

## **A pesquisa em música e sua interação na sociedade**

- A pesquisa em Música no Brasil: inter-relações e contrastes
- Ciência, tecnologia e políticas públicas para o conhecimento científico em música

### **Paisagem Sonora**

Carmen Lucia José – [cljose@uol.com.br](mailto:cljose@uol.com.br)  
Marcos Júlio Sergl – [mj.sergl@uol.com.br](mailto:mj.sergl@uol.com.br)

## Paisagem Sonora

Carmen Lucia José [cljose@uol.com.br](mailto:cljose@uol.com.br)  
Marcos Júlio Sergl – [mj.sergl@uol.com.br](mailto:mj.sergl@uol.com.br)

Subárea: GT Música e Mídia

### Resumo/Abstract

A partir dos textos de Murray Schafer: “A Nova Paisagem Sonora”, incluído no livro “Ouvido Pensante” e “Rádio Radical”, publicado na Revista “Rádio Nova”, o artigo “Paisagem Sonora”, escrito por Carmen Lucia José e Marcos Júlio Sergl, analisa o contexto do áudio na sociedade do século XX e sua utilização nas mídias sonoras e audiovisuais e a inclusão do ruído e do silêncio como componentes do som musical. A paisagem sonora retida na memória do cidadão é recriada nas mídias, por meio de ambiências sonoras presentes no inconsciente do receptor. A proposta de Schafer de uma escuta mais focada encontra ressonância na referencialização da paisagem sonora nas mídias.

Based on Murray Schafer's text *The New Soundscape* included in the books *The Thinking Ear* and *Radical Radio*, published in *Rádio Nova*, the article *Soundscape* (Paisagem Sonora) by Carmen Lúcia José and Marcos Júlio Sergl analyses the audio context in the 20th Century society, its utilization in the audio and audio-visual media and the inclusion of the noise and the silence as part of the musical sound. The soundscape kept in the memory of the citizen is recreated in the media using soundscapes present in the unconscious mind of the listener. Schafer's proposal of a more focused listening can be found in the use of the soundscape in the media.

Palavras-chave: Paisagem sonora; sonoridade; efeitos sonoros; trilha. Soundscape; Sonority; Sound effects; Soundtrack

## Paisagem Sonora

*Aprendemos a associar o alaúde à Idade Média, o cantochão ao monastério, o tam-tam ao selvagem, a viola da gamba aos trajes de corte. Como não esperar que a música do século XX seja a das máquinas e das massas, do elétron e das calculadoras? (Pierre Schaeffer, 1966)*

Ao analisar o universo sonoro no século XX nos deparamos com dois aspectos fundamentais, antagônicos, mas interdependentes. Em um primeiro momento o culto ao ruído,

---

aliado à eficiência da revolução industrial, da rapidez, da geração de mão de obra<sup>1</sup>. E antagônica a isto, a preocupação com a poluição sonora e a destruição sistemática de parte desse universo sonoro ocasionada pela própria explosão sonora pelo acréscimo do ruído a esse universo.

A invasão do barulho iniciada com a revolução industrial no século XIX é a grande marca sonora do século XX. Surgem aparelhos ruidosos: “máquina a vapor, locomotiva, serra elétrica, caldeira, automóvel, britadeira, motocicleta, bate-estacas, avião a jato...” (Valente, 1999: 29). Além de atender ao seu aspecto funcional, a máquina traz a ilusão de domínio do homem sobre a natureza.

É claro que o silêncio há muito deixara de existir nas cidades. Se relacionarmos a aldeia feudal à urbe renascentista, observamos que o número de decibéis evolui na mesma medida em que surgem novas engenhocas facilitadoras da vida cotidiana. A carroça traz consigo muito mais ruído do que o cavaleiro medieval. O calçamento com pedras amplia consideravelmente o impacto sonoro sobre as casas. O aumento populacional nas cidades ocasiona uma explosão de novos sons jamais pensada.

Porém, o advento da máquina traz consigo um novo conceito sonoro. Todo o acoplamento anterior de sons caseiros e urbanos é insignificante perante o poderoso ruído da máquina. Ela é a mola propulsora de um novo pensamento, o Futurismo.<sup>2</sup> Os intelectuais do momento aderem a essa novidade instantaneamente.

Luigi Russolo (1885-1947)<sup>3</sup> manifesta-se exaltado a respeito do ruído. “O ouvido humano chegará no estágio em que os motores e máquinas das nossas cidades industriais serão um dia

---

<sup>1</sup> O século XX incorpora o ruído como um elemento da música, que vem desorganizar as mensagens pré-estabelecidas por normas ultrapassadas e instaurar uma nova ordem sonora. É do cotidiano do homem pós-moderno o som: do tráfego aéreo, de clusters sonoros do trânsito, do caos da guerra e da maquinaria eletro/eletrônica, da linha contínua de sons indesejáveis/indiscerníveis, de efeitos sibilantes das máquinas cortadeiras de grama e de madeira, dos aparelhos de rádio e televisão, do celular, dos encanamentos, de fornalhas, de ar-condicionado. E no centro de tudo, os sons de nossas vozes. Os gritos de medo, da pressa, da falta de tempo, do estresse, da angústia.

<sup>2</sup> Nascido em 1909 na Itália, com o primeiro *Manifesto Futurista*, do poeta Marinetti, o futurismo recusa o passado e exalta a velocidade, a máquina, o dinamismo da vida moderna. Os pintores buscam a sensação dinâmica nas formas; os arquitetos procuram facilitar a vida na cidade a partir do movimento e da circulação; a poesia libera as palavras dos versos.

