

PAISAGENS SONORAS EM CIDADES CINEMÁTICAS

*Glauco Vieira Fernandes**
Ewelter de Siqueira e Rocha
Francisco Weber dos Anjos

RESUMO: Este estudo é o resultado de pesquisas que combinam a análise da paisagem em três áreas representativas do conhecimento musicológico: música, geografia e cinema. Partimos do pressuposto de que a leitura e a interpretação das imagens através da paisagem sonora construída nos filmes apresentam outro olhar para a vivência dos espaços representados. Apresentamos alguns resultados nesta interlocução de idéias: o imaginário do indivíduo pertencente à audiência no cinema constrói um modelo de cidade influenciada pelo ambiente sonoro proposto à obra filmica; a relação espaço-tempo das cidades cinemáticas são diferenciadas de suas matrizes realistas, cidades dentro de outras cidades que o filme (re)constrói.

PALAVRAS-CHAVE: paisagens sonoras; cidade; espaço-tempo no cinema

ABSTRACT : This study it is the result of research that combines the analysis of the landscape in three representative areas of the knowledge: music, geography and cinema. We leave of the estimated one of that the reading and the interpretation of the images through the constructed sonorous landscape in the films they present another look for the experience of the represented spaces. We present some results in this interlocution of ideas: the imaginary one of the pertaining individual to the hearing in the cinema constructs a model of city influenced for the considered sonorous environment to the filmic workmanship; the relation space-time of the kinematic cities is differentiated of its realistic matrices, cities inside of other cities that the film re-build.

KEYWORDS: soundscapes; city; space-time in cinema

O ESTUDO DA RELAÇÃO ESPAÇO/SOM NA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

"O exercício de escutar a paisagem sonora a partir de uma "escuta nômade" possibilita o desenvolvimento de uma escuta que compõe, que inventa: uma escuta que percorre diferentes caminhos, despropositadamente desvelando a todo o momento escutas possíveis, que escapam àquelas predeterminadas pelo hábito". (CARNEIRO, 2002, P. 101)

Nosso estudo tem como principal meta discutir a construção de paisagens sonoras no cinema. Para tanto, relacionamos nossa análise no espaço fértil das imagens das cidades presentes nos filmes. A cidade, enquanto corte tempo-espacial no trabalho de cineastas, desde os primórdios do cinema, apresenta-se multifacetada e enriquecida com o tratamento dos sons e da música na montagem das imagens e em sua relação com a audiência.

No jargão cinematográfico, é clara a diferenciação que se dá entre o som e a música. Não devendo ser confundidos, embora estejam notadamente associados no processo criativo do diretor. Entende-se por som todo ruído ambiente, além das vozes dos atores captadas nos diálogos. Para a edição final da película podem também ser acrescentados sons de cobertura e outras sonoridades incorporadas ao filme, no estúdio, que são efeitos sonoros especiais, sonoplásticos, para garantir alguma ênfase interpretativa ou não, conforme a preferência estética do diretor. A trilha original, quando se trata de uma composição inédita, ou

* Autores: Mestre em Geografia, Universidade Regional do Cariri, vieiraglauco@urca.br; Mestre em Etnomusicologia, Universidade Estadual do Ceará, ewelter2@yahoo.com.br; Mestrando em História, Universidade Estadual do Rio Grande do Norte, weberant@yahoo.com.br

simplesmente um “fundo musical” não-original é denominada simplesmente música. Tal música incorpora um elemento de dramaticidade especial para a construção das imagens filmicas.

A importância do estudo da relação da música/som com a criação cinematográfica, ou de seu discurso e expressividade, é essencial para a construção do olhar do espectador à cena, ou seja, da audiência que constrói e reconstrói as imagens, participando com sua imaginação do construto “áudio-e-visual” singular do cinema. Não é menos importante entender que desde o surgimento da captação sonora nos filmes, o cinema redimensionou sua linguagem e seu poder de lidar com o imaginário da platéia¹. No dizer de Arlindo Machado (2005, p.15), o cinema é “uma vontade milenar de intervir no imaginário”.

