela voz. (Rodríguez 2002, 248)

Em uma paisagem sonora existem variedades de camadas de sons, perspectivas e elementos sonoros. Existe aquilo que ouvimos com maior intensidade e os sons que se situam ao fundo que, provavelmente, longe de nosso alcance visual, dificilmente serão percebidos. As ferramentas de escuta são importantes tanto ao criador audiovisual, que irá construir a sonoridade do filme com mais precisão a realidade referencial, quanto ao espectador, que experimentará uma sensação mais intensa de imersão no filme se a construção sonora for bem trabalhada.

O som no audiovisual

Antes mesmo da chegada do som sincronizado no cinema, em 1927, já havia interferências sonoras no meio através da música, de narrações, realizadas por figuras como os explicadores e até mesmo foram utilizados atores atrás das telas reproduzindo diálogos (Cf. Carrière 1995). Nas exibições de filmes deste período inicial do cinema era comum que houvesse uma orquestra ou um pianista que fazia trilha musical ao vivo para as imagens exibidas.

O som, no audiovisual, tem valor tão importante quanto a imagem, podendo trazer informações à narrativa que não estão presentes no campo visual ou até alterando nossa leitura das imagens. Pensemos em cenas nas quais ouvimos sons que vão além das imagens exibidas (*som fora de campo*), apesar de não vermos a fonte emissora na tela os sons são totalmente críveis para nós espectadores, pois entendemos que a paisagem sonora da cena pode comportar o tipo de som percebido.

Michel Chion nomeia esse efeito como *valor acrescentado* (Chion 2008), que se dá quando o som modifica nossa leitura da imagem e vice-versa. Chion traz também mais dois valores que o som é capaz de agregar à imagem: o *valor acrescentado pelo texto* e o *valor acrescentado pela música*.

No valor acrescentado pelo texto incluímos os diálogos e narradores presentes na narrativa e sua capacidade de transmitir informações semânticas, e no valor acrescentado pela música, através de códigos culturais, pode-se reforçar diferentes sentimentos na cena, a música também pode proporcionar o ritmo que guia a montagem e pode agir por indiferença, ao invés de reforçar aquilo que a imagem diz ela produz um sentimento contrário.

Além das funções sonoras já citadas, o artigo abordará dois elementos sonoros, ruído e silêncio, que são comuns nas obras audiovisuais, mas poucas vezes explorados no total de suas potencialidades como elementos narrativos.

Efeitos Sonoros: Ruído e Silêncio

Ruído e silêncio serão elementos base para as análises fílmicas que virão a seguir. Começaremos pela definição de ruído, segundo Ángel Rodríguez:

O conceito de ruído na esfera da comunicação audiovisual é ao mesmo tempo extremamente familiar e pouco específico. Utiliza-se a palavra ruído para nomear algo tão vago como qualquer som não desejado; para fazer referência aos efeitos sonoros, ou seja, aos sons do âmbito audiovisual que não são de origem verbal nem musical, como a campainha de um telefone ou o ranger de

uma porta; muitas vezes a palavra ruído se assemelha também ao conceito de som, ou seja, qualquer vibração perceptível pelo ouvido; outras vezes entende-se por ruído tudo aquilo que dificulta um processo de comunicação. (Rodríguez 2002, 170-171)

Podemos notar que a palavra ruído serve para nomear diferentes situações - som indesejado, efeito sonoro ou falha em uma comunicação. No universo da pós-produção sonora de obras audiovisuais é comum utilizarmos o termo Efeitos Sonoros em referência a toda sorte de "ruídos", como os sons produzidos pelas ações dos personagens, normalmente gravados em estúdio, na pós-produção, em sincronia com as imagens (chamamos essa camada sonora de *foleys*, em homenagem ao criador da técnica Jack Foley), os sons de máquinas e aparelhos (também conhecidos como *Hard-Effects*), bem como aos sons de ambiências, também conhecidos como *BGs* e *BGFXs* (Rodrigues e Moraes 2013).

Os efeitos sonoros são fundamentais na construção da paisagem sonora fílmica e tal ideia já aparece no célebre trabalho de Noel Burch que, em 1969, propôs o conceito de composição "musical" total de todos os elementos que integram a trilha sonora, para se referir ao som no audiovisual. Para ele, seria necessária uma coerência orgânica da trilha sonora, equilibrando os três níveis essenciais do som no audiovisual: ruídos (identificáveis ou não), música e diálogos. (Burch 1992, 118)

Ao construir a trilha sonora de um filme notamos, por exemplo, que alguns *foleys* são essenciais para algumas cenas: o ruído de uma porta ao abrir num filme de terror, o toque do telefone de uma chamada muito aguardada em uma cena dramática, os ruídos construídos em desenhos animados (quedas, batidas, etc). Dessa forma o ruído é encarado não como falha ou som indesejado, mas como efeito essencial no contexto da dramaticidade da cena audiovisual.