<sup>3</sup> Em 1910, o compositor e pintor italiano Russolo escreve um dos dois *Manifestos da pintura futurista*. Em 1913, passa a dedicar-se aos problemas sonoros com um manifesto sobre *A arte dos ruídos*. Constrói uma série de intonarrumori, instrumentos entoa-ruído, tais como o crepitador, o zumbidor, o gotejador, o sussurrador, o sibilador e o trovejador.

---

conscientemente atonais e então todas as fábricas serão transformadas numa orquestra intoxicante de ruídos”. (Russolo *apud* Seincman, 1991: 156)

Esse movimento é diretamente responsável pela penetração do ruído no universo da linguagem musical. Denominado corpo ou *objeto sonoro* (Pierre Schaeffer, 1966), o ruído, precursor da música eletroacústica, começa a ser explorado pelos compositores em suas possibilidades timbrísticas.<sup>4</sup>

Com o desenvolvimento das máquinas, as possibilidades de exploração dos timbres vão ser expandidas sobretudo a partir da *música concreta*, nova experiência de Pierre Schaeffer. Com o auxílio de sintetizadores o som pode ser: filtrado, reproduzido em velocidade diferente da execução original, recortado, intercalado, sobreposto com sirenes, acelerado ou retardado. Enfim, o espectro de possibilidades é muito alargado da mesma forma que a eletricidade amplia o volume resultante.

O advento das duas grandes guerras, em particular a Segunda Guerra Mundial, vai trazer um dado novo, antagônico a essa euforia: o excesso de ruído causado pelas máquinas de destruição. A guerra deixa o saldo de mortos, de aleijados e de surdos como consequência das bombas e da artilharia. Os resultados sonoros destrutivos da Segunda Guerra Mundial levam a um repensar a respeito dos efeitos da inclusão do ruído no cotidiano e da poluição sonora sobre a saúde auditiva e física do homem da metrópole.

A partir da década de 1960, Murray Schafer<sup>5</sup> alerta o mundo a respeito da destruição do universo sonoro, denominado por ele “paisagem sonora”<sup>6</sup>, termo que inclui todos os elementos constituintes do universo da sonoplastia: o som, o silêncio, o ruído, os timbres, as amplitudes, a melodia, a textura e o ritmo, ou seja, o campo de estudo acústico, qualquer que seja ele.

A evolução da paisagem sonora do Ocidente mostra que ela se torna cada vez mais barulhenta. Os motores elétricos/eletrônicos entram na vida diária do cidadão e incorporam novos ruídos, ao lado dos motores de combustão interna. O aspirador de pó, o liquidificador, o ventilador,

---

<sup>4</sup> Na primeira metade do século XX, diversas composições vão ser dedicadas à exploração das sutilezas de timbre das máquinas, a exemplo de *Parede* (1917), de Eric Satie; *Pacific 231* (1923), de Arthur Honegger; *Ballet Mécanique* (1926), de Antheil e *Estudo das ferrovias* (da série Cinco estudos de ruídos, 1948), de Pierre Schaeffer.

<sup>5</sup> Murray Schafer, compositor e artista plástico canadense nascido em 1933, dedica-se ao ensino da música. Ele propõe um novo “olhar” sobre o mundo pelo viés da escuta, apontando novos caminhos para a atuação sobre o ambiente sonoro.

<sup>6</sup> O termo soundscape (paisagem sonora) criado por Schafer a partir do termo landscape (paisagem), refere-se a “qualquer ambiente sonoro ou qualquer porção do ambiente sônico visto como um campo de estudos, podendo ser esse um ambiente real ou uma construção abstrata qualquer, como composições musicais, programas de rádio, etc”. (Schafer, 1977: 274-275).

---

o ar condicionado, o computador, trazem baixo nível de informação e alto índice de redundância, ou seja, eles têm por características fundamentais a linearidade sonora repetitiva.

*Nas sociedades industriais avançadas, o cidadão médio pode, no decorrer de um mesmo dia, manobrar vários motores a combustão interna (automóvel, motocicleta, caminhão, trator, gerador, cortador de grama utensílios motorizados etc.). Ele terá, várias horas por dia, o barulho nos ouvidos. (Schafer, 1979: 123)*

A proliferação do ruído produz conseqüências determinantes em relação ao modo de ouvir, pois segundo Schafer, a transformação da paisagem sonora da qualidade de *hi-fi* para *lo-fi* tira o foco de escuta do homem.

A escuta ideal se dá em um ambiente *hi-fi*, de alta fidelidade sonora, “aquela na qual sons discretos podem ser ouvidos claramente devido ao baixo nível de ruídos presentes no ambiente”. (Schafer, 1977: 43). Qualquer som pode ser escutado em um ambiente *hi-fi*, tanto os mais próximos quanto os mais distantes, desde os mais evidentes até os sons de fundo, porque o ouvido está em estado de alerta, em uma escuta ativa. Nesse ambiente é possível desenvolver a escuta “perspectívica” ou “focada”, em que cada som é ouvido, analisado, referencializado e catalogado. Como o ato de ouvir depende do relacionamento do ouvinte com o meio ambiente, esta escuta depende, além do aspecto físico e referencial do som, da “competência sonológica” e das atitudes culturais do ouvinte. A competência sonológica advém do conhecimento que cada indivíduo tem quanto às formações sonoras. O fator preponderante para essa escuta é a audição desvinculada de padrões pré-estabelecidos.