A introdução do som no cinema, torna-se, assim, um elemento catalisador a mais que irá influir no imaginário do público espectador. Isto só foi possível ao descobrir a possibilidade técnica de realizar o sincronismo entre som e imagem. Isto resolvido, começou-se a utilizar o som de duas maneiras: como elemento climático e como foco da ação (os musicais). O primeiro modo é justamente o que dará emprego aos compositores eruditos, e o segundo é a música que conduz a narrativa, ou está subordinada à música. A música enquanto elemento climático, nela o cinema encontra as bases da utilização do som para formar o ambiente.

Dito isto, muitas cidades podem ser “recriadas” no cinema conforme as escolhas selecionadas no projeto de gravação. A decupagem das seqüências gravadas é um atributo de seleção do diretor, no cinema autoral, ou do produtor, no cinema industrial americano. A intervenção do som direto e da música, compondo o texto filmico, faz estimular o espectador em sua impressão de realidade e/ou de fantasia à imagem audiovisual. O cinema tem esta característica, na maioria das produções, de querer alimentar a vivência de uma realidade que não é real, visto que toda imagem no filme fora manipulada desde a seleção do enquadramento do olho mecânico da câmera. Afora os quadros, o olhar da audiência sofre também intervenção pelo conjunto de instrumentos e técnicas que compõem o aparato cinematográfico: a angulação e o deslocamento da câmera, a figuração, a representação, e diversos outros recursos empregados no estúdio e no *set*, e posterior à gravação, na montagem, além de um elemento essencial neste construto: o cenário.

Para se discutir como se dá a construção de paisagens sonoras nos filmes é imprescindível analisar o poder evocativo prenunciado nos cenários, sobretudo quando as locações são espaços da cidade. Na maioria dos filmes, por exemplo de Woody Allen, Nova York em seus diversos lugares, confunde-se com o conjunto dos elementos de construção de cena. A composição de quadros, e a cenarização vinculam-se ao realismo banal, do cotidiano da cidade, em muitas das narrativas deste cineasta. Não por menos, o *jazz*, compõe a paisagem urbana no ritmo peculiar de cada um de seus filmes, como em *Contos de Nova York* (EUA, 1989).

PAISAGENS SONORAS E AS CIDADES NOS FILMES

¹ Charlie Chaplin foi o primeiro que, ainda no cinema mudo, se preocupou com a música certa para a ação corrente, compondo ele mesmo partituras para acompanhar seus filmes. Eram um tanto pobres, exigiam do pianista do cinema uma dose de variações temáticas, mas funcionavam na medida em que seus filmes também não eram complexos. Sob este aspecto, Sergei Eisenstein teria que se preocupar bem mais, como realmente o fez, pois uma vez que seus filmes trabalhavam numa teoria complexa de montagem dramática, a música deveria responder de maneira equivalente, e já não cabia a filmes como *Alexander Nevsky*, *Outubro* ou *Ivan o Terrível* a incumbência de um repertório de pianistas de bar. Por isso, Eisenstein encomendou trilhas originais para seus filmes a compositores consagrados, Prokofiev e Shostakovich.

Em meados da década de 1960 teve início no Canadá, mais precisamente na Simon Frayser University, um movimento que se propunha realizar uma análise do ambiente acústico como um todo. Tal projeto foi denominado *Word Soundscape Project* e foi encabeçado pelo compositor canadense R. Murray Schafer. A palavra *Soundscape* foi um neologismo introduzido por Schafer que pretendia criar uma analogia com a palavra *Landscape* (paisagem). A *paisagem sonora*, segundo Schafer, seria então:

“O ambiente sonoro. Tecnicamente, qualquer porção do ambiente sonoro vista como um campo de estudos. O termo pode referir-se a ambientes reais ou a construções abstratas, como composições musicais e montagens de fitas, em particular quando consideradas como um ambiente” (SCHAFER, 2001, p. 366).