O diretor Kleber Mendonça Filho traz uma característica comum em seus filmes, o uso intenso e expressivo dos ruídos no *sound design*. Através dos ruídos, que não somente pontuam a ambiência, coletamos importantes informações dos personagens e do espaço fílmico.

Assim como o ruído, o silêncio é uma importante ferramenta sonora e exige uma construção, não simplesmente a abstenção dos demais sons. Podemos dizer que o silêncio no audiovisual é um *efeito perceptivo* (Capato e Fernandez 2019, 3).

Para se produzir esse efeito perceptivo é necessário, aponta Rodríguez, que haja uma queda de 30 dB, no mínimo, na intensidade do som. Para que o espectador possa notar o efeito é preciso que tenha uma duração mínima de 3 segundos, sendo importante não ultrapassar 9 segundos, acima desse tempo o espectador começa a dispersar e pode entender o silêncio como alguma falha técnica (Rodríguez 2002).

Essa visão esquemática do uso do silêncio, apresentada por Rodríguez, não pode ser levada como regra absoluta, é claro. Existem cineastas e obras que quebram essa visão de forma magistral, como é o caso do uso do silêncio na obra *Mother - A Busca pela Verdade* (Macedo, Bong Joon Ho 2009) ou ainda no filme *Star Wars: Os Últimos Jedi* (*Star Wars: Episode VIII - The Last Jedi*, Rian Johnson 2017), se bem que, no último caso, boa parte do público acabou surpreendido com o uso fora dos padrões do "código Star Wars" de batalhas espaciais e acabou acreditando que o silêncio era de fato um problema técnico.

Rodríguez define três formas de uso do efeito silêncio: sintático, naturalista e dramático. No uso sintático, o efeito é funcional para organizar o conteúdo audiovisual, podendo servir para pontuar o fim de um diálogo, de uma situação dramática.

O uso naturalista enfatiza sons da realidade referencial: o silêncio que surge após ouvirmos sons de passos desaparecendo, ou o silêncio que antecede os passos que se iniciam. No uso dramático, o silêncio expressa alguma situação importante, agindo por simbolismo, quando por exemplo se deixa de escutar o som de uma respiração, que indica a morte de um personagem.

Segundo o autor, "[s]eu uso é extremamente aberto, e o tipo de carga simbólica que adquire depende ao mesmo tempo da presença de certas incongruências narrativas e do tipo de informação emocional que compõe o discurso que o precede." (Rodríguez 2002, 188)

Para demonstrar os efeitos do uso da paisagem sonora (incorporando o uso de ruídos e silêncio no conceito de paisagem sonora), analisaremos duas obras cinematográficas que exploram estas ferramentas em cenas com importante carga simbólica.

Cabe salientar, com o intuito de deixar essa breve revisão bibliográfica mais precisa, que o uso do termo paisagem sonora não foi pensado por Schafer, originalmente, como operador conceitual para análises de obras audiovisuais, apesar disso, como bem argumentou a pesquisadora Luiza Alvim, Schafer "considera o seu projeto acústico como uma interdisciplina. Inclusive, em seus agradecimentos, menciona vários pesquisadores do campo do audiovisual." (2011, 63) A autora, inclusive, utiliza o conceito como parâmetro para analisar as obras do cineasta francês Robert Bresson. Outro ponto importante de ser mencionado é que o conceito tampouco é apreciado por toda a comunidade científica, recebendo críticas de autores como o antropólogo Tim Ingold, que em seu artigo *Against Soundscape* (2007), faz uma crítica bem fundamentada e estruturada ao uso do termo.

Eletrodoméstica

O curta-metragem *Eletrodoméstica* (Kleber Mendonça Filho, 2005) aborda a rotina de uma família pertencente à nova classe média, na Recife da década de 1990. Durante a década de 90, em um cenário socioeconômico de significativa expansão do poder aquisitivo da classe média, vemos a tecnologia crescente sendo inserida na rotina das famílias brasileiras, através de inúmeros aparelhos eletrodomésticos que acabaram por transformar alguns hábitos e comportamentos. Junto à chegada tecnológica recebemos também uma multiplicidade de novos ruídos.

Eletrodoméstica é um filme sobre as relações entre corpo e máquina, sobre consumismo e excessos. Dentro desse contexto de expansão, o som vai nos apresentando aos personagens e, principalmente, a cada objeto eletrônico, estabelecendo uma relação de conexão entre corpos e máquinas. A paisagem sonora externa também nos informa acerca da crescente ocupação do espaço urbano, o que podemos associar ao contexto político e econômico da época.