A Revolução Industrial invade o ambiente com uma quantidade imensa de sons indesejáveis, transformando-o em *lo-fi*, no qual a densidade sonora obscurece os sons individuais. A perspectiva se perde, não sendo mais possível ter a escuta “focada”. O que se percebe é a presença de sons vindos indistintamente de todas as direções, tornando a escuta “periférica”, indistinta, perdida no caos sonoro.

Na medida em que o homem perde a escuta focada, chapa também sua voz, que se torna monótona, simples reprodutora de frases que comunicam, mas não sensibilizam. “Não precisávamos que McLuhan<sup>7</sup> nos contasse que, do mesmo modo como a máquina de costura... criou a longa linha reta nas roupas... o linotipo achatou o estilo vocal humano”. (Schafer, 1991: 207/208)

---

<sup>7</sup> Herbert Marshall McLuhan (1911-1980), pedagogo e filósofo canadense, é autor de diversos livros, destacando-se: *A Galáxia de Gutenberg* (1962) e *Os meios de comunicação como extensões do homem* (1964).

---

Para que possamos voltar “a escutar” Schafer propõe uma “limpeza dos ouvidos”, uma “escuta” ou “ouvido pensante”. Cabe ao ouvinte identificar as marcas (sons únicos especialmente notados pelas pessoas de determinada comunidade) e os sinais (dispositivos de avisos acústicos) inseridos no som contínuo construído artificialmente pelo trânsito, pela multidão, o som de fundo, de segundo plano.

*Ao contrário de outros órgãos dos sentidos, os ouvidos são expostos e vulneráveis. Os olhos podem ser fechados, se quisermos; os ouvidos não, estão sempre abertos. Os olhos podem focalizar e apontar nossa vontade, enquanto os ouvidos captam todos os sons do horizonte acústico, em todas as direções. (Schafer, 1991: 67)*

## Os Sons das diversas Paisagens

Tudo começou com som: quando o som da voz de Deus fez o verbo ou quando o som do Big-Bang iniciou a configuração do Cosmo. Em seu nomadismo orientado pelo som, terrificado e seduzido, o homem arcaico encontrou-se com os Entes Sobrenaturais, que presentificaram seus atributos através do som do canto mítico; grande parte da sobrevivência desses homens dependeu deles saberem imitar os sons de suas presas, para aproximar-se delas e dominá-las; percorrer a pedra para encontrar o fogo e os metais dependeu do som das lascas, do polimento e da crepitação do fogo derretendo os metais; finalmente, dominar a vida para afastar a morte dependeu da produção do som fonêmico, da voz para nomear o mundo e, através da palavra-nome, mantê-lo sob controle.

Organizado como civilização, o homem fabricou a escrita, sintetizando os muitos sons numa letra, e inaugurou a história, passando a relatar seus casos; tornou-se sedentário e, guiado pelo som ao redor, olhou detalhadamente as fontes produtoras da sonoridade; diversificou sua forma de sobrevivência, comercializando seus produtos anunciados pelo pregão; para tornar possível a vida em grupo juntou vozes na forma de Coro, que narrou suas mitologias, cada uma delas dando conta de um propósito; ao som expressivo de um instrumento musical, comemorou vitórias e gozou prazeres, que, ilusoriamente, o afastavam do medo da morte e o aproximavam da vida.

Organizado no interior do feudo, o homem medieval passava a maior parte do dia ouvindo os sons das ferramentas de trabalho, produzindo para a sua sobrevivência e a do senhor feudal; para falar com Deus, os muitos servos oravam baixinho porque a capela estava ocupada pela voz dominadora da figura eclesiástica, que também dava o sinal da primeira nota do hino religioso,

---

cantado “a capela”<sup>8</sup> pelos corais de monges; também em nome do Pai, os servos foram convocados para as cruzadas e o som das ferramentas foi substituído pelo som de patas de cavalo e de pés humanos, pelos gritos de atacar e pelos gemidos de dor, pelo sussurro da oração entrecortada por sons lingüísticos ainda não decodificados pelos guerreiros ocidentais da fé.

Organizado ao redor da cidade, do mercado e das rotas comerciais, o homem moderno passou a ouvir os sons da feira, do tilintar das moedas, do “terra à vista” em mares nunca dantes navegados; algumas composições musicais elevaram a alma humana aos céus, buscando o perdão divino para a usura, transformada em lucro, e para a crueldade de suas conquistas e aventuras; outras composições musicais reuniram as pessoas para o convívio social, exigindo um corpo que sentava para a audição ou, então, um corpo que se deslocava num movimento que acompanhava o ritmo da composição; muitos eram os sons cotidianos: do farfalhar dos vestidos das damas, o toc-toc das bengalas e botas dos cavalheiros, o tilintar de taças que brindavam nobremente, o som dos passos arrastados de pés cansados pelo trabalho, do tchunc de copos cheios de bebida alcoólica, batendo sobre o balcão, para enganar a fome.

Organizado ao redor da máquina, o homem contemporâneo povoou seu cotidiano com som de motores, que se caracterizam pela baixa informação e pela redundância. Ao seu redor, tudo apita para dizer “está concluído”; tilinta para dizer “me atenda”; buzina para dizer “perigo” ou “sai da frente”; estala para dizer “liga/desliga”; soa extensamente: na fábrica, para dizer “pode parar” e, nas ruas e avenidas, para dizer “emergência”; acelera para dizer “vamos mais depressa”; etc. Com um clic tem-se uma fotografia; com um toque de dedo tem-se o som do rádio, do cd player, da TV; com vários toques de dedo, escolhe-se o som da campainha do telefone celular e vários sons avisam de seus erros e acertos nos comandos do computador; com um movimento mecânico programado o disco roda na vitrola a canção popular ou com um movimento manual o disco rola ao contrário, inventando uma nova música e uma nova dança.

