

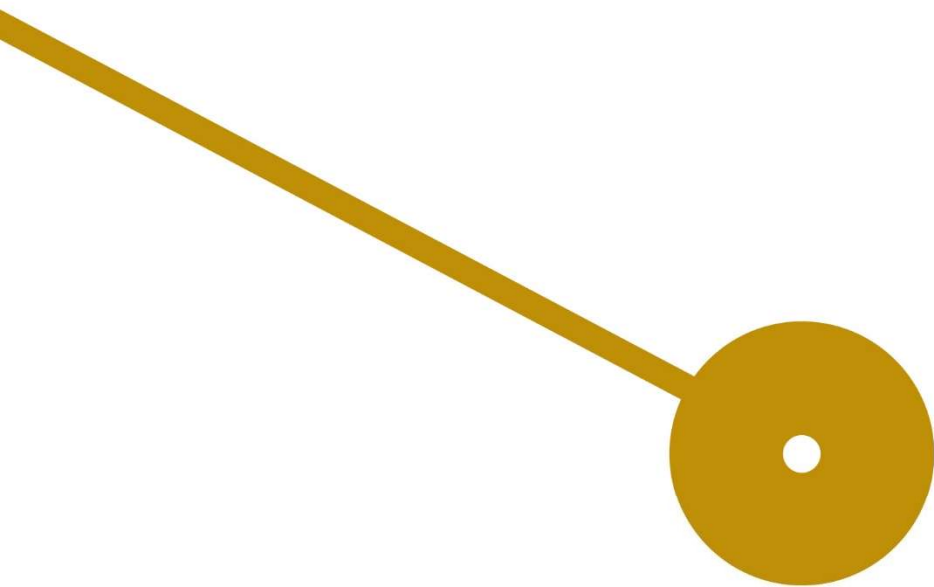


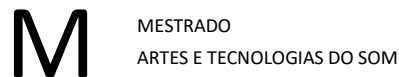
Alegria Audio Walk

Uma criação colaborativa

Felipe Gomes de Lima

11/10/2023





Alegria Audio Walk

Uma Criação Colaborativa

Felipe Gomes de Lima

Projeto apresentado à Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes e Tecnologias do Som.

Professor(es) Orientador(es)
Bruno Alexandre Bernardino Pereira
Maria Inês Areal Rothes Marques Vicente

10/2023

Dedico este trabalho a:

Cibelle e Artur, pelo apoio e paciência;

Elcy Elda Gomes Leão, por todo o incentivo;

À turma do 6ºD (2022/2023) da Escola Básica de Augusto Gil, pela aventura compartilhada.

Agradecimentos

Bruno Pereira, pela orientação atenciosa, refinada e generosa; Inês Vicente, pelo companheirismo e pela presença constante e ajuda na direção nos encontros com os estudantes, sem os quais este projeto não aconteceria; Elcy Elda Gomes Leão e Eunicia Canuto, pelas leituras atentas e sugestões; Serviços Audiovisuais e todos os funcionários da ESMAE-IPP; Maria Paula Paula Dias, Maria Helena Matos e toda a equipe pedagógica e funcionários da Escola Básica de Augusto Gil.

Resumo

Este projeto tem como objetivo contribuir para a investigação e exploração de caminhos artísticos que se vinculam, entre outros, aos campos da arte sonora e da relação dos indivíduos com o espaço urbano. Neste “entre outros”, indicador de sua inter/multidisciplinaridade, destacamos as vertentes da teatralidade/performatividade, do exercício de criação textual e a atuação no desenvolvimento de processos artísticos no ambiente escolar infantil.

Do ponto de vista metodológico, o projeto encontra-se no domínio da “investigação-ação”, no qual a integração entre teoria e prática vincula-se a um constante processo reflexivo e avaliativo acerca dos desenvolvimentos em sala de aula. As intervenções propostas aos estudantes do 6ºD da Escola Augusto Gil foram também por eles avaliadas, de modo que os próximos passos da criação do objeto artístico dependeram, na medida do possível, de um mínimo consenso.

Como resultado deste processo, foi criado um objeto artístico denominado *Alegria Audio Walk*, que consiste em uma *audiowalk/audiocaminhada* com duração de 12 minutos. Além deste objeto final, foram desenvolvidas durante o todo o trabalho algumas peças sonoras e intervenções, as quais serão expostas nesta dissertação. Paralelamente a esta exposição do projeto artístico realizado, faremos uma abordagem teórico-conceptual das práticas artísticas contemporâneas ligadas ao nosso projeto, o que implica, conseqüentemente, uma breve exposição e análise de obras e artistas da contemporaneidade com os quais o nosso projeto dialogam.

Palavras-chave: *audiowalk*; arte sonora; *site specific*; cidade; arte colaborativa

Abstract

This project aims to contribute to the investigation and exploration of artistic paths that are linked, among others, to the fields of sound art and the relationship between individuals and urban space. In this “among others”, an indicator of its interdisciplinarity, we highlight the aspects of theatricality/performativity, the exercise of textual creation and playing in the development of artistic processes in the children's school environment.

From a methodological point of view, the project is in the domain of “action research”, in which the integration between theory and practice is linked to a constant reflective and evaluative process regarding developments in the classroom. The interventions proposed to the 6th D students at Escola Augusto Gil were also evaluated by them, so that the next steps in the creation of the artistic object depended, as far as possible, on a minimum consensus.

As a result of this process, an artistic object called Alegria Audio Walk was created, which consists of an audiowalk lasting 12 minutes. In addition to this final object, some sound pieces and interventions were developed throughout the work, which will be exposed in this dissertation. In parallel with this exhibition of the artistic project carried out, we will take a theoretical-conceptual approach to contemporary artistic practices linked to our project, which consequently implies a brief exhibition and analysis of contemporary works and artists with whom our project dialogues.

Keywords: audiowalk; sound art; site specific; city; collaborative art

Índice

Introdução	1
Parte I – Cidades, Intervenção Urbana e Audio Walks (Introdução).....	6
Seção 1 – “ <i>Caminhar enquanto Prática Estética</i> ” e a arte nas cidades	8
1.1. As vanguardas do início do século XX.	8
1.2. Guy Debord e o Situacionismo.....	10
1.3. Kaprow, <i>fluxus</i> e o teatro na rua.....	14
1.4. Teatro, Performance e A(r)tivismo urbano na contemporaneidade.....	22
1.4.1. Arte, Comunidade e Colaboração.....	34
Seção 2 – Audio Walks	37
2.1 Audio Walks – conceito, retrospectiva e estado da arte.....	37
2.1.1 Escuta em dispositivos individuais – uma breve história.....	39
2.1.2 Ficções de Janet Cardiff	45
2.1.3 LIGNA e o corpo coletivo na cidade.....	54
2.1.4 Paula Diogo, memória e subjetividade.....	62
Parte II – Alegria Audio Walk (Introdução).....	66
Seção 1 – (Re)Conhecer e (re)inventar o mundo.....	70
Seção 2 – História e memórias.....	88
Seção 3 – Criação sonora e introdução à captação e edição de sons.....	94
Seção 4 – Alegria Audio Walk	106
Conclusão	116
QR Code – Alegria Audio Walk	119
Ficha Artística	120
Bibliografia	121

Introdução

Caminhar é ato que se desdobra em múltiplas dimensões e finalidades – sejam utilitárias, sejam (até melhor) deliciosamente inúteis. Caminha-se para deslocar-se; para conhecer; reconhecer; criar paisagem; erigir mundos e possibilidades. Este projeto evoca e provoca o caminhar em suas dimensões lúdica e construtora de universos.