Inicialmente o *Word Soundscape Project* (WSP) tinha como preocupação analisar o ambiente acústico a sua volta e realizar um mapa sonoro das regiões estudadas (geralmente o próprio Canadá) criando um catálogo dos sons característicos de cada região. Decorrência direta desse estudo foi a preocupação com as mudanças que estavam acontecendo nos ambientes acústicos gerados pela industrialização das sociedades, e a correspondente inserção do som contínuo ou repetitivo (sons com características tipo-morfológicas estáveis) na *paisagem sonora* desses ambientes, sons produzidos pelos maquinários da era industrial, e que não são encontrados na natureza. Vários trabalhos resultaram deste projeto. A primeira composição foi “The Vancouver Soundscape”, um conjunto de gravações dos ambientes sonoros de Vancouver. Neste momento as obras eram compostas coletivamente. Depois de algum tempo os compositores que participaram do WSP, entre eles Hildegard Westerkamp e Barry Truax, partiram para o estudo direto do uso do som ambiental na composição musical.

Outra conceituação de paisagem, com ênfase no sentido espacial, é do alcance da ciência geográfica. Oriunda das artes plásticas, referindo ao quadro que limita a representação pictórica num corte espacial. O enquadramento de uma pintura captura a atenção do observador para o centro do elemento representado. Mas com o advento, no final do século XIX, do Impressionismo, os *ateliers* são substituídos pelo campo, e as paisagens ganham representações à luz natural. No âmbito da geografia cultural, que interpreta o espaço do ponto de vista subjetivo, ela irá perceber a paisagem como tudo o que a vista humana alcança, compreendendo além das características perceptivas visuais (cores, dimensões, proporções, formas) também ou percepções como a auditiva. Daí que observando a paisagem do ponto de vista da audição o indivíduo poderá mapear um conjunto de sonoridades relativas ao espaço percebido. Conforme a interpretação de Mendonza e outros (1988), a *paisagem* assim, seria:

“Uma composição mental resultante de uma seleção e estruturação subjetiva a partir da informação emitida pelo entorno, mediante o qual este se torna compreensível ao homem e orienta suas decisões e comportamentos.” (1988, p. 132)

Ou ainda na análise de Santos (1988) que define a *paisagem* da seguinte forma:

“Tudo aquilo que nós vemos, o que nossa visão alcança, é a paisagem. Esta pode ser definida como o domínio do visível, aquilo que a vista abarca. Não é formada apenas de volume, mas também de cores, movimentos, odores, sons etc.” (1988, p.61)

Nas definições de paisagem apresentadas, observa-se que elas têm em comum o campo do tempo e espaço da vida humana, do mundo vivido, da experiência humana nos diversos

locais da existência onde esta paisagem ganha sentido e marcos simbólicos². A paisagem da cidade é uma delas, comporta a vida do homem em sua própria complexidade de signos da diversidade de imagens imbricadas em várias camadas. No caso específico dos sons, o espaço perceptivo de cada cultura urbana será experimentado pelo homem da cidade como um campo de sensações múltiplas.

A cidade contemporânea, com todo o aparato técnico e de novos equipamentos que dispõe, explica essa multiplicidade de sonoridades compondo um cenário sonoro presente nas diversas culturas urbanas, além dos diferentes nichos sonoros encontrados numa mesma urbe.

Nessa perspectiva torna-se possível fazer uma interlocução entre as idéias propostas pelo conceito de paisagem propostos pela Geografia e pela propositura de Murray Schafer, a partir da relação entre som, música e imagem agenciados no suporte fílmico. A cidade real representada na cidade diegética exige a leitura de um espaço “sonorizado” pela paisagem sonora difusa no espaço-tempo do filme. A cidade cinemática propõe ao espectador-ouvinte uma redução da escuta em busca de novos objetos sonoros que não sejam mais específicos só de uma vivência, mas agora reorganizados e recriados por sua imaginação.

Não se trata, portanto, de uma redução da escuta tão rigorosa sob a orientação concreta como a de Pierre Schaffer³, mas que os marcos simbólicos da cultura de cada indivíduo possa ser livremente reutilizados na concepção particular de uma paisagem sonora-fílmica. De forma que a “mesma” cidade experimentada pelo indivíduo na realidade, e no cinema, constitua duas experiências singulares.