Organizado pelo consumo, o homem contemporâneo abafa o som de seus próprios passos com o som da música no walk-man, na caminhada para salvar o coração do stress; ao som de músicas de média e de alta estimulação, salta, pula, abaixa, levanta, vira pra cá e pra lá para se manter em forma, para perder as sobras e dobras de uma vida excessivamente sedentária; sua

---

<sup>8</sup> Canto sem acompanhamento de instrumentos musicais.

---

felicidade fica atrelada ao som dos papéis desembrulhados, das caixas abertas, das sacolinhas de plástico repletas de R\$ 1,99; torna-se poderoso e conquistador ao som do motor acelerado das motos e dos automóveis, de todos os tipos e design; ouve as batidas de seu próprio coração repetidas no ritmo alucinante das músicas que extasiam/anestesiavam as baladas; tornam-se aborrecidos pelo excesso de repetição sonora e, muitas vezes, morrem porque não ouviram os sons que não estavam no programa.

Freqüentador dessas paisagens sonoras, os artistas registraram os mais significativos sons em suas composições musicais, transformando-os em notas musicais, em sintagmas melódicos, confeccionando as respectivas Paisagens Sonoro-Musicais de cada época anteriormente apresentadas. A partir do aparecimento das máquinas sensórias, da fotografia (séc. XIX) ao cinema, rádio, TV e vídeo (séc. XX), além dos artistas, também os profissionais dessas mídias passaram a registrar nossos ambientes sonoros, de modo que a audiência reconhecesse os contextos e identificasse os diferentes “climas” entre os envolvidos nos contextos, confeccionando a Paisagem Sonora de todos os enredos que ocupam nosso imaginário.

É dessas Paisagens que trataremos agora.

### Como fala o Som do Rádio

A linguagem radiofônica e o áudio das linguagens híbridas são derivados de apropriações e misturas realizadas no interior dos códigos matrizes, mais especificamente dos códigos sonoro e verbal; por isso, é possível afirmar que a natureza da Radiofonia se define através dos efeitos produzidos por toda e qualquer vibração que atinge o órgão da audição, isto é, por tudo aquilo que impressiona o ouvido.<sup>9</sup> Daí, também ser possível indicar a Oralidade e a Sonoridade como os dois fatores constituintes das peças radiofônicas e das peças comunicacionais em áudio-visual.

Na Radiofonia, a Oralidade é marcada essencialmente pelo som fonético que produz a palavra falada e a Sonoridade é marcada essencialmente pelo som musical e por sons que, sem formar melodia, funcionam para outras indicações e são conhecidos por efeitos sonoros. Na lauda radiofônica, a Oralidade é indicada pelo termo **LOC.** (abreviatura de locutor), porque se trata daquilo que deve ser emitido pelo aparelho fonador de alguém, e a Sonoridade é indicada pelo

---

<sup>9</sup> Verbete do Minidicionário da Língua Portuguesa. SP: Melhoramentos, 1992

---

termo **TÉC.** (abreviatura de técnica), porque se trata das indicações sonoplásticas que devem ser realizadas pelo operador de áudio (chamado de sonoplasta até a Era do Rádio).

Como esse trabalho focaliza a Paisagem Sonora, a Oralidade vai ficar para uma outra vez porque o que é denominado de Paisagem Sonora numa peça radiofônica, diz respeito ao trabalho de composição sonoplástica, onde será locado o texto verbal-oral; vale a pena lembrar que a locação do texto verbal-oral pode ser feita simultaneamente à produção da composição da paisagem sonora ou depois dela pronta ou, ainda, depois do filme completamente editado, quando se tratar de peça áudio-visual.

Daqui em diante, a sonoridade radiofônica será tratada devidamente como Sonoplastia, entendida como seleção e associação a serviço da mídia eletrônica radiofônica, isto é como mensagem radiofônica. A Sonoplastia pode ser entendida como o conjunto de elementos sonoros disponíveis para a composição da Paisagem Sonora; esse conjunto de elementos equivale-se a qualquer outro conjunto de sinais que, originariamente, são dotados da capacidade de funcionar como suporte material, isto é, como material significante da comunicação sonora.

Em tal conjunto de sinais, encontram-se os seguintes elementos:

## **Música**

Segundo Maria de Lurdes Sekeff (1998: 36), “Música é um sistema de signos, promovendo comunicação e expressão. Sistema sintático de semântica autônoma é linguagem portadora de *qualidades*, linguagem icônica que só fala dela mesma e, por isso, com um alto poder de sugestão”. Quando este termo aparece na lauda radiofônica, já não o faz como código, isto é, como um sistema, mas como uma peça específica, isto é, como uma peça musical já selecionada, composta como um sintagma musical, que será apresentada integralmente; se a peça sofreu qualquer tipo de alteração em sua duração original, isto é, se a peça foi remixada, ela ainda será apresentada integralmente, isto é, do início ao fim na nova duração.

Na programação musical da maioria das emissoras comerciais de rádio, a maior frequência fica para a canção popular, melodia atrelada a uma letra, o que significa a perda da autonomia semântica da música porque letra/melodia se sugestionam para tratar do tema da canção. Outras vezes, principalmente na frequência das emissoras educativas, ela aparece também como peça

---

específica, isto é, como uma dada seleção de sons, mas desta vez, associados em função suas qualidades, sujeitando-se à associação pelas semelhanças entre os próprios sons ou pelas combinações sonoras que se orientam exclusivamente pela plástica sonora das frases musicais.