Durante seis meses foi criada, por meio de um processo colaborativo com a turma do 6º ano D da Escola Básica Augusto Gil, uma *audio walk* pela Rua da Alegria, na cidade do Porto. Esta *audio walk* conduz seus espectadores/participantes por uma Rua da Alegria feita não apenas de pedras, tijolos, janelas [cactos à janela] e grafites; é também a rua reconstruída a partir das memórias e histórias dos participantes desta jornada. Às dimensões físicas e afetivas, acrescenta-se, o pulsar imaginativo, capaz de inventar e de ver e ouvir o que não é habitualmente percebido.

Este projeto tem uma de suas origens na minha experiência de colaboração com o coletivo teatral Entre Oito (do qual alegremente ainda participo - à distância), em um processo de criação de performances relacionais voltadas ao público infantil, em 2019, quando ainda vivia no Brasil. *Se essa arte fosse minha*, título do conjunto das 3 performances criadas, englobava linguagens como teatro, música, improviso e arte sonora. As (a)apresentações desta obra tiveram lugar em parques e praças do interior do estado de São Paulo. Nestas performances, coube-me conceber e realizar o *design* sonoro e a composição musical de uma peça para auscultadores, bem como atuar como *performer* em um número teatral, que se transformava, a uma certa altura, em um concerto improvisado, no qual os espectadores/*performers* podiam escolher instrumentos e fazer eles próprios a música do espetáculo.

Após esta vibrante primeira experiência de criação para/com o público “infantil”, passei a imaginar outras propostas artísticas para o futuro, dentre as quais estava uma que combinasse criação sonora para auscultadores e itinerância dos participantes. Estes projetos, que ainda estavam no âmbito da especulação e sonho, foram adiados em virtude da pandemia do COVID-19, para serem retomados somente no âmbito deste mestrado, a partir de 2021. Neste ínterim, a busca por referenciais artísticos para a realização de um trabalho desta natureza, me fizeram entrar em contato com as obras de artistas e coletivos como Janet Cardiff¹, Rimini Protokoll², Ligna³, BiNeural-

¹ cardiffmiller.com

² rimini-protokoll.de

³ ligna.blogspot.com

MonoKultur⁴, Coletivo Dodecafônico⁵, dentre muitos outros. Esta pesquisa foi essencial para balizar as práticas artísticas deste projeto, não apenas como referenciais de navegação segura mas, também, para pensar em estabelecer novas rotas ainda não exploradas.

Na primeira aula da unidade curricular de *Arte, Som e Tecnologia* deste Mestrado, apresentou-nos, o Professor Bruno Pereira, a ideia de realizarmos, em conjunto, uma *soundwalk*, cujos pontos de partida e chegada eram, respectivamente, a Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo (ESMAE) e a Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP). Nesta atividade, os grupos tinham a liberdade de escolher o itinerário e de propor algumas ações aos participantes - estudantes, colaboradores e professores da ESMAE e da FBAUP.

A experiência da *soundwalk* colocou-me no horizonte, novamente, a possibilidade e o desejo de pensar a criação/fruição da arte sonora, em consonância com a exploração dos espaços públicos urbanos. Recém-chegado à cidade do Porto, descobri, no primeiro dia de aulas, para a minha surpresa, que a Rua da Alegria abrigava e acolhia não apenas a ESMAE, mas, também, as Escolas Básicas das Florinhas e Augusto Gil. Quem sobe a Alegria rumo à ESMAE nos dias de aulas passa, obrigatoriamente, pelos grupos de miúdos que se juntam à porta da Augusto Gil - ou ao menos pode-se escutá-los, por trás do muro, no pátio da escola. Deste contato superficial (porém recorrente), à ideia de realizar o projeto de uma *audiowalk* colaborativa com estudantes da escola foi uma questão de poucos meses.

Ainda no estágio de proposição deste projeto, ao final do 1º ano do mestrado, cheguei a esta definição de objetivo, que me serviu como baliza e guia: *construir colaborativamente com estudantes do ensino básico uma audiowalk que possa interconectar: espaço urbano circundante e sua dimensão histórica; memórias e afetos dos estudantes; criação textual que incorpore elementos ficcionais e autobiográficos e (obviamente) criação sonora*. Deste objetivo principal, surgiram questões e problemas que nos ajudaram a montar o plano de trabalho a ser desenvolvido: *Qual a relação das crianças/adolescentes com o espaço urbano que circunda a escola? Quais são as memórias, sentimentos e expectativas gerados pela sua relação com o entorno do espaço escolar? Como transformar este imaginário em uma peça sonora potente, que dê conta do vivido, do sentido e do imaginado neste mundo?*

Esta monografia, para além de dar conta da descrição e reflexões acerca do processo colaborativo realizado e do objeto artístico dele resultante, tem como alguns de seus objetivos fundamentais introduzir o estado da arte dos campos artísticos que

⁴ bineuralmonokultur.com/

⁵ coletivoteatrododecafonico.com

se interconectam neste trabalho de natureza multidisciplinar; apresentar de maneira breve e sucinta a evolução histórica de algumas destas práticas artísticas nas últimas décadas e suas influências e inserções no âmbito dos debates sobre a arte contemporânea; e, obviamente, cotejar a reflexão sobre aquilo que foi desenvolvido em nosso trabalho coletivo com o fazer artístico da atualidade.

Do ponto de vista da categorização metodológica, o projeto artístico desenvolvido alinha-se ao modelo da “investigação-ação”, uma vez que sua realização teve por base uma progressiva construção a partir da experiência; uma abordagem dialógica, que buscou privilegiar o desenvolvimento das potencialidades e vontades do grupo de estudantes. Sobre a metodologia “investigação-ação” há, na literatura acadêmica das pesquisas em educação, algumas características que nos parece vincular a esta categoria como, por exemplo: “a importância das decisões de grupo (...) e a necessidade de envolvimento dos participantes em todas as fases do processo de investigação”. (Cardoso, 2014, citado em Cardoso, Rego, 2017, p. 22)

Do ponto de vista da definição conceptual, também há uma afinidade entre o nosso projeto e o modelo “investigação-ação”, pois trata-se de um “domínio heurístico em construção” (Máximo-Esteves, 2008, citado em Cardoso, Rego, 2017, p. 22), bem como “uma intervenção em pequena escala no funcionamento do mundo real e a verificação próxima dos efeitos de tal intervenção” (Halsey, 1972, citado em Cardoso, Rego, 2017, p. 23). Neste processo de intervenção, o investigador se utiliza de uma estratégia reflexiva em que “reflete sobre a ação antes e depois, numa visão integrada da teoria e prática”. (Cardoso, 2014, citado em Cardoso, Rego, 2017, p. 23)

Em consonância com este enquadramento metodológico, não havia, a priori, uma concepção fechada acerca da forma final e do conteúdo do objeto artístico. O conceito de *audiowalk*, como veremos adiante, abarca uma grande variedade de formas artísticas, com diferentes e específicos modelos éticos, políticos e estéticos. Obviamente, as obras de alguns criadores – Janet Cardiff, por exemplo – pareciam-me, desde o princípio, um referencial com grandes potencialidades para ser investigado. Porém, dados a natureza coletiva desde projeto e o fato de que sua realização aconteceria no seio de uma comunidade escolar infantil soube, desde o início, que a melhor forma de atravessar este rio (ou esta rua), seria sentindo as pedras sob as solas dos pés e com o olhar e a escuta atentos ao que me traziam os miúdos. De resto, todos os caminhos estavam abertos. Às atividades por mim propostas seguiam-se rodadas de escrita e conversas. Por meio destas, discutia-se o que havia feito sentido para o grupo e as opiniões sobre as práticas do dia.

