

Para evitar a construção de uma paisagem sonora autista, é preciso saber ouvir a arquitetura¹

Oswaldo Emery e Paulo Afonso Rheingantz

Oswaldo Emery é mestre em Arquitetura pela FAU-UFRJ, arquiteto do Decine/Centro Técnico Audiovisual da Funarte, e consultor em projetos de acústica arquitetônica.

Paulo Afonso Rheingantz é arquiteto, doutor em Engenharia de Produção pela COPPE-UFRJ, e professor da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Introdução

A relação do ser humano com o ambiente e com os outros se dá através dos estímulos ou mensagens que ele recebe. Neste diálogo com seres, eventos e com o mundo que o cerca, o homem desenvolve sua personalidade. Mesmo idéias e conceitos abstratos só atingem o plano da mente a partir de estímulos intermediados pelos sentidos humanos.

Boa parte dos estímulos recebidos pelos seres humanos se origina do ambiente. Circundados por volumes, formas, nuances, sons, cheiros, gostos e sensações tácteis através dos quais são permanentemente forçados a interagir — mesmo que, muitas vezes, de modo inconsciente —, determinam sua inevitável inserção no mundo material.

A natureza humana

Ao longo de sua história, o homem tem buscado tornar prazerosa — ou suportável — sua existência, construindo “invólucros” que intermediam ou substituem os estímulos sensoriais “naturais”. No mundo contemporâneo, marcadamente urbano, estes invólucros tornam-se predominantes, ultrapassando a condição de meros intermediários. Atualmente o homem passa a maior parte de sua vida no interior dos edifícios e dos ambientes por ele construídos, conferindo à natureza o papel de meio ambiente “natural”. Neste sentido, o termo “natureza humana” pode assumir uma acepção diferente daquela a que é comumente associado, referindo-se também ao ambiente exterior construído pelo homem.

Os estímulos sensoriais que o homem urbano experimenta durante sua vida são, em grande parte, fruto de seu próprio engenho, produto de sua intervenção no meio ambiente natural. Presente na quase totalidade dos lugares habitados pelo homem, a arquitetura responde por uma grande parcela das suas experiências sensoriais. O modo como o homem vê, ouve, cheira, degusta e sente é influenciado, em maior ou menor medida, pela arquitetura. A influência e a importância da arquitetura para o sentido da audição podem ser evidenciadas pela predominância comparativa dos sons humanos e construídos pelo homem no mundo moderno, como evidenciado por SCHAFER¹ (Tabela 1).

Tabela 1: Relação entre o tipo de cultura e a percepção do tipo de som produzido

TIPO DE CULTURA	TIPO DE SOM, PORCENTAGEM		
	NATURAIS	HUMANOS	UTENSÍLIOS E TECNOLOGIA
primitiva	69	26	5
medieval, renascentista e pré-industrial	34	53	14
pós-industrial	9	25	66
contemporânea	6	26	68

¹ Adaptação do texto *Saber ouvir a arquitetura (o ouvido do arquiteto)* originalmente publicado nos anais do III Encontro Nacional e I Encontro Latino-Americano de Conforto no Ambiente Construído, promovido pela ANTAC. Porto Alegre: ANTAC, 1995, p. 737-741.

Neste artigo, em lugar de discutir a validade ou a inevitabilidade da substituição da natureza “tradicional” pela natureza “humana”, procuraremos discutir a importância do som para a arquitetura, começando por analisar o modo como ela tem sido capaz de fazer jus à sua importância como fonte principal dos estímulos sensoriais humanos.

A arquitetura “muda”

A julgar pelos exemplos mais frequentes, a arquitetura não têm dado a devida importância à qualidade do ambiente sonoro, ou paisagem sonora. Via de regra a arquitetura privilegia a visão em detrimento dos demais sentidos humanos. A preocupação com a qualidade de suas obras refere-se, basicamente, à sua aparência, à capacidade que os volumes, as formas e as cores das edificações teriam em produzir um prazer sensorial (visual) nas pessoas. Pouco ou quase nada de sua preocupação é voltado para a satisfação dos demais sentidos.