Toda emissora de rádio tem seu **play-list**, elenco de músicas devidamente organizadas em função da direção artística da emissora para serem disponibilizadas tanto para a programação musical dos respectivos horários como também para a programação musical dos programas radiofônicos que cobrem a grade de programação da emissora; o play-list constitui o paradigma musical de uma dada direção artística. É a partir dele que o programador musical vai selecionando e confeccionando as seqüências musicais para cobrir cada bloco da programação musical; essas seqüências são confeccionadas a partir da estimulação rítmica das músicas (baixa, média e alta estimulação), variando de acordo com vários fatores que vão desde a direção artística da emissora até os diferentes horários da programação (a estimulação das músicas no horário de abertura da emissora não é o mesmo da estimulação das músicas no horário da tarde), passando pelo pique do locutor (uma locução para jovens de uma locução mais sensual para madrugada), etc.

Na lauda radiofônica, o termo **MÚSICA** deve ser indicado como parte da **TÉC**, contendo, em seguida, as seguintes indicações: **Título da Música/ Intérprete/ Nome ou Número do CD/ Número da Faixa/ Tempo de Execução**; na lauda da programação musical, esses dados são colocados para orientar o locutor-apresentador do horário e, na lauda de um programa, para orientar o operador do áudio para a seqüência que deve ser apresentada ou gravada.

## Trilha

Segundo Solange M. Bigal (1998: 65), “Trilha e caminho, no caso da publicidade, harmonizam-se perfeitamente no interior do ritmo de um arranjo sinonímico. Trilha é o índice que toca no horizonte de uma peça lógico-discursivo-linear (horizontalidade) ou no vértice de uma dissonância poético-estética ( verticalidade).” Em miúdos: é todo e qualquer recorte de duração variada do sintagma musical (comumente chamado de trecho musical), reapresentado como outra composição porque parte de outro texto, oral (quando associada à locução radiofônica) ou visual (quando associada às imagens de um filme publicitário, à cena cinematográfica, a personagens, personalidades ou contextos televisuais, etc.)

---

Como parte de uma composição musical integral, o recorte pode ser feito de modo a ser reconhecido como parte da composição (por exemplo, quando a trilha apresenta um intérprete da canção popular para um texto que fala sobre um show do mesmo intérprete); ou, ao contrário, o recorte é feito de modo a perder completamente o sintagma musical original (por exemplo, quando são usados trechos de músicas que nunca serão trabalhadas na divulgação do intérprete ou quando são usadas músicas que não fazem parte do play-list da emissora).

Sintaticamente, o recorte poder ser realizado em qualquer ponto da música (não esquecendo a determinação do nível semântico da trilha), isto é, qualquer parte da composição musical ou vários trechos diferentes da mesma composição musical podem ser mixados e servir como trilha, resultando numa nova composição; ou, ainda, a composição de uma trilha pode ser feita a partir de trechos de várias músicas diferentes, exigindo atenção redobrada para com os cortes e emendas porque, neste caso, cortes e emendas devem ser seqüenciados como uma nova melodia. Em ambos os casos, é importante ressaltar que cortes e emendas devem ser musicalmente selecionados pela produção/direção e feitos com precisão pelo operador de áudio.

O nível semântico da trilha é sempre determinado pelo texto verbal-oral ao qual a trilha servirá de fundo. Isto significa que o recorte sobre a composição musical apresenta várias tendências: 1. recorta-se um dado trecho musical porque ele é eficiente enquanto elemento de contato, isto é, é eficiente para atrair a audiência para o que vai ser falado; 2. recorta-se um dado trecho musical porque ele fala diretamente sobre o receptor do assunto a ser tratado; 3. recorta-se um dado trecho musical porque ele é o próprio assunto a ser tratado; 4. recorta-se um dado trecho musical porque a ritmação dele vai ser usada, por semelhança, à ritmação da locução, quase como o hip hop; 5. recorta-se um dado trecho musical porque ele é indicador do próprio código musical.

A duração temporal da trilha é variada porque depende da finalidade da nova composição, que resulta exatamente no tipo de peça radiofônica ou de áudio. No rádio, as medidas comerciais são denominadas: teaser: 7":5' (sete segundos e meio); spot: 15", 30" e 1', sendo o spot de 30" o mais comercializado e o tempo mais usado também para chamadas, promocionais, institucionais, utilidade pública. Além disso, as trilhas também são bastante usadas para acompanhar outro tipos de textos orais (notícias jornalísticas, cartas de ouvintes, vinhetas da rádio, vinhetas de abertura /

---

encerramento de programas e programetes, ficha técnica, vinhetas de blocos,etc.) e a duração temporal delas fica sujeita à extensão do texto oral.