Desde algum tempo, eu também acredito que o ambiente acústico geral de uma sociedade pode ser lido como um indicador das condições sociais que o produzem e nos contar muita coisa a respeito das tendências e da evolução dessa sociedade. (Schafer 2007, 23)

Toda a ordem de ações realizadas pela dona de casa é ditada pelos aparatos eletrônicos: o cronômetro do relógio, o apito do microondas, o tempo de processamento da máquina de lavar. As crianças se mantêm ocupadas com brinquedos de controle remoto, videogame e televisão. Esses aparelhos exercem total controle sobre as atividades da casa.

Os personagens pouco interagem entre si e a ausência dessas interações é suprida pelo uso da tecnologia, tanto no papel de auxiliares das funções domésticas da mãe e estudantis das crianças, quanto na forma de entretenimento, e tudo isso ocorre de forma simultânea.

Em *O ouvido Pensante*, Schafer dedica um capítulo inteiro às características de uma nova paisagem sonora e classifica esses sons em: sons produzidos pela natureza, pelos homens, por máquinas elétricas ou mecânicas. Schafer destaca como os sons naturais vão sendo substituídos por sons urbanos (ou ruídos mecânicos como ele cita) com a chegada da tecnologia (2004, 187). O som em *Eletrodoméstica* é notavelmente mais forte no ambiente interno, mas através da sensação de profundidade produzida pelas múltiplas camadas que formam a paisagem sonora, podemos identificar constantemente sons de construção, de conversas, veículos e aviões que passam pela região.

Os motores são os sons dominantes da paisagem sonora do mundo. Todos os motores compartilham um aspecto importante: são todos sons de baixa informação, altamente redundantes. Isso quer dizer que, a despeito da intensidade de suas vozes, as mensagens que falam são repetitivas e, em última análise, aborrecidas. (Schafer 2004, 188)

Desde o início do filme somos guiados em um ritmo de ruído constante, ao qual chegamos nos acostumar, até que um *blackout* no prédio causa uma ruptura, então somos imersos em um silêncio que até então não havíamos conhecido naquela narrativa. O breve momento da falta de energia elétrica nos tira de uma espécie de transe, produzido por um ambiente ruidoso e faz perceber como estávamos adaptados à paisagem sonora *lo-fi* do filme. Além disso, nesse momento em que, brevemente, a paisagem sonora se torna *hi-fi*, somos capazes de ouvir e reconhecer outros elementos sonoros que já soavam, mas nós não ouvíamos (sons naturais: pássaros, latidos de cães, ambiência externa). O *blackout* nos impele a escutar o que antes somente podíamos ouvir.

Nossa atenção permanece no estado passivo, *ouvimos*, enquanto os estímulos auditivos permanecem regulares e constantes. No entanto, o ouvido passa imediatamente para a atenção ativa quando surgem novas variações do estímulo. Assim, para desencadear a atenção auditiva, ou seja, para que um receptor passe de *ouvir* para *escutar*, basta simplesmente que surjam variações no estímulo sonoro. (Rodríguez 2002, 249 - grifos do autor)

Com a volta da energia no prédio seguimos para a última parte do filme, onde assistimos a três ações distintas que, através da montagem paralela, atingem seus respectivos clímaxes e culminam no fim do curta. As crianças "estouram" pipoca no aparelho microondas, a dona de casa, em meio a suas funções domésticas, recorre a máquina de lavar para um momento de prazer e, em meio às duas ações, um telefone toca sobre a mesa da sala, vibrando em um ruído constante e impaciente. É pelo som que damos final às três ações e ao filme, quando o telefone cai da mesa depois de vibrar insistentemente, ouvimos o apito do microondas e vemos a cena da dona de casa que acaba de atingir um orgasmo.

O som é rítmico, caótico e expansivo, assim como é o contexto político, as mudanças de hábito e novas funções tecnológicas que assumem um papel intrínseco na vida dos personagens. Aspecto comum às obras de Kleber Mendonça Filho, a composição da paisagem sonora é grande responsável pela contextualização da narrativa fílmica, sua presença é tão marcante quanto a imagem.

Vidas Secas

O filme lançado em 1963 foi dirigido por Nelson Pereira dos Santos, pertence ao período do Cinema Novo Brasileiro¹ e foi baseado no livro homônimo de Graciliano Ramos.

Gravado em Palmeira dos Índios, Alagoas, o filme se passa no ano de 1940 e mostra a saga de Fabiano, sua mulher Sinhá Vitória, os dois filhos do casal e o animal de estimação da família, a cachorra Baleia. Juntos andam pelo sertão nordestino fugindo da seca e à procura de trabalho.

A família de retirantes encontra um lugar para ficar, Fabiano começa a trabalhar para o proprietário da terra como vaqueiro e assim se inicia o filme revelando também através de seus personagens as consequências da seca, de uma época de coronelismo e grande desigualdade social.