Preocupados em produzir mais e melhores estímulos visuais, arquitetos e urbanistas espalham pelas cidades esculturas, pórticos, murais, jardins e pintam as edificações com cores (nem sempre) agradáveis sem, contudo, preocupar-se conscientemente em oferecer equivalentes sonoros sensorialmente estimulantes. Estes, quando acontecem, são geralmente subprodutos bem-vindos, porém involuntários, de soluções consideradas sob um enfoque exclusivamente visual.

A utilização consciente do som nas edificações limita-se, praticamente, à utilização da “música ambiente”. Independente do seu valor, a música está longe de ser o único e mais estimulante tipo de som que pode ser associado ao ambiente construído seja ele interior ou urbano. Existe toda uma gama de sons a serem explorados com criatividade que, usualmente são esquecidos ou desprezados pelos arquitetos.

O resultado dessa omissão é uma arquitetura “muda” — além de inodora, insossa e frígida — decorrente da negligência em favorecer, em suas construções, a fruição de outros estímulos além dos visuais. Quando existe a preocupação com o aspecto sonoro das edificações ou do meio ambiente urbano, esta em geral se manifesta pela busca do controle ou da eliminação dos ruídos — por definição, os sons indesejáveis. Mas, os “contra-ruídos”, os sons desejáveis, estes raramente são objeto da preocupação — a não ser em projetos especiais, como estúdios de som, auditórios, teatros e salas de concerto, para os quais são chamados “especialistas”.

No entanto, na maioria dos ambientes construídos “comuns” onde o homem vive, a “mudez” da arquitetura induz ao embotamento da audição de seus ocupantes, causada pela inaptidão dos ambientes construídos para fornecer estímulos sonoros. Esta poderia ser considerada uma variação de “surdez ocupacional”, não percebida conscientemente, por ser mais sutil e dissimulada que as formas tradicionais, mas igualmente prejudicial. Se levada ao extremo, a ausência de estímulos externos pode conduzir ao autismo “fenômeno patológico caracterizado pelo desligamento da realidade exterior e criação mental de um mundo autônomo”.

O ouvido do arquiteto

A “surdez profissional” do arquiteto pode ser explicada, em parte, pela maior importância atribuída ao sentido da visão. A percepção humana é hierarquizada de modo a priorizar as informações visuais, complementando-as com as fornecidas pelos outros sentidos. Isto levou a que a visão se transformasse no “sentido mais estruturado, dispondo de um repertório de formas, de noções e, sobretudo, de denominações absolutamente consideráveis, com as quais nem o tato, nem o olfato, nem mesmo a audição podem, de longe, rivalizar”². Neste contexto, as imagens assumem uma posição privilegiada, relegando as informações captadas pelos demais sentidos, incluindo as informações sonoras, a um relativo segundo plano.

O papel privilegiado da visão é admitido até mesmo por designers sonoros de cinema, profissionais que, por força de ofício, fazem do som sua principal preocupação quotidiana. Este reconhecimento, no entanto, não os impede de utilizar o som de forma criativa em suas obras:

“O fato dos espectadores normalmente não estarem conscientes do poder do som é uma bênção e uma maldição para os que operam o maquinário dirigido para o ouvido. O som é, antes de tudo, invisível, o que lhe permite entrar despercebidamente pela porta lateral do cérebro. Mas o que é invisível raramente recebe o crédito (ou a culpa) que merece”³.

Como se vê, a menor importância relativa da audição em relação à visão não impede que os *designers* sonoros de cinema lancem mão do som de forma criativa nos filmes. Pelo contrário, é a capacidade destes profissionais de fazer do som e da imagem, os dois sentidos à disposição do cinema, parceiros ativos para um mesmo fim: a produção de sensações nos seres humanos, que permite construir uma alquimia especial chamada Cinema, na qual estímulos visuais e sonoros se juntam em uma das mais fascinantes mídias criadas pelo homem.

Em sua acepção mais ampla, a mídia é um instrumento para transmissão de mensagens que pode ser estendida à arquitetura, uma vez que entre suas funções está a transmissão de mensagens sensoriais aos seres humanos. Cabe, portanto, dar voz à mídia arquitetônica, ensinar os arquitetos a “falar” através de suas obras, contribuindo para a criação de um meio ambiente sensorialmente rico e estimulante.