O intercâmbio de elementos ficcionais, autobiográficos e poéticos que constituíram esta *audiowalk* surgiram a partir de exercícios e provocações, levados para a sala e para a rua. Foram alguns destes disparadores de criação: caminhadas silenciosas pela Rua da Alegria, privilegiando a observação atenta do mundo ao redor; criação de narrativas ficcionais a partir de sequências de imagens do *Google Streetview*, ou da observação *in loco* da paisagem da rua; coleta de memórias pessoais dos estudantes que envolvem a Rua da Alegria ou temas a ela correlatos; criação de ficções e dramatização de eventos reais acontecidos na Rua da Alegria.

Alguns procedimentos e atividades planejados antes do início do trabalho com as crianças não foram sequer iniciados. Devido à escassez de tempo, ou por perceber que determinada atividade levava a um caminho com grande potencial para a construção da *audio walk*, optei por deixar de lado algumas práticas. É o caso, por exemplo, da ideia de propor que cada grupo de estudantes criasse o seu mapa *psicogeográfico* da Rua da Alegria⁶; ou ainda, a realização de leituras de documentos históricos, que tratam das reformas urbanas e contendas administrativas dos moradores da rua, a partir do início do século XIX⁷. Foram escolhas difíceis, mas necessárias, de se fazer. De qualquer modo, são materiais e práticas que podem ser utilizadas em futuras intervenções e que merecem ser mencionados neste trabalho.

Embora este projeto esteja vinculado material e formalmente ao campo dos estudos do som, boa parte da bibliografia e dos autores apresentados nesta monografia vem do campo das artes da cena. Isto porque os objetos artísticos que estão no espectro do que chamamos *audiowalks* e seus sinônimos e correlatos (*audiotours*, *audiocaminhadas*, *soundwalks*) têm sido desenvolvidos prolificamente, principalmente a partir do início deste século XXI, por criadores oriundos do mundo do teatro e da performance⁸. Esta tendência não escapa ao olhar dos teóricos deste campo teatral expandido, mais especificamente no universo da performance. É o caso, por exemplo, de Josette Féral, que discute questões como da presença (ou o “efeito de presença”) enquanto conceito-chave da teatralidade e da performatividade e, no que tange às

⁶ O mapa psicogeográfico e outras práticas do movimento Situacionista serão abordados na Seção 1, que trata do caminhar enquanto prática estética e dos movimentos artísticos (e antiarte) do século XX.

⁷ Há na base de dados do CEPESE (CENTRO DE ESTUDOS DA POPULAÇÃO, ECONOMIA E SOCIEDADE), documentos sobre a Rua da Alegria que remontam a 1830, e estão disponíveis para consulta em https://www.cepese.pt/portal/pt/bases-de-dados/espaco-urbano/toponimos_lista?alfabeto=A%&termo1=Alegria.%20Rua

⁸ Por performance, refiro-me aqui ao campo alargado (e em constante expansão) de manifestações artísticas da contemporaneidade marcadas pela porosidade de suas fronteiras, pela natureza (embora não necessária e exclusivamente) multidisciplinar e pela copresença (mesmo que virtual ou defasadas no tempo) dos corpos do performer e dos espectadores/participantes. (Fischer-Lichte, 2009)

práticas estudadas nesta monografia, com a incorporação da tecnologia dos dispositivos de escuta individual.

Acredito ser necessário, também, tocar, mesmo que colateralmente, em temas ligados à arte contemporânea e seus debates como a incorporação da dimensão do real na arte; a criação em âmbito colaborativo e em comunidade; a realização artística enquanto “acontecimento” e a busca pela superação da dicotomia arte-vida. Esta questão exige, ao menos, uma breve digressão sobre os enunciados das vanguardas europeias da primeira metade do século XX (*Dadaísmo, Surrealismo, o Situacionismo* de Guy Debord, entre outros).

São de minha autoria e responsabilidade as traduções dos textos de línguas estrangeiras utilizados nas citações deste trabalho.

Boa jornada!

Parte I – Cidade, (anti)arte, arte na cidade e *audio walks*

Introdução

Audio walks/audiocaminhadas constituem uma categoria de objetos artísticos que apresentam uma potencial vinculação com o espaço urbano. Embora diversas audiocaminhadas sejam concebidas para espaços fora da cidade ou para espaços fechados, a cidade é uma das paisagens primordiais das obras analisadas neste trabalho. A história da arte contemporânea, desde o seu nascedouro nos movimentos vanguardistas do início do século XX, até as mais recentes práticas, registra uma presença constante da cidade enquanto objeto, cenário, atriz e campo de batalha dos mais diversos discursos e correntes estéticas. Questões fulcrais como a superação da dicotomia arte-vida; o questionamento dos espaços fossilizados das instituições (museus, teatros, etc.) e o seu abandono e procura por novos espaços; a busca pela subversão da lógica do consumo; mais recentemente, a irrupção do real na obra de arte (refiro-me aqui, principalmente às artes performativas, a partir dos anos 1960); e, mais recentemente ainda, o esforço das instituições de fomento às artes em incluir a questão do bem-viver nos espaços urbanos. Estes e outros tópicos que perpassam o universo artístico dos séculos XX e XXI relacionam-se, direta ou indiretamente, com a cidade.

O primeiro capítulo desta parte tratará de algumas destas temáticas a partir de uma perspectiva diacrônica, descrevendo o desenrolar de alguns dos movimentos, discursos e proposições estéticas com maior reverberação no último século. Em comum entre estes, estão a preponderância da presença (muitas vezes virtual ou defasada no tempo/espaço) e da movimentação dos corpos nos domínios do urbano. Não se trata de uma exposição exaustiva, mas apenas uma breve apresentação da temática da arte na cidade e de exemplos das correntes artísticas descritas.

No caso específico das *audio walks* é bem verdade que a sua gênese e as primeiras manifestações envolvendo deambulação e escuta com dispositivos portáteis não estavam ligados diretamente ao fruir do urbano. Como apontarei com mais detalhes na Seção 2, é somente nas últimas décadas do século XX que os artistas passam a se utilizar com maior frequência e diversidade da arte sonora para a fruição das cidades com *headphones*. De qualquer modo, esta Seção 2 será dedicada às *audio walks* de uma maneira mais ampla, não se restringindo àquelas que se apropriam dos espaços urbanos. O que proponho é realizar uma pequena retrospectiva destas manifestações e uma reflexão teórica a partir de autores da contemporaneidade que escreveram sobre os expedientes artísticos ora analisados.

A última parte deste segundo capítulo será dedicada à descrição e análise do trabalho de alguns dos artistas (individuais ou grupos) que se destacam, na atualidade, na construção de objetos do tipo *audio walk*. Não se trata de uma apresentação exaustiva, mas exemplificativa de 3 diferentes modelos e abordagens éticas e poéticas.

1. “*Caminhar enquanto Prática Estética*” e a arte nas cidades

O ato de caminhar está presente em nossas vidas e é tão vital quanto o de respirar. Caminhamos para nos locomovermos de um ponto a outro, por uma questão básica de sobrevivência e de satisfação de nossas necessidades mais prementes. Mas, para além disto, caminhar constrói nossa existência no mundo (e constrói o próprio mundo) à medida em que é o meio e vetor para atividades tão variadas e complexas como manifestações religiosas (procissões, peregrinações, rituais fúnebres) e políticas (passeatas, comícios); práticas de bem-estar (caminhadas, corridas), etc.

Apesar da importância do caminhar na elaboração e construção da vida humana desde os primórdios da humanidade, apenas no último século que o caminhar, enquanto prática não utilitária, simbólica, assume o estatuto de ato puramente estético. Esta passagem se dá somente depois que o *percurso* (categoria que será abordada mais adiante) se desvencilha dos laços da religião e da literatura e se instaura como ato de *intervenção urbana* (Careri, 2013, p. 28). Por estético não se pode depreender como sendo vinculado, necessariamente, ao fazer artístico. Pelo contrário, grande parte das manifestações do caminhar, no século XX, tinha natureza e propósitos “antiartísticos”, desde o Dadaísmo até o Situacionismo⁹.