Na sonoridade do filme destacamos o uso do silêncio e a ausência de música não diegética. Os sons usados na obra são fiéis à paisagem sonora do sertão em época de seca, as músicas ouvidas são todas diegéticas.

O único som usado no filme, cuja fonte sonora não está presente no campo visual, é o do carro de bois que ouvimos nas cenas inicial e final do filme. Apenas identificamos a fonte sonora deste som na metade do filme, onde vemos Fabiano andando em um carro de boi, e assim somos capazes de reconhecer o ruído estridente que ouvimos na cena de abertura.

Em uma entrevista concedida a Paulo Roberto Ramos, Nelson Pereira dos Santos justifica o fato de não usar trilha sonora musical, o que era comum em seus filmes, e diz que essa foi a melhor forma para retratar o som da seca do sertão nordestino:

Em Vidas secas procurei trabalhar com os sons descritos no livro: vento na caatinga, chuva, animais e o carro de bois. Na hora de montar o filme, percebi que não tinha música. Quando o produtor perguntou se já havia escolhido a orquestra para executar a famosa "música de fundo", respondi: "Veja bem se combina orquestra com essa paisagem". Outra coisa que aprendi quando tentei fazer o filme pela primeira vez foi ouvir o som do sertão. (Santos 2007, 334)

Com a paisagem sonora do local retratado destacamos aqui as diferenças entre alguns espaços do filme, a começar pela casa em que Fabiano e sua família moram.

¹ Correspondente aos anos de 1960 a 1970, o movimento foi baseado no neo-realismo italiano e na nouvelle vague francesa, se fundamenta em filmes que retratam situações e personagens reais, deixando de lado o excesso de preocupações estéticas e se preocupando em contar histórias que pautavam temas como a desigualdade social. Buscando deixar de lado o modelo de filmes hollywoodianos, o cinema novo foi dividido em 3 fases.

A casa possui poucos ruídos, tanto no ambiente interno como externo, ouvimos o som da caatinga que nos reforça a aridez do lugar, alguns poucos pássaros e quase nenhum som de animal, a exceção de Baleia a cachorra da família.

Ouvimos poucos diálogos entre a família e a cena em que mais percebemos a vivacidade dos sons é quando chove e a família esperançosa conversa dentro de casa almejando por um futuro melhor e mais farto. Através do som da chuva é que apreciamos outros sentimentos nos personagens que diferem a angústia e o cansaço que já nos foram apresentados, sentimos ali a esperança e o planejamento de um futuro melhor, onde a chuva os contemplaria com comida e prosperidade.

Contrastando com a falta de sons vivos na casa de Fabiano, a casa de seu patrão é repleta de múltiplos sons. Nas áreas externas temos cantos de diferentes pássaros e sons de muitos animais (burro, vacas, cavalos). Um som ouvido na casa do patrão que muito diverge do cotidiano de Fabiano é o som do violino que vem de um cômodo da casa onde a filha do fazendeiro recebe aulas.

Por fim, nos sons da praça da cidade e da igreja, ouvimos música. Os sons das rezas na igreja e a cantoria na praça não excluem a paisagem sonora do lugar que ainda ouvimos ao fundo.

Vidas Secas nos mostra como o estudo e observação da paisagem sonora referencial é importante para obter informações sobre o lugar retratado, sem que seja necessário reforçar informações através de diálogos ou narração. A não utilização de uma trilha sonora musical nos faz perceber o potencial expressivo e informativo da paisagem sonora, neste caso representa a escassez e a falta, uma expressão da "secura" da vida miserável no sertão.

A complexidade de uma paisagem sonora demanda movimento e vida em sua composição, é necessário haver excitação das moléculas para que ocorram sons. A paisagem sonora vazia e seca dos ambientes pobres de Vidas Secas, nos mostram a relação entre a pobreza e a dificuldade de a vida prosperar, o contraste entre a pobreza de Fabiano e a riqueza do patrão é evidenciada pelo contraste entre o vazio da paisagem sonora da casa do primeiro e a vida presente no ambiente do segundo.

Exercícios de Escuta

Além da pesquisa teórica e baseada na análise das obras audiovisuais, parte importante do projeto de pesquisa residia na aplicação de exercícios de escuta que evidenciam os pontos levantados pela revisão bibliográfica e análise audiovisual.

A proposta de realizar exercícios de escuta aparece em alguns autores, dentre eles destacamos o já citado Murray Schafer, principalmente em *O Ouvido Pensante* (2004), mas também podemos destacar aqui duas outras autoras que nos influenciaram na realização e aplicação deste tipo de exercício: Pauline Oliveros e Hildegard Westerkamp. Ambas são artistas norte-americanas que levaram adiante as ideias de Schafer e John Cage de forma ativa e propositiva, realizando exercícios de escuta em diversas oficinas e retiros ao redor do mundo e escrevendo livros e artigos sobre o assunto. Não nos aprofundaremos nas obras das duas autoras aqui, porém recomendamos o livro *Deep Listening: A composer's sound practice* de Oliveros (2005) e o artigo publicado no site da artista Hildegard Westerkamp *The Disruptive Nature of Listening* (2015), que é a transcrição de uma apresentação ministrada por ela para o Simpósio Internacional de Arte Eletrônica, em Vancouver em 2015.