Fazendo a arquitetura “falar”

A principal forma de fazer a arquitetura “falar” seria ensinar o arquiteto a ouvir. A análise da maioria dos currículos das escolas de arquitetura brasileiras evidencia a predominância do desenvolvimento da sensibilidade visual dos futuros profissionais. Enquanto as disciplinas ligadas à visão ocupam praticamente todos semestres da grade curricular, a única disciplina ligada à acústica, ocupa apenas um único período letivo.

Mais uma vez, a arquitetura poderia aproveitar exemplos tomados do Cinema para valorizar o som e o sentido da audição. Com este objetivo, os profissionais de som para cinema muitas anular temporariamente o sentido da visão, de modo a deixar aflorar a sensibilidade sonora, que se encontrava sufocada sob o maior peso relativo das imagens. Walter Murch, um conceituado designer sonoro dos EUA, por exemplo, costuma dar o seguinte conselho aos seus alunos da área de som:

“passe boa parte do tempo com os olhos vendados. Se possível ponha uma venda e vá passear com um amigo (para evitar ser atropelado), absorvendo a torrente complexa e intrincada de sons urbanos. Isto o forçará a prestar atenção conscientemente a um universo inteiro [de sons] que o envolve todo o tempo.”⁴ (WEAVER, 1993).

Para que arquitetos e estudantes de arquitetura possam aproveitar ao máximo esta experiência, é necessária a ajuda de alguém que os oriente na sua viagem sonora em estado de “escuridão” visual. Pesquisadores sonoros, músicos, designers sonoros, engenheiros de som, sonoplastas e demais profissionais da área de som devem ser chamados a participar dos cursos de arquitetura, partilhando sua sensibilidade sonora com os arquitetos, aproximando áreas que o desconhecimento tornou distantes.

Despertada a audição, é recomendável (e prudente) ouvir as lições do maior mestre na utilização do som no meio ambiente: a Natureza. Analisando a forma como os sons são utilizados na paisagem natural, fica patente uma de suas mais notáveis qualidades: a “sonodiversidade”. Um passeio pelo campo, por exemplo, pode ser um prazer completo para os sentidos, tal a quantidade e variedade de informações que estes ambientes nos transmitem a cada instante. O som do vento ou das gotas da chuva nas folhas das árvores; os diferentes sons produzidos ao se caminhar sobre terra, grama, folhas secas, pedregulhos ou areia; o canto dos pássaros e os

sons dos animais — além dos cheiros e demais sensações — são apenas alguns dos exemplos da diversidade de *sensações sonoras* oferecidas pelo ambiente natural e uma das características mais importantes a considerar na produção dos ambientes construídos.

A seguir, devem ser entendidos os princípios básicos do som, do funcionamento da audição humana e das suas inter-relações com os espaços e materiais de construção. Não se pode esperar que todos os arquitetos venham a assimilar a fundo estes conceitos; o profissional de acústica arquitetônica sempre será necessário em casos mais específicos, a exemplo do que acontece com tantos outros especialistas frequentemente chamados a contribuir para a qualidade dos projetos. Mas é desejável que os arquitetos conheçam os princípios básicos da acústica.

Munidos destes conhecimentos, de um sentido de audição desperto e da conscientização da importância do som no contexto da mídia arquitetônica, é possível valorizar a arquitetura de interiores sonora e também a paisagem sonora.

Uma nova paisagem sonora

O passo mais importante para a intervenção na paisagem sonora interior e urbana é, sem dúvida, a eliminação ou a redução a níveis razoáveis dos sons desagradáveis. Um nível excessivo de ruídos, além de acarretar problemas de natureza física e psicológica, sobrepõe-se aos sons desejáveis, dificultando ou até mesmo impossibilitando sua percepção. É necessário “demolir” o ruído para abrir espaço à construção de um novo ambiente sonoro, utilizando elementos com nuances, “texturas”, “cores”, “formas” e sensações agradáveis e estimulantes, além de uma maior “fidelidade”.

Como exemplo, podem ser previstas soluções e materiais que possam interagir com agentes da natureza ou atividades humanas, valorizando sua sonoridade; soluções e materiais que tragam para o interior dos ambientes o som da chuva e vento; que reajam de maneiras diferentes a passos ou vozes, fugindo da pasteurização monótona produzida pela padronização de soluções tradicionais.