1.1 As vanguardas do início do século XX

Na década de 1920, os dadaístas franceses implementaram caminhadas e travessias pelos lugares banais da cidade de Paris, relegando a segundo plano (ou seria último?) os pontos célebres da Cidade Luz. Ao invés da *Notre Dame*, o grupo de Andre Breton, Paul Eluard, Louis Aragon, dentre outros, escolheu a pouco conhecida Igreja de Saint-Julien-le-Pauvre como ponto de partida de uma excursão urbana pela Paris banal, inaugurando a *Grande Saison Dada*, em 14 de abril de 1921. Situada em um ponto menos reverenciado do *Quartier Latin*, a Igreja e o pequeno jardim com aspecto de terreno baldio que a ladeava, foram escolhidos por parecerem locais com um certo ar

⁹ Careri escreve que, apesar deste cariz antiartístico das *derivas*, *flaneuries* e outras formas deambulatórias praticadas pelas vanguardas europeias do século XX, estas práticas tiveram no campo literário um de seus principais fios condutores e impulsionadores. “Foram realizadas como campo de expansão do campo de ação da literatura nas artes visuais” (Careri, 2013, p. 113).

de abandono. Reproduzo aqui o comunicado à imprensa desta inauguração da *Grande Saison Dada*:

Hoje, às 15, no jardim da Igreja de Saint-Julien-le-Pauvre [...] o dadá inaugura uma série de excursões em Paris, convida gratuitamente amigos e inimigos a visitar as dépendances da igreja. Com efeito, parece que ainda se pode encontrar algo a ser descoberto no jardim, embora ele já seja conhecido dos turistas. Não se trata de uma manifestação anticlerical, como se poderia pensar, mas antes de uma nova interpretação da natureza, aplicada, esta vez, não à arte, mas à vida. (Reproduzido em Careri, 2013, p. 76)



Fig. 1 – Fotografia da Inauguração da Grande Saison Dada, em Saint-Julien-le-Pauvre. Autor desconhecido. Disponível em < <https://www.andrebretton.fr/work/56600100999956>>.

Esta “visita-excursão”, considerada o *ready-made* urbano inaugural do dadaísmo, simboliza o passo inicial de um movimento de combate à arte em favor do real, no qual a atuação sobre a cidade não se dá a partir da intervenção do artista/arquiteto/urbanista, mas da presença do indivíduo que, fazendo pouco ou quase nada, explora quaisquer cantos da cidade, atuando esteticamente na vida cotidiana¹⁰. É a presença e o real (não mais a representação e a figuração) que dão a tônica da

¹⁰ É interessante mencionar que esta excursão a Saint-Julien-le-Pauvre tornou-se na verdade uma espécie de obra de *arte conceitual* involuntária, uma vez que uma chuva torrencial impediu o trajeto e houve apenas leituras de textos escolhidos ao acaso pelos dadaístas. Ainda assim, é considerada um acontecimento crucial do *dada* e de sua cruzada em favor da dessacralização da arte.

proposição dadaísta, a qual terá prolongamentos de filiação durante todo o século XX e no nosso século atual. (Careri, 2013, p. 71)

Três anos depois, em 1924, a prática da caminhada é implementada por Breton e outros do grupo, mas agora animada pelo espírito surrealista. Pratica-se, então, uma deriva pelo interior da França, em um percurso a pé, que leva cerca de 4 dias, em uma deambulação que busca explorar as fronteiras entre consciência e sonho, atravessando a parte da França rural. Nesta experiência, o ato de caminhar converte-se em uma forma de “escrita automática no espaço real”. Os participantes caminham e conversam, deixando-se levar sem maiores limitações e objetivos, numa busca por acessar espaços internos nos seus territórios mentais (Careri, 2013, p. 78). A esta deriva campestre, sucedem-se várias outras. Agora, pelas periferias parisienses. Nestes locais menos tocados pelas transformações do capital, os surrealistas buscam encontrar o inconsciente da cidade. Destes passeios pelas margens da cidade surgem as primeiras ideias de se realizar uma cartografia mental do espaço, com base nas percepções e afetos do caminhante em relação àqueles espaços urbanos que percorre. Às representações tradicionais da cidade, os surrealistas contrapõem uma investigação psicológica de seu inconsciente a partir do ato de caminhar. (Careri, 2013, p. 82)

1.2 Guy Debord e o Situacionismo

Nos anos 1950, o movimento da Internacional Letrista, um dos afluentes do que posteriormente será a Internacional Situacionista, preconiza a subversão do sistema capitalista e a superação da arte por meio da prática de perder-se pela cidade. A esta prática, a Internacional dá o nome de *deriva (dérive)*, que consiste na busca por novas formas de (con)viver na cidade, buscando, por meio de expedientes como a *psicogeografia*, “investigar os efeitos psíquicos que o contexto urbano produz no indivíduo” (Careri, 2013, p. 83-85). O projeto situacionista era, no entanto, o da superação da individualidade burguesa e da indefinição dos expedientes surrealistas, que estavam calcados no inconsciente e no sonho. Para o jovem Guy Debord e seus companheiros (a esta altura, ainda do movimento letrista), a atuação no real, capaz de gerar uma transformação revolucionária do mundo, não poderia se basear em uma prática estética calcada na subjetividade, na descoberta individual e personalíssima do inconsciente. O movimento do letrismo em direção ao situacionismo é o de abandono progressivo desta leitura pessoal e onírica da cidade. Para realizar a construção de

novas formas de vida é necessário agir e não somente contemplar e descobrir. O ideal situacionista de superação da arte “só poderia acontecer na medida em que houvesse uma transformação qualitativa da vida cotidiana. Destruir a poesia e tornar a vida cada vez mais apaixonante”. (Veloso, 2017, p. 161)

A forma de intervenção e transformação situacionista dar-se-ia por meio de *situações* construídas, a partir de práticas lúdicas e coletivas. Patrick Marcolini, em *Le Mouvement Situationniste: une histoire intellectuelle*, afirma que o conceito de *situação* não era satisfatoriamente claro e era demasiadamente aberto (isto na própria ótica de Debord). Apesar disto, Debord chega a preannunciar o novo mundo em construção na frase: “*As artes do futuro serão irrupções de situações ou não serão nada*” (Marcolini, 2013, citado em Veloso, 2017, p.163). A *deriva*, prática primordial destes grupos franceses, passa a ser elaborada com base em uma cartografia psicogeográfica previamente elaborada, que leva em conta fluxos importantes da cidade. O acaso ainda está presente nestas derivas, mas não têm mais o mesmo papel relevante que tinha nas deambulações surrealistas. Além disto, a deriva é concebida não como um movimento inserido no binômio trabalho-lazer, mas como um “modo de vida, um modo poético de viver intensamente as situações que se apresentam ao longo de um percurso” (Veloso, 2017. p. 175). Reproduzo aqui alguns verbetes importantes publicados na Revista n. 1 da Internationale Situationniste, de 1958 (Debord, 1958, p. 13):

Situação construída: Momento da vida, concreta e deliberadamente construído mediante a organização coletiva de um ambiente unitário e de um jogo de acontecimentos.

Situacionista: Que se relaciona com a teoria ou atividade prática de uma construção de situações. Aquele que trabalha para construir situações. Membro da Internacional Situacionista.

Psicogeografia: Estudo dos efeitos precisos do meio geográfico, conscientemente organizado ou não, que atuam diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos.

Deriva: Modo de comportamento experimental ligado às condições da sociedade urbana: técnica de passagem apressada por vários ambientes. Também usado, mais particularmente, para designar a duração de um exercício contínuo desta experiência.