Na lauda radiofônica, o termo **TRILHA** deve ser indicado como parte da **TÉC.**, seguido das seguintes indicações: **Título da Música/ Intérprete/ Nome ou Número do CD/ Número da Faixa/ minutagem/ finalização.**

### Efeito Sonoro

Segundo Murray Schafer, “Silêncio é um recipiente dentro do qual é colocado um evento musical. O silêncio protege o evento musical contra o ruído....O som corta o silêncio (morte) com sua vida vibrante....Vamos chamar o impacto sonoro de *ictus*. O ataque do *ictus* separa o silêncio da articulação....Ruído é qualquer som que interfere. É o destruidor do que queremos ouvir.” (1991: 68-74)

Pelo viés da semiótica da cultura, tudo começa no par binário silêncio/som, isto é, o som como a negação do silêncio, manifesta, de um lado, pelo evento musical, que é “...ordenação, periodicidade, rito e constância” (Tatit, 1994: 240), e, de outro, pelo ruído, que é “... instabilidade e irregularidade, mas acrescido de um traço bastante sugestivo para a nossa análise: a turbulência.” (Schafer, 1991: 241)

É possível dizer que o efeito sonoro coloca-se entre o evento musical e o ruído, porque é um som que corta o silêncio enquanto articulação vibrante, um *ictus* que interfere sobre o que está sendo ouvido (por exemplo, quando, na seqüência entre uma música e outra, na programação musical, o efeito sonoro inicia a paisagem sonora de uma vinheta); desordena uma marcação rítmica, que ocupava um tempo com certa constância (por exemplo, quando a paisagem sonora, na ausência de trilha, só trabalha com efeitos sonoros; cada um deles é um impacto que, ouvido, precisa ser identificado); é uma turbulência porque é um ponto sonoro sobre o silêncio ou sobre a trilha ou, ainda, sobre a locução (por exemplo, quando a trilha é cortada pelo efeito sonoro ou quando o mesmo é justaposto sobre a trilha). Enfim, é toda e qualquer qualidade sonora que não chega a se constituir como uma nota musical ou, se constituir, não está funcionando como tal.

Ainda Murray Schafer: “Cada coisa que você ouve é um objeto sonoro...pode ser encontrado em qualquer parte. Ele é agudo, grave, longo curto, pesado, forte, contínuo ou interrompido...

---

podem ser encontrados dentro ou fora das composições musicais... Vamos entender o objeto sonoro como um evento acústico completamente autocontido. Um evento único.” (1991:177/8) São essas coisas ouvidas, portanto, esses objetos sonoros que, no áudio, são denominados de efeitos sonoros; eles podem ser encontrados em qualquer parte mas muitos deles, hoje, já estão elencados em cds ou arquivos sonoplásticos, o que não impede a criação e a captação de novos objetos sonoros.

De todas as características do objeto sonoro, portanto, do efeito sonoro, as de efeito contínuo ou interrompido aparecem, na lauda radiofônica, sob a denominação **minutagem**, que significa a duração do efeito sonoro, quase sua “reverberação” (Idem: 182); a marcação da minutagem pode ser feita em segundos, quando o efeito é contínuo (por exemplo, passos sobre o cascalho) ou em número de vezes, quando interrompido e executado uma só vez (por exemplo, fechar a porta) ou executado repetidamente (por exemplo, vários toques de campainha).

Sintaticamente, o efeito sonoro pode ser articulado de vários modos: 1. cada efeito sonoro poder ser produzido como forma isolada, isto é, ele aparece sozinho, como evento único, de acordo com a exigência da composição sonoplástica ou do texto verbal-oral; 2. os efeitos sonoros selecionados são mixados numa seqüência linear para compor um dado contexto; 3. os efeitos sonoros selecionados são sobrepostos sobre uma trilha ou sobre um efeito sonoro de maior duração; 4. a palavra falada é desarticulada na emissão para transformar-se em efeito sonoro. Em todos esses casos, o mesmo efeito sonoro pode ser apresentado uma ou várias vezes, conforme o grau de reconhecimento no contexto sonoro.

No nível semântico, muitos efeitos sonoros imitam qualidades sonoras encontradas na natureza (por exemplo, o som de um trovão) e também os produzidos pelo homem (por exemplo, o som de choro); outros imitam qualidades sonoras de utensílios ou de tecnologias de fabricação humana (por exemplo, o som de tambor, a campainha do telefone) ou ainda imitam qualidades sonoras provocadas pela ação de alguém ou de algo (por exemplo, passos sobre cascalho, freada de automóvel, queda de objetos sobre material resistente); outros, são qualidades sonoras em si mesma que funcionam muito bem como elemento de contato, isto é, qualidades sonoras que agarram a audição e preparam para a audiência (por exemplo, o plim-plim da Rede Globo de Televisão);

---

Na lauda radiofônica, a expressão **EFEITO SONORO** deve ser indicado também como parte da técnica, seguida das seguintes indicações: **nomenclatura do efeito/ minutagem ou número de vezes/ finalização**.

## **O Rádio apropria-se da Paisagem Sonora**

A partir do momento em que o rádio passa veicular e propagar marcas, produtos e serviços necessita de elementos diferenciadores na grade de programação para chamar a atenção do ouvinte. O canal encontrado foi a exploração dos elementos sonoros (música, trilha, efeitos), que já apareciam palidamente nos textos narrativos.

As propostas de Schafer de recuperar as marcas sonoras locais inserem-se de maneira perfeita nas novas propostas de referencialização das marcas, produtos e serviços. Assim, da mesma forma que a “Primavera”, de Antonio Vivaldi recupera a sensação de bem estar, tornando os produtos da linha Vinólia desejados e atraentes, uma marca sonora local pode vender o produto pela referência de memória da referida marca.

A paisagem sonora retida na memória do cidadão é recriada nas mídias, por meio de ambiências sonoras presentes no inconsciente do receptor. A proposta de Schafer de uma escuta mais focada encontra ressonância na referencialização da paisagem sonora nas mídias.