Durante o processo de iniciação científica aqui relatado, realizamos duas experiências de exercício de escuta e apresentaremos os resultados dessas experiências agora, divididos em duas fases.

Fase I

Na primeira fase realizamos um exercício a partir de uma proposta de Schafer (1991), ouvindo o som de filmes, isolados da imagem, e em seguida ouvindo os sons junto às imagens. Foram usados dois trechos de obras audiovisuais para o exercício, *Vidas Secas*² (Nelson Pereira dos Santos 1963) e o curta metragem *Eletrodoméstica*³ (Kleber Mendonça Filho 2005).

O exercício consistia em assistir um trecho de *Vidas Secas* duas vezes, na primeira vez somente com o som e na segunda com som e imagem⁴ (o mesmo foi feito para o trecho de *Eletrodoméstica*), e anotar as percepções acerca das duas experiências.

O exercício foi realizado na Universidade Anhembi Morumbi com 7 alunos do curso de comunicação.

² A cena escolhida mostra a família de retirantes na parte externa da casa, com maior exposição à paisagem sonora da casa da família. Fabiano deixando seu cavalo no terreno e fechando uma porteira de madeira, seu filho mais novo o acompanha. Sinhá Vitória está sentada na varanda catando piolhos em seu filho mais velho.

³ A cena escolhida mostra a mãe e seus dois filhos durante suas rotinas domésticas fazendo uso de diversos objetos eletrônicos.

⁴ Prática que Michel Chion chamou *Método das Máscaras* (Chion 2008, 146).

Os participantes foram mais assertivos ao assistir os trechos de Vidas Secas, mesmo sem a imagem apenas com o som, obtivemos como feedback da experiência sensações de “vazio” e “angústia”, que estão diretamente relacionados à narrativa do filme.

Já o feedback obtido após exibir os trechos de Eletrodoméstica foram mais confusos, os participantes afirmaram que sentiram que se tratava de uma cena “Agitada” mas não sabiam o que poderia indicar o contexto da narrativa. Apesar de obter respostas mais vagas, quase todos os participantes achavam que se tratava de uma cena de ação, ao assistir o trecho com a imagem ficaram surpresos em descobrir que se tratava de uma cena da rotina familiar, com poucas interações entre personagens.

Esta primeira aplicação foi uma espécie de teste, uma versão beta do exercício, buscando estabelecer diretrizes mais concretas e precisas em uma próxima aplicação do exercício.

Fase II

Com o feedback obtido na primeira aplicação dos exercícios realizamos algumas mudanças para uma melhor experiência sonora. Infelizmente, por conta da pandemia de Covid-19 e o isolamento social implementando em São Paulo, justamente na época que aplicaríamos a segunda passagem do exercício, tivemos que nos adaptar e decidimos aplicar o exercício a distância, o que, de certa forma, prejudicou um pouco o resultado, entretanto, optamos por detalhar a proposta e seus resultados aqui.

Desta vez o filme escolhido foi apenas Vidas Secas (mesmo trecho usado na experiência anterior), e estruturamos o exercício da seguinte forma:

1. Aplicação do exercício Limpeza de Ouvidos proposto por Schafer; para que os participantes antes de ver o trecho da obra pudessem exercitar a escuta ativa;
2. Exibição do trecho de Vidas Secas, imagem e som, da obra original;
3. Exibição do trecho de Vidas Secas, imagem e som, com a imagem original e o som modificado⁵, sem, entretanto, dizer para os participantes qual era a versão original e qual era a modificada.

O exercício foi aplicado *online* e divulgado através de redes sociais, contando com 5 participantes que se voluntariaram. As idades dos participantes variam entre 20 e 30 anos, e apenas um deles estuda comunicação/audiovisual, os demais não possuem vínculo estudantil ou profissional com a área. Pedimos que após a experiência os participantes falassem suas percepções sobre cada versão apresentada, original e alterada.

⁵ Utilizamos a mesma paisagem sonora do filme mas adicionamos alguns elementos sonoros em diferentes perspectivas, sons de diferentes animais, passos, ambiência rural, etc.