Urbanismo unitário: Teoria do uso conjunto das artes e técnicas que contribuem para a construção integral de um ambiente em conexão dinâmica com experiências do comportamento

As situações construídas encontram no *jogo* o seu melhor vetor. Para fazer frente à lógica do consumo passivo reinante na *sociedade do espetáculo*, o tempo livre deve ser usufruído de maneira não utilitária, lúdica, dando vazão aos desejos e potencialidades de cada indivíduo. A cidade e suas “ilhas”, em contraposição ao conforto do lar burguês, constituem o próprio jogo cujas regras cabem aos indivíduos criar (Careri, 2013, p. 98). Na Internacional Situacionista n. 5, os autores afirmam que as *situações* são “esquemas, equações em que os participantes poderão escolher com quais *incognitas* vão jogar, seriamente, sem espectadores e sem outra finalidade além do jogo em si” (Veloso, 2017, p. 103). Ao falar em “jogo”, Debord e os companheiros situacionistas estão dialogando diretamente com a obra de Huizinga, atualizando-a. A cidade do futuro, criada e habitada pelo *homo ludens*, tornar-se-ia um “jogo estético coletivo”. O projeto de Debord, no entanto, era concretizar a “superação da distinção entre jogo e vida corriqueira, preconizada por Huizinga” (Veloso, 2017, p. 56). A revolução viria da elevação à potência máxima da criação de situações em praticamente todos os âmbitos da atividade humana. (Caeiro, 2014, p. 73)

Para exemplificar os procedimentos situacionistas na esfera do jogo, trago o exemplo do *Rendez-vous possible*, que Guy Debord apresenta no texto *Théorie de la Dérive*, de 1956. Neste “jogo”, o indivíduo que se propõe a fazê-lo deve estabelecer contato com alguém desconhecido e marcar um encontro em um local público da cidade. Neste local, com a presença de outros passantes, podem se desenvolver outros contatos e estabelecimento de novas relações. Os participantes poderiam indicar pessoas conhecidas suas para a realização de novos encontros, renovando-se o experimento potencialmente, inúmeras vezes. (Veloso, 2017, p. 171)

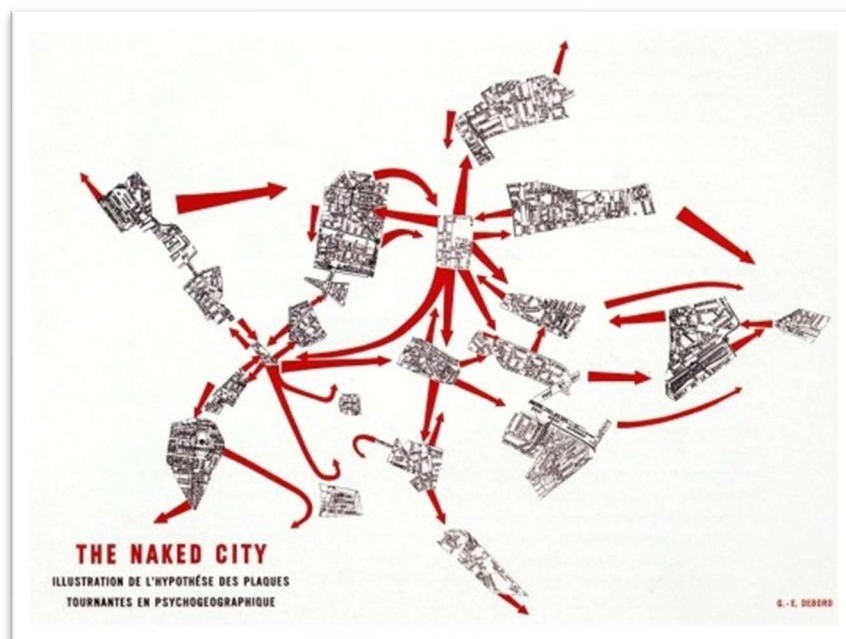


Fig. 2 Mapa Psicogeográfico de Paris, de Guy Debord - *The Naked City*, 1957. Disponível em < <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/15.176/5458> >

O situacionismo, composto por seu grande arcabouço de expedientes, tais como as *flâneries* e *dérives*, a *psicogeografia*, o *urbanismo unitário*, a arquitetura experimental, etc., constituiu-se, direta ou indiretamente, em um poderoso referencial e guia dos modelos estéticos e políticos da metade do século XX até a atualidade. A cidade enquanto espaço do “jogo” e o próprio “jogo” em si são conceitos debatidos na atualidade, nos estudos da arte e do ativismo urbano. No caso das *audio walks* e de outras formas artísticas na contemporaneidade (instalações, performances, espetáculos teatrais, etc.), o conceito do “jogo” ganha uma destacada relevância nos debates, como apontarei mais adiante.

Em paralelo ao movimento “antiarte” situacionista, os anos 1950 e 1960 testemunharam a explosão de formas artísticas que acabaram por deslocar sucessivas vezes os eixos gravitacionais do fazer artístico – eixos já instáveis desde o advento do *futurismo* e do surgimento do *ready made* duchampiano. Marc Jimenez, em “A querela da arte contemporânea”, escreve que o espírito que anima a criação artística em meados e fins dos anos 1960 tem alguns elementos predominantes: a busca pela “despersonalização do artista”, que refuta o reconhecimento e a celebração ao gênio criador; a incorporação de elementos antes desconsiderados no ato artístico, como o público ou o ambiente e a inclusão (em muitos casos, física), do público espectador nas ações que se desenrolam com a obra ou espetáculo (Jimenez, 2005, p. 76-77). *Land art*, *happenings*, instalações e performances são algumas das práticas artísticas

inventadas/exploradas, durante a década de 60, por vanguardas que compartilham com as vanguardas dos anos 1920-1930 o mesmo desejo de “se libertar do sistema das belas-artes e das convenções” (Jimenez, 2005, p. 85). São movimentos (estes da segunda metade do século XX) que, em não raros casos, se direcionam à desmaterialização da obra e à diminuição das funções expressivas e representativas dos objetos artísticos. “Dessa arte e dessa obra não subsiste então senão a ideia da arte, ou mais precisamente, segundo a fórmula bem conhecida de Joseph Kosuth (n. 1945), ‘a arte como ideia como ideia’”. (Jimenez, 2005, p.77)

Esta arte desmaterializada – muitas vezes invisível e efêmera – encontra seu lugar de performance fora de instituições tradicionais como os museus e as galerias. A *land art* vai em busca da ação direta (mesmo que sutil) sobre a paisagem natural; a performance está em toda a parte, principalmente nas ruas; a instalação supera a bidimensionalidade e a figuração da pintura, invocando a uma imersão na “obra de arte”. Neste sentido, o corpo humano ganha uma centralidade que supera, em muito, o papel que tinha nas correntes artísticas do pós-Segunda Guerra. No campo da pintura, para mencionar apenas dois exemplos fundamentais, temos a *action painting* de Jackson Pollock e os corpos-pincéis de Yves Klein. Em ambos os casos, mesmo sendo a tela o objeto final e suporte do fazer artístico, a centralidade do ato criador recai sobre o corpo humano em ação.