Se a imagem capta o olho, o áudio cruza a fronteira entre a memória de determinada época ou local, trazendo para o receptor sensações, odores, situações. A paisagem sonora permite detalhar cada elemento formador dessa referência. Às vezes um simples farfalhar de folhas ao vento lembra fatos significativos no contexto da narrativa.

As definições de Schafer a respeito dos elementos formadores de cada evento sonoro: ruído (interferência sonora, sons que interferem); silêncio (recipiente dentro do qual o evento musical é colocado, caixa de possibilidades); timbre (cor do som); amplitude (perspectiva na música – vai do som mais frágil ao mais robusto; do mais fraco ao mais forte possível); melodia (combinação de sons); textura (diferentes interlocutores com pontos de vista opostos, diálogo de linhas); e ritmo (articulação de um percurso, como degraus, dividindo o todo em partes) apontam para a

---

sistematização de um referencial para a sonoplastia. A paisagem sonora é a interação de todos esses elementos.

A subdivisão feita por Schafer sobre os eventos ouvidos em: som fundamental (aquele que domina na paisagem sonora: o som dos motores na metrópole e do tráfego aéreo: grandes blocos sonoros); sinais (quaisquer sons para os quais a atenção é direcionada, sons destacados – ouvidos conscientemente: aparelhos de rádio e televisão, sons de trânsito nas ruas, ar-condicionado); marca sonora (som que identifica uma coisa, um lugar, um produto – quando ouvido, remete quem ouve imediatamente àquele objeto ou produto – que possui qualidades que o tornam específico de determinada comunidade, que induz a uma determinada sensação, a um local, a um cheiro, ou seja, cria um referencial sonoro para uma locação temporal, emocional ou geográfica); evento sonoro e objeto sonoro (menores partículas independentes da paisagem sonora), indica a subdivisão adotada na sonoplastia.

O som fundamental é o texto, o som verbal-oral. A música também pode ser considerada som fundamental, na medida em que a escolha do elenco de músicas de determinada emissora identifica a direção artística adotada. Os sinais são nomeados como trilha na sonoplastia. Eles atuam como ambiência sonora (como pano de fundo) determinada pelo texto verbal-oral. A marca, o evento e o objeto sonoro se tornam os efeitos sonoros na sonoplastia.

### **Paisagem Sonora Mídiática**

Tentando compor uma referência teórica para **Paisagem Sonora**, enquanto termo usado pelos profissionais de áudio, vamos usar a referência teórica original, isto é, a noção de **Paisagem Sonoro-Musical**, de autoria de Murray Schafer, que diz “a paisagem sonoro-musical é constituída de ruído, som, timbre, amplitude, melodia, textura que se encontram num cone de tensões, instalado num horizonte acústico”, isto é, para o autor “Uma composição musical é uma viagem de ida e volta através desse cone de tensões....Cada peça de música é uma paisagem sonora elaborada, que pode ser delineada no espaço acústico tridimensional.” (Schafer, 1991: 78)

Nesse cone de tensões é insertada uma dada seleção dos elementos sonoros, realizada por um emissor, de modo que opções do negativo (ruído) ou do positivo (som) predominem para romper o silêncio, entendido como “um recipiente dentro do qual é colocado um evento musical

---

para ser protegido contra o ruído” (Idem: 71); o som é iniciado a partir de uma articulação que “se expande numa linha horizontal em altitude constante (freqüências)” (Idem: 74), numa mesma freqüência em que os timbres, superestruturas características de um som, podem ser percebidos, quando “é preciso movimentar o som em diferentes altitudes” (Idem: 81) e diferentes amplitudes, isto é, a partir dos vários modos de ocupação do som no espaço virtual de sua realização; nessa movimentação, o som realiza um percurso numa determinada direção, num ritmo, que é a cadência do som ocupando o tempo virtual de sua realização.

Em áudio, a Paisagem Sonora é uma composição sonoplástica em que os elementos constituintes da sonoridade são selecionados e associados para compor um ambiente acústico para a palavra falada, do mesmo modo que, na escrita, muitas vezes a descrição confecciona um ambiente para o personagem desenvolver uma ação. Os recursos da sonoridade, trilhas e/ou efeitos sonoros, são escolhidos para construir um fundo sonoro em que o texto verbal-oral será locado. Ainda: é uma seleção/associação sonora que expande os sons numa linha horizontal em altitude constante ou, através dos ritmos, em diferentes altitudes, construindo um tempo/espaço virtual para um determinado texto verbal.

Em áudio, a Paisagem Sonora resulta da interface sintática entre trilhas e efeitos sonoros para confeccionar o nível semântico da peça radiofônica, composto já de algumas indicações usuais de produção que constituem referência na radiofonia. Aqui, algumas dessas indicações:

1. a paisagem sonora de vinhetas da rádio é confeccionada para indiciar a direção artística ou o público-alvo da emissora, a mudança de estimulação entre as músicas do bloco, passagem de tempo, mudança de lugar, de qualidades, etc.;
2. a paisagem sonora da vinheta de abertura/encerramento é confeccionada para apresentar a editoria do programa ou do programete, como prefixo dos mesmos, isto é, para criar uma marca de reconhecimento;
3. a paisagem sonora de chamadas e spots é confeccionada para contextualizar produtos e serviços, eventos, instituições, etc.
4. a paisagem sonora de abertura para documentário ou reportagem é confeccionada como sumário do programa, como contraponto sonoro à programação musical do programa, como

---

panorama histórico-geográfico do tema, como retrato sonoro de grande audiência de uma personalidade ou de uma época;

5. a paisagem sonora de vinhetas variadas é confeccionadas para, pela redundância, indicar algumas peças fixas da grade, como por exemplo: Hora Certa, Tempo e Temperatura, Trânsito, Utilidade Pública;

Como em toda e qualquer linguagem, os diferentes arranjos de uma seleção de elementos sonoros podem resultar em qualidades textuais diferenciadas, pois, segundo Roman Jakobson (1973), “embora distingamos seis aspectos básicos da linguagem (remetente, destinatário, contexto, código, contato, mensagem), dificilmente lograríamos, contudo, encontrar mensagens verbais que preenchessem uma única função. A diversidade reside não no monopólio de algumas dessas funções, mas numa diferente ordem hierárquica de funções.” (o grifo é nosso).