Montamos *wordclouds* com as respostas dos participantes que apresentamos a seguir:

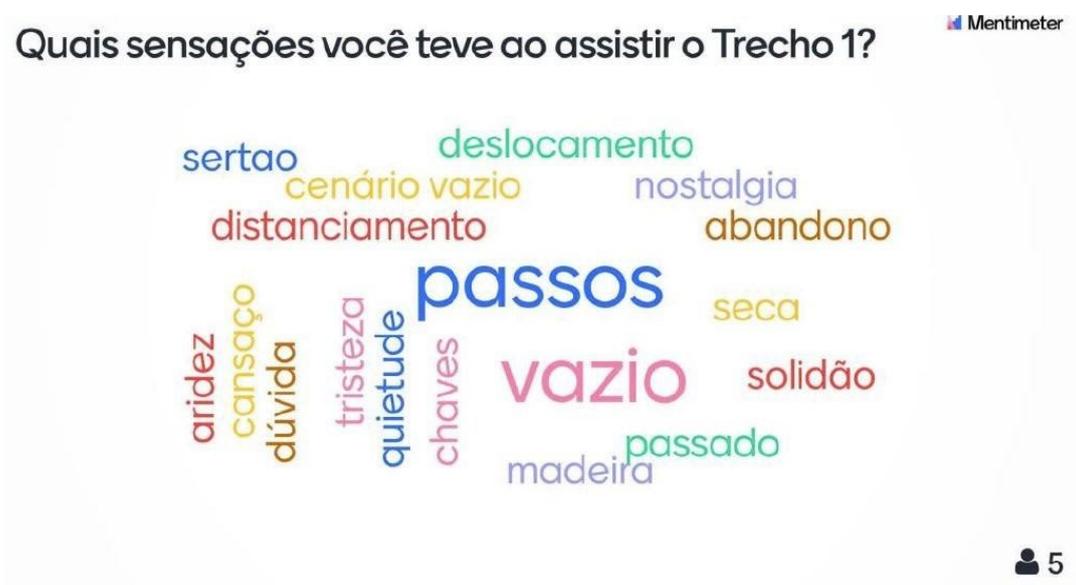


Figura 1: Wordcloud com respostas dos participantes após exibição do Trecho 1
Fonte: Realizado pelos autores, gerado pelo site Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>)

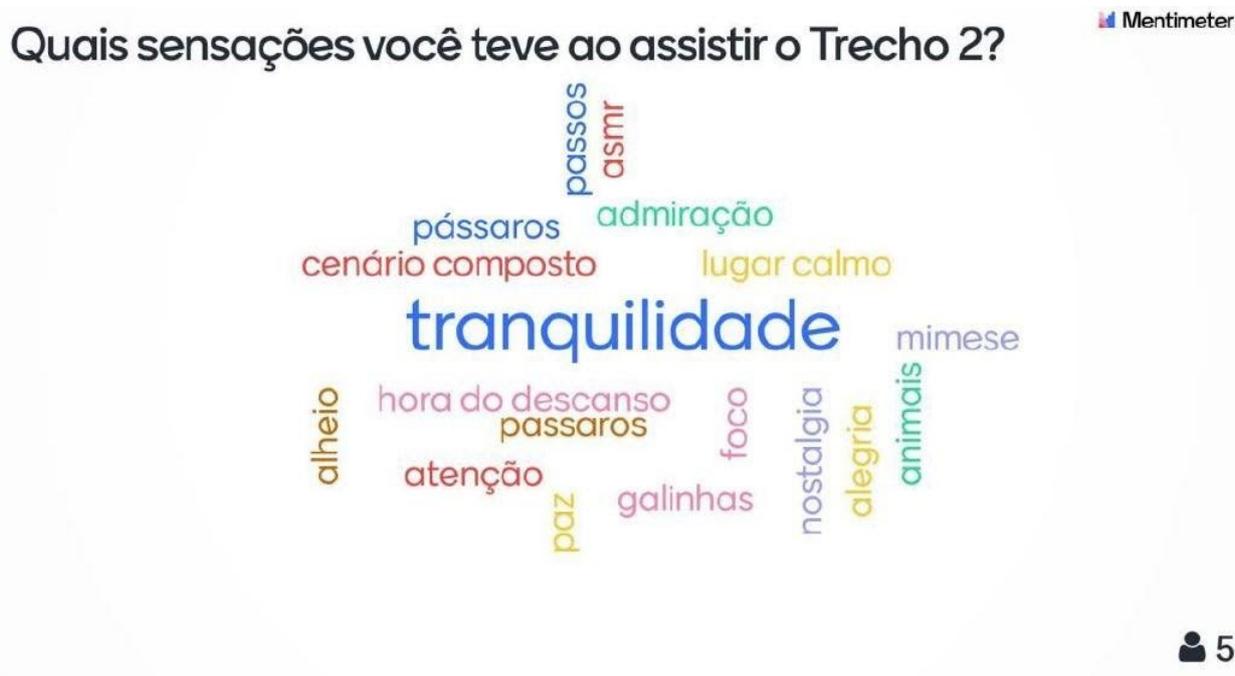


Figura 2: Wordcloud com respostas dos participantes após exibição do Trecho 2
Fonte: Realizado pelos autores, gerado pelo site Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>)