1.3 Anos 60 - Kaprow, *fluxus*, o *happening* e a performance

A desmaterialização da obra de arte dos movimentos de arte conceptual, a inserção dos corpos dos artistas e do público, a crítica às instituições tradicionais do mundo da arte, aliadas às experiências das vanguardas da primeira metade do século, ensejam uma maior aproximação do fazer artístico com a cidade e com sua fruição¹¹. Neste sentido, o *happening* – “o protocolo inventado por Kaprow para levar a arte à cidade” (Caeiro, 2014 p.203) – talvez seja a primeira grande manifestação das neovanguardas. O *happening*, isto é certo, tem uma ligação umbilical com o universo das artes visuais. Michael Kirby (1995a, p.3) destaca o fato de que grande parte dos *happenings* da prolífica cena de Nova Iorque dos anos 1960 (inclusive o *happening*

¹¹ No que tange à crítica aos espaços institucionalizados da arte, penso não ser fora de contexto mencionar que esta não era, à altura da metade do século, uma questão nova. Refiro-me, por exemplo ao décimo ponto do Manifesto Futurista, de 1909, que preconiza, entre outros objetivos, “Destruir os museus, bibliotecas, escolas de todas as espécies(...)”

inaugural, de Allan Kaprow), teve lugar em galerias, com destaque especial para a Reuben Gallery. No entanto, apesar desta predominância dos espaços *in door*, as criações para espaços urbanos (e interurbanos) tiveram uma significativa importância no *corpus* artístico do *happening*. Kaprow defendeu em seu *Assemblages, Environments and Happenings* que deveria ser experimentada “uma gradual expansão das distâncias entre os eventos de um mesmo *Happening*. Primeiro, ao longo de diversos pontos de uma avenida altamente movimentada; (...) em cidades diferentes, mas próximas; finalmente, por todo o planeta” (1966, p. 278).

O termo “*happening*” serviu como um rótulo para nomear e amalgamar um conjunto de obras e artistas que (em não raros casos) definiam suas peças com outras denominações: “Theatre Piece (Robert Whitman), Action Theatre (Ken Dewey), Ray Gun Theatre (Claes Oldenburg), Kinetic Theatre (Carolee Schneemann), etc.” (Kirby, 1965a, p. 29). A origem do termo vem de uma apropriação pelo público e pela crítica do título *18 Happenings in 6 Parts*, de Kaprow, que foi “apresentada” em 1959, na Reuben Gallery. Artistas ligados ao *fluxus* e a outros grupos da cena de Nova Iorque dos anos 1960 desenvolveram obras que foram prontamente denominadas como *happenings*. Kaprow escreve algumas premissas que ele considera fundamentais para esta nova arte que irrompia no limiar das décadas de 50 e 60: “uma integração entre as pessoas, o espaço, o tempo e materiais”, de modo a eliminar quaisquer vestígios das “convenções teatrais”; uma similaridade entre as “situações de um *happening*” e as “situações da vida”; a exclusão da audiência, uma vez que todos os presentes seriam participantes; a condição imprescindível de que estes participantes tenham clareza do que acontecerá – o que exige uma preparação “que não é diferente da preparação de um desfile, de uma partida de futebol, de um casamento(...). A grande diferença é que enquanto o conhecimento do esquema é necessário, o talento não o é”. (Kaprow, 1966, pp. 277-282).

Percebe-se, neste elenco de premissas, algumas questões caras às vanguardas estéticas precedentes e contemporâneas, principalmente no que se refere à diluição das fronteiras entre arte e vida. Alguns pontos, no entanto, são mais controversos. Sandford (1995, xviii) chama a atenção, por exemplo, para o fato de que o programa de Kaprow desenvolve um discurso que busca veementemente afastar esta nova arte do fazer teatral, o que, para a autora, necessita de uma análise mais apurada. Ela menciona que a própria crítica dos anos 1960 acreditava ser necessária uma discussão do *happening* dentro do espectro teatral, com base em uma análise da economia do espetáculo. Esta análise viria a ser desenvolvida nas décadas posteriores, com o avanço dos estudos

sobre a performance vinculados aos campos da sociologia, da antropologia e dos estudos teatrais.

Richard Schechner, em seus primeiros escritos no campo da teoria da performance, entende que o *happening* e as formas a ele relacionadas estão, de fato, mais próximas ao *jogo (play)* do que do teatro. Isto porque “não teriam necessariamente uma audiência, nem um roteiro (*scripted*), e que não seria necessária uma realidade simbólica” (1998, pp. 15-16). Embora não seja minha intenção aprofundar-me demasiado sobre o tema (sob pena de fugir do espectro central deste trabalho), acredito ser necessário debruçar-me levemente sobre algumas questões conceituais e formais da arte deste período, que foi tomado por imensas e profundas transformações e que, ainda hoje, reverberam nos modos de fazer e sentir. As disputas e tensões no campo das possibilidades do sensível que hoje vivemos estão ancoradas em movimentos e debates que em muito nos precedem. As *audio walks*, assim como toda a miríade de formas artísticas da contemporaneidade, ainda se voltam para temas e conceitos que estão em jogo há décadas. A expansão das possibilidades de visibilidade dos diferentes corpos, ideias e formas, neste movimento de expansão rumo a uma maior democratização dentro do que Jacques Rancière denominou *partilha do sensível*, este movimento contínuo de expansão, tem seus motores nas vanguardas e neovanguardas do século XX¹².

No caso da década de 1960, há uma intensa catalisação de propostas nascidas no seio das primeiras décadas do século. No caso do *happening* a que nos referíamos, estão presentes os procedimentos performativos do futurismo italiano, do *Cabaret Voltaire* e do dada, como um todo; compartilham a ideia de que “a arte não é uma forma de imitar a vida ou de expressar estados de consciência”, mas que a arte se apresenta a si própria enquanto “evento” (Schechner, 1988, p.28); também atravessa a arte dos anos 1960 os ecos do projeto de teatro de Antonin Artaud, que “desejava mudar a relação tradicional espectador-apresentação, colocando o público dentro do espetáculo”, e que também demandava a supressão da “dualidade entre autor e diretor” por meio da “combinação de ambas as funções em um só ‘criador’” (Kirby, 1965a, p.13)¹³. Não menos importante foi a influência de John Cage e do universo criativo do

¹² Refiro-me ao século XX por uma questão de identificação de meu projeto artístico (ainda que colateralmente) com todo um universo de formas e temas caros aos movimentos deste período. No entanto, as manifestações fundantes do que Rancière chama de “regime estético da arte”, são localizadas pelo filósofo francês algures no campo da literatura do XIX. Por exemplo, em um Gustave Flaubert, que escreve sobre o banal, o ordinário e tudo aquilo que antes era vetado no universo comum do sensível.

¹³ Kirby refere-se certamente às reverberações das propostas de Artaud em criadores da segunda metade do século XX, como Grotowsky, Peter Brook, Jean Genet, dentre outros. Artaud lança seus manifestos em defesa do *teatro da crueldade*, bem como *O teatro e seu duplo*, na década de 1930.

Black Mountain College – refiro-me aqui, por exemplo, à criação de objetos artísticos como “*Theater Piece No. 1*”, de 1952, que é considerado o primeiro “*happening*” nos moldes dos que seriam desenvolvidos posteriormente por Allan Kaprow, *fluxus* etc. (Kirby, 1965a, p. 16). A contribuição de Cage dá-se, ainda, pelos cursos que ministrou, formal ou informalmente, para diversos artistas da cena norte americana, inclusive o próprio Allan Kaprow. É preciso mencionar ainda as vertentes advindas do campo das artes plásticas. Há um percurso relativamente comum a diversos criadores que trabalharam com técnicas de colagem e mistura de elementos, na criação de “*environments*” e, finalmente, dos *happenings*.

Verifica-se uma predominância de “apresentações” dos *happenings* e similares nos ambientes fechados das galerias e *lofts*, principalmente no início. No entanto, percebe-se um incremento progressivo de práticas no seio dos tecidos urbanos (e interurbanos). Kaprow concebeu e realizou diversos *happenings* fora do espaço das galerias. Em *Calling*, de 1965, os participantes esperam em esquinas da cidade de Nova Iorque, até que automóveis os apanham e os transportam no banco de trás por diversos pontos da cidade de Nova Iorque. Durante estes trajetos, estes participantes tinham seus corpos envolvidos em papel-alumínio. Após uma primeira paragem, um outro participante desenrola o papel-alumínio do corpo da primeira pessoa, para envolvê-lo novamente, agora em sacos de lavanderia. A uma determinada altura, estes “pacotes” humanos são deixados na estação central de trens da cidade.