AS CIDADES E AS PAISAGENS SONORAS NA EXPERIÊNCIA DO CINEMA

Vamos, a seguir, comentar algumas obras cinematográficas que tomamos como exemplo de paisagens sonoras, cuja cidade é o espaço principal de cenarização, para então estabelecer os diversos tipos de emprego do som/música na construção da paisagem sonora dos filmes escolhidos para análise.

Metrópolis (1927) foi um dos primeiros filmes a tratar a cidade como espaço diegético principal, assim como em outro filme de Fritz Lang, *M, o Vampiro de Dusserldorf* (1931). Em *Metrópolis*, o diretor Lang, muito conhecido por seu perfeccionismo em criar cenários⁴ (fig. 1), constrói imagens de uma sociedade futurista onde a classe média e alta habitam a superfície da cidade e a classe dos trabalhadores habita o subterrâneo em condições sub-humanas⁵. Esses últimos são liderados por Maria, que prega a união entre as classes. O

² “A paisagem cinemática não é [...] um lugar neutro [...] ou uma documentação objetiva ou espelhamento do ‘real’, mas uma criação cultural comprometida ideologicamente através da qual o significado do lugar é formado, legitimado, contestado e substituído. [Uma intervenção na paisagem cinemática] contribuirá para o objeto maior de mapeamento geográfico do filme dentro do contexto social, espacial e político.” Hopkins, 1994, p. 47 *apud* COSTA, 2005, p. 47.

³ Sobre “escuta reduzida”, mais rigorosamente concebida dá-se conforme Pierre Schaffer (in SANTOS, 2002, p. 70), pioneiro da música concreta, que encontra na fenomenologia de Edmund Husserl os conceitos necessários para sistematizar tal tipo de escuta. A escuta reduzida propõe, desta forma, libertar-se dos hábitos, do condicionamento criado por hábitos anteriores, e, por isso, para se pensar o objeto sonoro, é necessária uma redução mais rigorosa.

⁴ As próprias visões urbanas apresentadas em filmes das décadas de 80 e 90, tais como em *Blade Runner*, são impensáveis sem o filme de Fritz Lang. Ainda hoje os croquis de *Metrópolis* são considerados exemplares de um laboratório da modernidade cinematográfica e arquitetônica.

⁵ A descrição empregada pelo cenário reflete o imaginário característico da época, quando a Revolução Industrial já atingira seu ápice e o sistema econômico de produção capitalista começava a dar sinais evidentes de desgaste, o que certamente levava a um certo pessimismo quanto ao futuro.

representante da classe dominante desaprova as idéias de Maria, que poderiam dar início a uma revolta dos trabalhadores, e usa um robô feito na forma dela para desprestigiá-la e lançar por terra qualquer tentativa de insubordinação.



Fig. 1 - Cenário futurista
(*Metrópolis* – Fritz Lang, 1927)

A música original de *Metrópolis* é assinada por Gottfried Huppertz, composta para orquestra, para ser executada durante a projeção, já que ainda é um dos últimos filmes da era “muda” do cinema. Huppertz irá seguir a tendência vigente da composição para cinema da época, ou seja, aquela em que a música tem a característica de acompanhar e criar um ambiente sonoro para as imagens em movimento. Sua música orienta-se na incorporação de elementos do mundo de *Metrópolis*, a futurística e aterradora cidade filmica. Um mundo frio, mecânico e industrial. E um futuro de imagens urbanas concebidas por Fritz Lang, que apresenta certos traços de ambigüidade, ou seja, uma beleza deliciosamente decadente e melancólica, como uma espécie de ambiente nefasto do que aconteceria aos grandes centros urbanos caso o industrialismo seguisse um caminho desenfreado e inconseqüentemente manipulador.

Em *Metrópolis* a paisagem sonora deverá ser imaginada pela audiência com a música original composta por Huppertz. Pode-se dizer que a trilha musical substitui o conjunto de ruído-silêncio-som do cotidiano urbano dos expectadores-ouvintes, estimulando-os a imaginarem agora uma sensação futurística de outra cidade que se queira provar, ou dialeticamente encantar-se com ela para depois desinteressar-se pelos contrastes espaciais e sociais anunciados pelo enredo de imagens. A música, de certa forma, cadencia o ritmo dos vários contrastes em *Metrópolis*. E seguindo os elementos de composição para filmes mudos, Huppertz mescla a complexa sonoridade da Música Nova seminal da época e a necessária funcionalidade da dramaturgia cinematográfica.