Abaixo exibimos a imagem da *timeline* de edição do trecho 2, onde os sons adicionados foram mixados, em diferentes níveis de intensidade, à paisagem sonora original do filme:

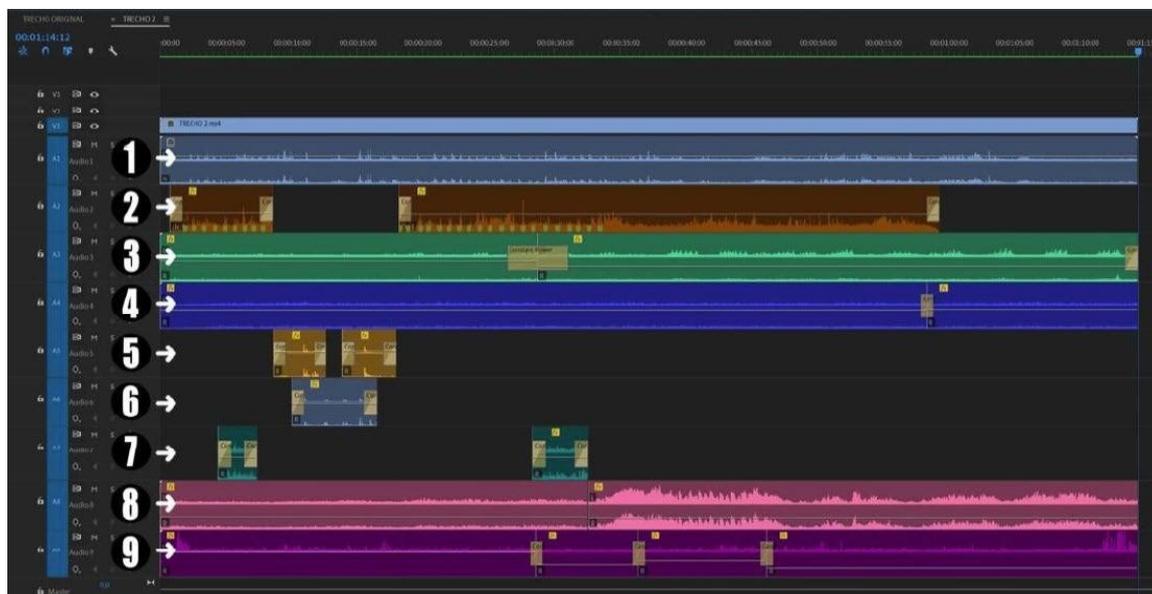


Figura 3: Timeline de edição do Trecho 2

Legenda: 1- trilha sonora original do filme; 2- sons de passos na terra; 3- sons de pássaros; 4- som do vento na caatinga; 5- som de madeira batendo; 6- som de toque na madeira; 7- som de sino de vaca; 8- som de relincho de burro e ambiência rural; 9- paisagem sonora pastoril (bezerros, galinhas, pintinhos, galo, aves).

Fonte: Realizado pelos autores, captura de tela do Adobe Premiere.

A finalidade do exercício foi evidenciar a potência expressiva e informativa da paisagem sonora, conforme teorizado por Chion no conceito de *Valor Acrescentado*, já descrito anteriormente neste artigo. O resultado do exercício é claro, apesar da baixa adesão de público. A segunda exibição da cena trouxe a sensação de tranquilidade como a mais presente, além de sensações mais “positivas”, como hora de descanso, admiração, lugar calmo. Já a primeira exibição trouxe sentimentos mais “negativos”, como solidão, aridez, dúvida, cansaço, tristeza, seca, sertão, abandono, o que evidencia que a escolha feita pelo diretor foi totalmente apropriada para o filme e mostra, também, como um descuido ou um equívoco na escolha de um elemento importante como a paisagem sonora, mas que é pouco valorizado por uma parte considerável dos criadores audiovisuais, pode gerar leituras equivocadas e incoerentes com os objetivos da obra.

Considerações finais

Por meio das referências bibliográficas e análises fílmicas fica notória a importância e a complexidade presentes em uma paisagem sonora, as multiplicidades de elementos sonoros, de intensidade e perspectiva. Com isso, analisando a paisagem sonora de obras audiovisuais é possível extrair informações sobre a narrativa, situar o espaço geográfico, pontuar as motivações e prováveis sensações de nossos personagens, além de compreender melhor os contextos histórico, político e social em que ocorrem as narrativas.

A aplicação dos exercícios de escuta, apesar de prejudicada pelo distanciamento social provocado pela pandemia de Covid-19, evidenciou as reflexões oferecidas pela revisão bibliográfica e pelas análises fílmicas, trazendo uma dimensão mais empírica para o estudo.