Do ponto de vista urbano, é aconselhável aproximar a natureza dos cidadãos urbanos: localizar parques, praças ou jardins, preferencialmente dotados de fontes, próximos dos edifícios e afastados das vias de tráfego intenso. Esta aproximação poderá produzir agradáveis sensações auditivas e olfativas, além de visuais e sinestésicas, ajudando a aliviar as tensões e a tornar a vida do homem urbano mais confortável e prazerosa. Outra vantagem decorrente da maior aproximação da natureza com o hábitat humano é a valorização da paisagem sonora típica de cada atividade urbana, em detrimento da “contaminação” produzida pelos ruídos urbanos. Nas zonas residenciais, por exemplo, deveriam ser valorizados a sonoridade dos jogos infantis e das atividades típicas da sociabilidade e do lazer urbano.

Em lugares onde exista a dificuldade para recuperar a paisagem sonora, com o desenvolvimento de tecnologias sonoras, é possível reproduzir artificialmente os sons naturais que a cidade afastou dos cidadãos urbanos. Na impossibilidade de serem produzidos por meios naturais, os sons de vento nas folhas, pássaros, água correndo entre as pedras de um riacho e tantos outros poderiam ser facilmente reproduzidos com qualidade e baixo custo. A eventual crítica ao artificialismo deste tipo de solução deve ser encarada como mais um preconceito em relação ao som, posto que não se vêem ou ouvem críticas semelhantes com relação à obtenção de luminosidade, temperatura e formas agradáveis através de processos igualmente artificiais.

Por sinal, a artificialidade dos estímulos sensoriais humanos deverá ser bastante amplificada com o desenvolvimento das tecnologias de informática, que prometem oferecer ao homem uma nova “natureza virtual”, ainda mais distanciada da real do que a “construída”. Conside-

radas as promessas dessa nova “realidade”, é de se esperar que em breve o distanciamento do homem de seu mundo material chegue ao paroxismo de construir para si uma segunda pele dentro da qual lhe serão fornecidos artificialmente todos os tipos de sensações que até então tinha que buscar na realidade “real”.

O grande trunfo desta nova tecnologia, sem dúvida, é a possibilidade de oferecer aos seres humanos uma quantidade de informações e sensações que lhes têm sido, sistematicamente, negadas nos ambientes construídos. Anunciada como uma forma amplificada da mídia audiovisual contemporânea, a tecnologia de realidade virtual poderia vir a fornecer vivências e sensações com um apelo muito superior ao que o homem é capaz de vivenciar em seu ambiente cotidiano, através da capacidade dos profissionais envolvidos na produção audiovisual em utilizar com maestria os elementos sensoriais à sua disposição.

Confrontado com uma realidade onde a incapacidade dos ambientes em estimular seus sentidos contribui para uma degradação de sua relação com o mundo real, o apelo desta nova tecnologia poderá levar o homem a abraçar sem reservas esta nova realidade, em substituição à realidade insípida que encontra em seu cotidiano material. A extensão desta substituição será determinada, em grande parte, pela capacidade da arquitetura afirmar-se como fonte de estímulos sensoriais para os seres humanos. Cabe à arquitetura, portanto, lançar mão dos mesmos recursos utilizados pelos profissionais da área audiovisual, produzindo construções nas quais sons e imagens, bem como as demais sensações, possam somar-se em um ambiente diverso e estimulante, propício à interação do homem com o mundo e seus semelhantes.

Notas

¹ SCHAFER, R. Murray. O Ouvido Pensante. São Paulo: Editora Unesp, 1991. p. 128.

² CHION, Michel. La voix au cinéma. Paris: Cahiers du cinéma, 1982. p. 17.

³ THOM, Randy. *Sounding Off in A Visual Médium*. In: FORLENZA, Jeff, STONE, Terri, (ed.). Sound for Picture. Emeryville, EUA: MixBooks, 1993. p. 11.

⁴ WEAVER, John Michael. *The Art of Soundtrack Design*. In: FORLENZA, Jeff, STONE, Terri, (ed.). Sound for Picture. Emeryville, EUA: MixBooks, 1993. p. 3.