Fig 3 Happening “*Calling*”, de 1965.

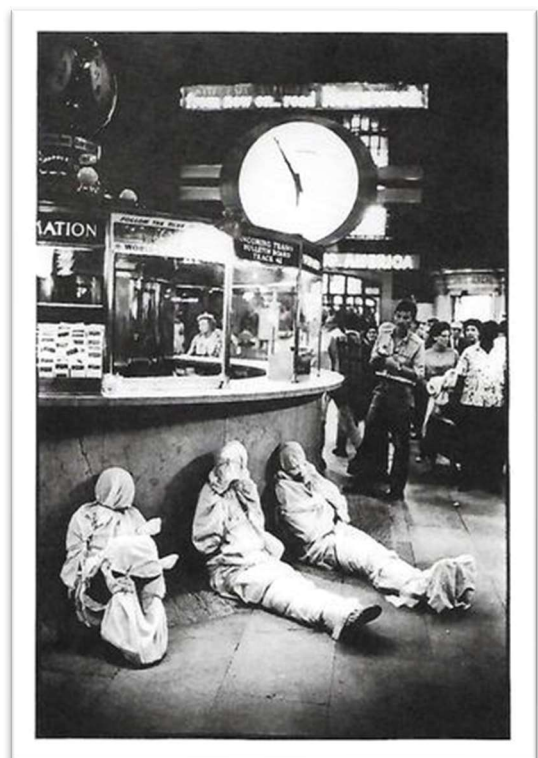


Fig. 4 Happening “*Calling*”, de 1965. (Sandford, p. 164)

No *happening* “*Self-Service, uma peça sem espectadores*”, de 1967, também de Kaprow, os eventos ocorrem em 3 cidades distintas (Boston, Nova Iorque e Los Angeles), em um espaço temporal de 4 meses. Uma lista de 31 ações, escolhidas ao acaso, são distribuídas pelas 3 cidades e os participantes escolhem qual ou quais ações irão performar. Muitas delas tinham lugar em espaços públicos. Reproduzo aqui o programa de algumas destas ações:

Nova Iorque: No acostamento de um trecho da rodovia, uma elegante mesa de banquete está posta, comida nos pratos, dinheiro nos pires. Tudo é deixado lá. As pessoas ficam nas pontes, nas esquinas, vendo os carros passarem. Depois de 200 [carros] vermelhos, eles partem (...) Na rua, crianças dão flores de papel para pessoas com rostos agradáveis. (...). Pessoas gritam no metrô pouco antes de descerem, saem imediatamente(...)

Boston: (...) Num bairro, as pessoas enchem com a boca um balão meteorológico de seis metros. Este é empurrado pelas ruas e enterrado em um buraco na praia. As pessoas vão embora (...)

Los Angeles: Alguém, esperando por uma pessoa com uma cara triste, anda de ônibus. Esta pessoa é seguida até que não seja mais possível. Em seguida, procura-se uma pessoa com uma cara muito engraçada. Hora de ir para casa. (Kaprow, 1968, pp.193-196).

Criadores ligados ao *fluxus* também desenvolveram trabalhos vinculados à esfera do *happening* e, ao que nos interessa, ao espaço da cidade. Tomo como exemplo as proposições de Yoko Ono em *City Pieces e Map Pieces*, que fazem parte de *Grapefruit: A Book of Instruction and Drawings*, de 1962. Nestas peças, Ono elabora alguns programas de ações que podem ser realizados por qualquer pessoa em diferentes lugares de qualquer cidade. Neles, encontram-se, por exemplo, as seguintes proposições: fazer um passeio de bicicleta em silêncio; caminhar atrás de uma pessoa

durante quatro horas, caminhar por toda a cidade com um carrinho de bebê vazio; desenhar um mapa imaginário e percorrê-lo na vida real. (Veloso, 2017, p. 377-379).

Também paradigmático é o trabalho de Vito Aconcci. Em *Following Piece*, Aconcci escolhe ao acaso um passante pela rua e segue-o até que esta pessoa entre em um espaço privado (um carro, um prédio ou um restaurante). Esta ação podia durar de poucos minutos até (como aconteceu) 4 ou 5 horas. Este tipo de performance em que há uma espécie de perseguição a desconhecidos pelas ruas foi replicada nas décadas seguintes por artistas como Francis Alys e Sophie Calle, sempre acompanhados dos registros fotográficos da ação destes “stalkers” urbanos.

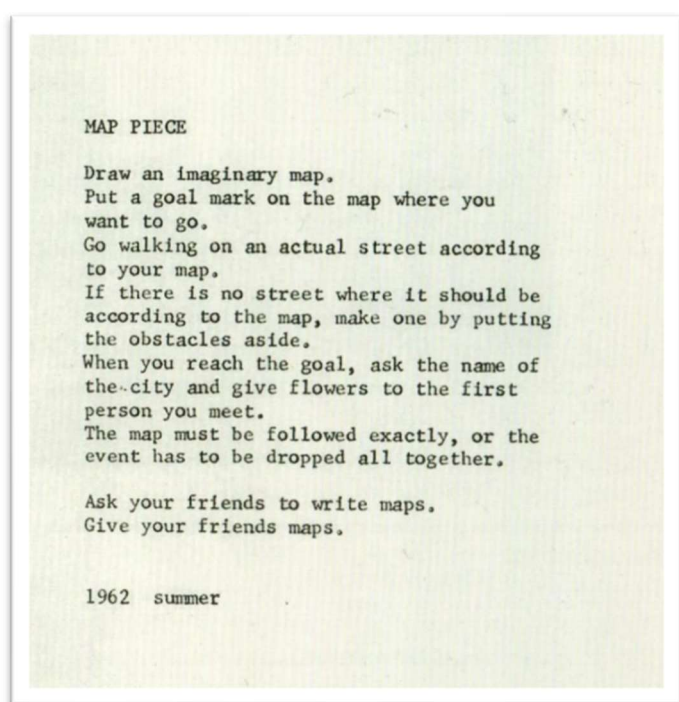


Fig 5 Programa de Map Piece (Ono, 1962)



Fig 6 – Performance The Following Piece, Vito Aconcci, 1969

Apesar de os Estados Unidos (principalmente Nova Iorque) serem o grande epicentro do desenvolvimento de novas linguagens das artes performativas (tal qual o *happening*), o mundo europeu não ficou de todo para trás. Jacques Lebel e o *Accionismo vienense* serão, talvez, grandes e profícuos exemplos da produção artística. Jacques Lebel organizou, em 1966, dentro da programação do *Festival Sigma de artes e tendências contemporâneas de 1966*, em Bourdeaux, um *happening* que é precedido por um passeio às cegas de uma hora e meia pela cidade. Neste passeio, os participantes estão com sacos de cartão em suas cabeças e seguram todos uma mesma corda que os une durante o percurso. O passeio constituía uma espécie de exercício de

“sensibilização do corpo e da percepção da cidade para o happening que seria realizado posteriormente” (Veloso, 2017, p. 131). No espírito já de efervescência pré-maio de 1968, Lebel realiza nesta ocasião uma conferência que conclama os participantes à revolta. Na entrada do evento, é distribuído um texto expositivo da noção de *happening* de Lebel.