Ao analisar a importância da paisagem sonora sob esses três âmbitos, podemos concluir que exercitar a escuta é fundamental para qualquer pessoa que deseja se envolver com a produção audiovisual. Quanto maior a atenção aos elementos sonoros maior a propriedade para utilizá-los dentro da narrativa, explorando todo seu potencial e melhor se expressando em suas criações audiovisuais.

Referências

- Alvim, Luíza Beatriz A. M. 2011. Paisagens sonoras de Robert Bresson: Uma análise a partir dos conceitos de Murray Schafer. In: *Ciberlegendas/ UFF N°24*. Rio de Janeiro, pp.: 62-72
- Aprobato Filho, Nelson. 2018. *Kaleidosfone: as novas camadas sonoras da cidade de São Paulo: Fins do século XIX - início do XX*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Burch, Noel. 1992. *Práxis do Cinema*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Capato, Giulia Torres, e Alexandre Marino Fernandez. 2019. "O Silêncio Na estética Audiovisual: A Vila e A Chegada". *Anagrama* 13 (2). Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/159607>>. Acesso em 23 ago. 2021.
- Carrière, Jean-Claude. 1995. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova fronteira.
- Chion, Michel. 2008. *A audiovisão: som e imagem no cinema*. Lisboa: Ed. Texto & Grafia.
- Fernandez, Alexandre Marino. 2017. "Exercícios de Escuta no Ensino de Trilha Sonora". *Anais do 13º Musimid - Encontro Internacional de Música e Mídia - São Paulo: MusiMid*.
- Ingold, Tim. 2007. "Against soundscape". In: Carlyle, E. (ed.), *Autumn Leaves: Sound and the Environment in Artistic Practice*. Paris: Double Entendre. pp.: 10-13.

- Manini, Ricardo. 2013. *Entre silêncios e ruídos, experiências sonoras no cinema*. Campinas. Disponível em: <<http://www.dicyt.com/viewNews.php?newsId=28924>>. Acesso em 23 ago. 2021.
- Oliveros, Pauline. 2005. *Deep Listening: A composer's sound practice*. Nova Iorque, EUA: iUniverse.
- Rodrigues, Raiza; Moraes, Ulisses Quadros de. 2013. A edição de som e sua relevância na narrativa fílmica. *O Mosaico: Revista Científica / FAP*. Nº10 (jul./dez.), Curitiba. pp:102-115
- Rodriguez, Ángel. 2002. *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*. São Paulo: Ed. Senac.
- Santos, Fátima Carneiro dos. 2002. *Por uma escuta nômade: a música dos sons das ruas*. São Paulo: EDUC.
- Santos, Nelson Pereira dos. 2007. "Nelson Pereira dos Santos: resistência e esperança de um cinema." Entrevista concedida a Paulo Roberto Ramos. *Revista de Estudos Avançados*, São Paulo, v. 21, n. 59, p. 323-352, jan/abr. 2007.
- Schafer, R. Murray. 2004. *Ouvindo Pensante*. São Paulo: ed. Unesp.
- Schafer, R. Murray. 2007. *Afinação do Mundo*. São Paulo: ed. Unesp.
- Silva, Marcia Regina Carvalho da. 2005. "De olhos e ouvidos bem abertos: uma classificação dos sons do cinema". *XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Rio de Janeiro.
- Thompson, Emily. 2012. "Sound, Modernity and History". In: Sterne, Jonathan. *The Sound Studies Reader*. 117-129. Nova Iorque, EUA: Ed. Routledge.
- Westerkamp, Hildegard. 2015 *The Disruptive Nature of Listening (keynote at ISEA2015)*. Transcrição de apresentação oral ocorrida no International Symposium on Electronic Art, Vancouver, B.C. Canadá, Ago 18, 2015. Disponível em: <https://www.hildegardwesterkamp.ca/writings/writingsby/?post_id=11&title=the-disruptive-nature-of-listening>. Acesso em 23 ago. 2021.
- Ho, Bong Joon, dir. 2009. *Mother: A busca pela verdade (Madeo)*. Coreia do Sul: CJ Entertainment, Barunson E&A. DVD.
- Johnson, Rian, dir. 2017. *Star Wars: Os Últimos Jedi (Star Wars: Episode VIII - The Last Jedi)*. EUA: Walt Disney Pictures, Lucasfilm. DVD.
- Mendonça Filho, Kléber, dir. 2005. *Eletrodoméstica*. Pernambuco: CinemaScópio. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cnGURbbtTlc>>. Acesso em 23 ago. 2021.
- Mendonça Filho, Kléber, dir. 2012. *O som ao redor*. Pernambuco: CinemaScópio. DVD.
- Santos, Nelson Pereira dos, dir. 1963. *Vidas Secas*. Rio de Janeiro: Herbert Richards. DVD.