Isto significa que várias são as qualidades das paisagens sonoras, respectivamente, determinadas pela predominância de um ou mais dos constituintes da comunicação sonora:

1. quando os efeitos sonoros selecionados apresentam por imitação os sons do referente, é denominada função referencial da linguagem;
2. quando a trilha selecionada indica o público-alvo da emissora ou o consumidor da marca, é denominada função conativa da linguagem;
3. quando os efeitos sonoros selecionados atuam sobre a atenção do ouvinte, isto é, como elemento de contato, é denominada função fática da linguagem;
4. quando os efeitos sonoros são indicativos do próprio código sonoro, da linguagem radiofônica ou de qualquer outra linguagem que tenha o áudio como constituinte, é denominada função metalingüística da linguagem;
5. quando a trilha ou os efeitos sonoros são arranjados em equivalência com o arranjo vocal do texto falado; quando a emissão da palavra é feita de modo a transformar a palavra num efeito sonoro ou vice-versa; quando a trilha é devidamente arranjada para equivaler a efeito sonoro ou quando os efeitos sonoros são arranjados de modo a confeccionar uma trilha, é denominada função poética da linguagem

---

Na programação radiofônica brasileira, pode-se encontrar desde composições mais simples, e de maior frequência, em que o texto verbal-oral é colocado sobre uma base sonora em BG<sup>10</sup>, base esta que pode ser uma trilha ou uma seqüência de efeitos sonoros, até composições mais surpreendentes, como por exemplo: TOP TIME: RELÓGIOS, em que o texto verbal-oral é composto somente com a marca e o produto e a locução é realizada num ritmo que faz equivalência com o tic-tac do relógio, marcando o segundo. Isso depende do conhecimento que o emissor tem da linguagem radiofônica para colocá-la a serviço da percepção auditiva de quem ouve.

## Referências bibliográficas

BIGAL, Solange M. “Armatilha Publicitária”. In: *De sons e signos: música, mídia e contemporaneidade*. (org.) Lia Tomás. São Paulo: EDUC, 1998.

BYSTRINA, Ivan. *Apontamentos sobre Semiótica da Cultura*. Cadernos CISC, s.d.

CAMPOS, Augusto. *Teoria da Poesia Concreta*. São Paulo: Duas cidades, s.d.

HAVELOCK, Eric A. *A Musa aprende a escrever*. Lisboa: Gradiva, 1996.

JAKOBSON, Roman. *Lingüística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix. 1973.

JOSÉ, Carmen Lúcia. *Mito. Mitologia. Mitificação*. São Paulo: PUC, Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica, tese de doutoramento, 1996.

\_\_\_\_\_. *Poéticas do Ouvir*. Revista 2002.

\_\_\_\_\_. *Minidicionário da Língua Portuguesa*. São Paulo: Melhoramentos, 1992.

NEVES, Paulo. *Mixagem: o ouvido musical do Brasil*. São Paulo: Max Limonad, 1985.

NOBOKOV, Vladimir. *Lolita*. Tradução Joiro Dauster. Rio de Janeiro: O Globo; São Paulo: Folha de São Paulo, 2003.

NUNES, Mônica Rebeca Ferrari e VALENTE, Heloísa Duarte. “...E la nave va: Imagens de memória, tempo e espaço”. In: *De sons e signos: música, mídia e contemporaneidade*. (org.) Lia Tomás. São Paulo: EDUC, 1998.

RUSSOLO, Luigi. *The art of noises*. New York: Pendragon Press, 1986.

SANTAELLA, Lúcia. “O homem e as máquinas”. In: *Cultura das Mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.

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

SCHAFER, Murray. *The tuning of the world*. Toronto: The Canadian Publishers, 1977.

\_\_\_\_\_. *Lé paysage sonore*. Paris: J. C. Lattès, 1979.

---

<sup>10</sup> BG – iniciais do termo inglês background, traduzido como trilha de fundo.

# XVII Congresso da ANPPOM

São Paulo – 2007

Universidade Estadual Paulista  
Instituto de Artes da

Unesp

---

*O ouvido pensante.* Trad. Marisa Fonterrada et alii.

São Paulo: EDUNESP, 1991.

*A afinação do mundo.* Trad. Marisa Fonterrada.

São Paulo: EDUNESP, 1997.

SEINCMAN, E. “Tradição, vanguarda, na música futurista italiana”. In: *Revista da USP*, n. 9 (março-abril). São Paulo: Edusp, 1991.

SEKEFF, Maria de Lurdes. Música e Semiótica In: *De sons e signos: música, mídia e contemporaneidade.* (org.) Lia Tomás. SP: EDUC, 1998

TATIT, Luiz. *Semiótica da Canção.* São Paulo: Editora Escuta, 1994.

VALENTE, Heloísa de Araújo Duarte. *Os Cantos da Voz – entre o ruído e o silêncio.* São Paulo: Annablume, 1999.