Outros dois filmes merecem destaque para situar mais duas formas comparativas de construção diegética sonora. Um é o filme *O Eclipse*, de Michelangelo Antonioni (1962), e outro mais recente, porém menos conhecido, *Denise está chamando*, do diretor Hal Salwen (1995).

O espaço cênico em *O Eclipse* é a Roma da década de 1960, mais precisamente num subúrbio singular por sua característica de mistura de arquitetura moderna com arquitetura romana antiga numa escala grandiosa. A atmosfera no apartamento do personagem principal é pesada e estagnada. As imagens transmitem o sentido de como a vida emocional normal é

perturbada, de sentimentos “parados”, quando impera a apatia e quando o pensamento existencialista estava em voga e convivia como moda de ânimos nos indivíduos nas grandes cidades (fig. 2). A protagonista do filme é uma sensível, mas otimista, e auto-suficiente jovem mulher, que se separa de um homem mais velho, o ator principal, logo na seqüência inicial do filme. De forma que há um esvaziamento de elementos nas imagens o que passa a evocar uma paisagem sonora com mesmas características.



Fig. 2 – Paisagem “esvaziada”
(*O Eclipse* – M. Antonioni, 1962)

A música de abertura é de andamento agitado, sugerindo até mesmo um ritmo de aventura. Porém, como num eclipse, há um movimento abrupto de silêncio para a cena de abertura, um movimento único dialético que anuncia a tensão durante toda a narrativa. Não há eclipse solar nem lunar no filme, mas permanece o simbolismo dos personagens, dos espaços e do ambiente cênico, construídos por um esvaziamento quase que completo de música. O apelo é para os ruídos e pausas de silêncios dos objetos e personagens. Há momentos de apresentar a ruidosa cidade, na cena da Bolsa de Valores, mas predomina uma relação sonora de esvaziamento entre todos os elementos diegéticos do filme. Não é à toa que Antonioni considerava que os atores eram objetos que faziam parte da composição. Da mesma forma, os sons serão dispostos pelo diretor em sua criação como em camadas entre imagens para conferir múltiplos significados, porque a audiência pode conceber seus próprios significados. Desta forma a cidade de Roma ganha um caráter mais que cosmopolita. Não existe clichê, nem uma única chave sonora que indique para abreviar a compreensão do espectador, pelo contrário, os sons colaboram para evocar o estranhamento dos personagens consigo próprios numa cidade quase que imaginária.

Diferentemente, o real e o virtual passam a ser um jogo cênico na construção da Nova York de Hal Salwen, diretor de *Denise está chamando*. A narrativa se passa no momento de consolidação do capitalismo global, quando os meios de comunicação passam a atomizar cada vez mais o indivíduo, isolando-o paulatinamente do contato social. O filme nos apresenta uma cidade em que as pessoas demoram a se encontrar, ou quase nunca se permitem conviver mais estreitamente, fugindo de qualquer sentimento e afeição (fig. 3).

As imagens do filme são principalmente produzidas em interiores de apartamentos, sempre com pouca luz e com ênfase no uso de *close-ups*. A montagem rápida do filme imprime à narrativa uma impressão de tempo que minimiza a possibilidade de monotonia, evocando um dinamismo da vida na cidade que não pára.

De modo que não há uma trilha musical especial, uma música que suscite o clima de dramatização. Pelo contrário, o diretor prefere criar uma paisagem sonora a partir dos equipamentos eletrônicos.

O filme se desenrola com várias personagens falando sempre ao telefone, ao mesmo tempo em que desenvolvem uma outra atividade, por exemplo, por meio de computadores, e estabelecendo relações com outras pessoas por intermédio de meios de comunicação. Diferentemente, Denise é a única exceção; uma personagem que coloca de modo diferente, e que busca todo o tempo uma aproximação com as pessoas. Para compor o universo diegético da personagem Denise, o diretor trabalha com sons diferentes daqueles que predominam no filme (dos ruídos dos telefones celulares, telefones fixos, TV, computadores, fax etc).



Fig. 3 – Relações virtuais
(*Denise está chamando* – Hal Salwen, 1995)

O universo de Denise é o real que se confronta com o ambiente sonoro virtual dos outros personagens. Este movimento alternado no filme cria uma composição de tensão com os sons emitidos pelos aparelhos e equipamentos eletrônicos, e ao mesmo tempo incorpora à personagem Denise o oposto, de sons isentos de timbres eletrônicos e digitais. O que nos lembra comparativamente, a música de John Cage, “que, ao abrir as ‘janelas’ de sua música, acaba permitindo que os ruídos do ambiente se misturem aos seus próprios, propondo uma ‘música sem propósitos’ e suscitando uma escuta que simplesmente escuta.” (Santos, 2002, p. 56). Tal é o universo aparentemente simples, mas bem elaborado da cidade de *Denise está chamando*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tentamos percorrer a interface possível de discutir as cidades compreendidas pelo olhar da paisagem sonora construída nos filmes. Apresentamos alguns resultados nesta interlocução de idéias: o imaginário do indivíduo pertencente à audiência no cinema constrói um modelo de cidade influenciada pelo ambiente sonoro proposto à obra filmica; e a relação espaço-tempo das cidades cinemáticas são diferenciadas de suas matrizes realistas, cidades dentro de outras cidades que o filme (re)constrói.

Nesta percepção diferenciada das cidades cinemáticas é possível avançar na (re)significação dos espaços vividos pelos indivíduos nas cidades a partir dos sons/música evocados por sua imaginação. O cinema tem este poder de sedução dos sons a partir das imagens, e o espaço urbano oferece um laboratório de reinvenções neste campo sonoro de experimentação que é a vida tanto de forma objetiva quanto subjetiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BURT, George. *The Art of Film Music*. Boston: Northeastern University Press, 1994.
- CARRASCO, Claudiney. *Trilha Musical e Articulação Filmica*. São Paulo: Eca/USP, 1993.
- CHION, M. *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press, 1994.
_____. *La musique au cinéma*. Paris: Fayard, 1995.
- COSTA, M. H. B. V da. *Geografia Cultural e Cinema: práticas, teorias e métodos*. In ROSENDAHL, Z.; CORRÊA, R. L. (org.). *Geografia: Temas sobre cultura e espaço*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2005
- EISENSTEIN, S. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- MACHADO, A. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. 3 ed. Campinas, SP: Papirus, 2005 (Coleção Campo Imagético).
- MENDONZA, J. G. et al. *El pensamiento geográfico*. Madri: Alianza, 1988.
- MEYER, Leonard. *Emotion and Meaning in Music*. Chicago/London, The University of Chicago Press, 1956.
- PRENDERGAST, Roy. *Film Music-A neglected art*. New York , Norton, 1997.
- SANTAELLA, Lúcia. "Por uma classificação da linguagem visual". In: *Face*, 2 (1). São Paulo: Educ, pp.43-67, 1989.
_____. *A teoria geral dos signos, Semiose e autogeração*. São Paulo: Ática, 1995.
- SANTOS, F. C. dos. *Por uma escuta nômade: a música dos sons da rua*. São Paulo: EDUC, 2002
- SANTOS, M. *Metarmofoses do espaço habitado*. São Paulo: Hucitec, 1988.
- SCHAFFER, R. M. *A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. São Paulo: Unesp, 2001.

FILMOGRAFIA

- Blade Runner* - Riddley Scott (EUA, 1989)
Denise está chamando – Hal Salwen (EUA, 1995)
O Eclipse – Michelangelo Antonioni (ITA, 1962)
Os Contos de Nova York - Woody Allen (EUA, 1989)
Metrópolis – Fritz Lang (ALE, 1927)
M, o Vampiro de Dusserldorf – (ALE, 1931)
Sob o Céu de Lisboa – (ALE/POR,