O happening não é nem uma teoria nem um sistema infalível: seus únicos critérios são subjetivos. (...). O observador, condicionado por décadas de pintura de cavalete ou de teatro literário, adere à sua poltrona e se condena a si próprio a permanecer de fora. Há uma deformação profissional do observador que o impede talvez de sair de si mesmo, de seu condicionamento visual, psicológico ou moral. Colocado diante de uma obra inacabada, em processo de criação e aberta à ele, o espectador nem sempre está à altura de sua tarefa. A carência está na captação e a confusão na miopia. O happening nunca quis ser como uma cerimônia invariável mas, sobretudo, um enxerto, um movimento ou uma paralisia, uma pulsão exprimida ou reprimida, uma sensação de festa ou de desespero. Logo, o happening estabelece uma relação de sujeito com sujeito. Não somos mais (exclusivamente) observadores, mas observados, considerados, examinados. Não há mais monólogo, mas diálogo, troca, circulação (LEBEL, 2009, pp. 214-215, citado em Veloso, 2017, p. 131)

A obra de Lebel concentrava-se ao redor de temas políticos e sexuais – os tabus acima de todos os outros (Kirby, 1965a, p.18). As batalhas políticas (i.e guerra do Vietnã, maio de 68, etc.) e a forma como estas se derramam sobre as práticas artísticas acabam por esvaziar a expressão do *happening*, causando em grande medida o seu “declínio”. (Sandford, 1995, p xviii)



Fig 7 Happening no Festival Sigma 2, Bordeaux, 1966. Lebel, 1966. [Souvenir de Sigma : Jean Jacques Lebel, Happening – 19 novembre 1966, Bordeaux – SIGMA L'ARCHIVE VIVANTE \(hypotheses.org\)](#)



Fig 8 Happening "Demonstration for all the senses" do Actual Group. Praga, 1964. Kaprow, 1965, p. 306

1.4 Teatro, performance e a(r)tivismo urbano na contemporaneidade

A proposição de uma configuração dialógica do *happening* e das práticas artísticas às quais me referi no trecho anterior, que busca diluir as tradicionais linhas que separavam performers e espectadores, constitui um tema basilar para os Estudos da Performance que se desenvolveram durante todo o século XX. A Performance e a performatividade são conceitos-chave para a arte da atualidade. Em linhas gerais, o traço primordial que constitui a noção de performance é o estabelecimento, durante determinado lapso temporal, da copresença dos corpos de performers e espectadores. Em maior ou menor grau, a relação entre os participantes é capaz de gerar o que Fischer-Lichte chama de “ciclo de retroalimentação autopoietica¹⁴” (2009, pp. 20-24). Mesmo em espetáculos teatrais ou musicais “convencionais”, nos quais o público encontra-se separado dos atores pelo proscênio, as reações da plateia aos acontecimentos do palco (e vice-versa) criam uma atmosfera singular que se renova continuamente no espaço-tempo do espetáculo.

Entre as décadas de 1960 e 1970, tem início um movimento de reflexão e de sistematização teórica acerca da questão da performance, utilizando-se de estudos anteriores oriundos dos campos da antropologia cultural e da sociologia, dos quais Victor Turner e Erving Goffman são dois dos mais profícuos exemplos. Os próprios conceitos das formas passam a ser repensados. Jerzy Grotowsky chega à definição de que “teatro é aquilo que acontece entre o público e o autor” (Grotowsky, 1968, citado em Fischer-Lichte, 2009, p.21). O teatro abandona os espaços convencionais e vai às ruas. Em 1968, o *Living Theatre* estreia *Paradise Now* no festival de Avignon. O espetáculo, que acontece em meio (e com) o público, termina do lado de fora do Cloître des Carmes, local da apresentação, com a multidão (atores e público, que se tornam uma grande amálgama) a bradar “o teatro está na rua”. A polícia é instada a intervir e tem lugar um grande confronto. (Schechener, 1988, p. 49)

¹⁴ No original, *autopoietic feedback loop*.

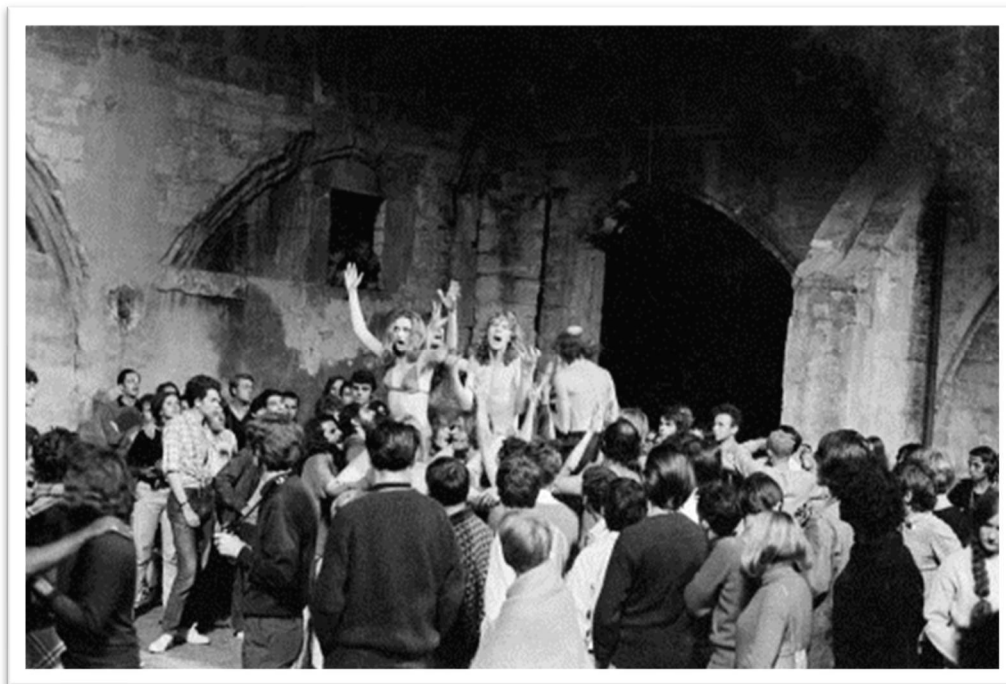


Figura 9 – *Paradise Now*, do *Living Theatre*, em Avignon, 1968. [The Living Theatre and the French 1968 Revolution: Of Political and Theatrical Crises \(openedition.org\)](#)

A partir das décadas de 1970 e 1980, surge um grande e multiforme conjunto de práticas artísticas voltadas para o ambiente urbano que levam “continuamente a ensaios de refundação experimental do espaço público e da vida política”. (Caeiro, 2014, p. 60). Desenvolvem-se práticas híbridas, advindas da *performance art*, da fotografia, do cinema, do teatro etc. A relação com a rua não se resume ao espetáculo. Passam a ocupar as ruas ações artísticas quase invisíveis, somente reveladas posteriormente, com a exposição de seus registros fotográficos. É o caso de *Fully Automated Nikon*, exposição de fotografias e textos que Laurie Anderson inaugura, em 1973, e que tem como tema o assédio praticado por homens na cidade de Nova York. Anderson tira fotografias dos homens que a assediavam em seus passeios pela cidade. A câmera fotográfica serve como uma espécie de arma para se proteger da cotidiana importunação a que a artista (e as mulheres, em geral) estão sujeitas nos espaços públicos. Junto às fotos destes homens, compunham a obra textos que relatavam o contexto do assédio e as palavras ditas pelos assediadores (Veloso, 2017, pp.82-83). Ao falar sobre Laurie Anderson, ocorre-me ao menos mencionar dois criadores que foram seus parceiros no contexto da arte de Nova Iorque das décadas de 1970 e 1980: Trisha Brown, que compõe coreografias para serem performadas nos telhados de edifícios e em suas paredes – em deslocamentos verticais, com suspensão por cabos de aço; e Gordon Matta-Clarck, que em seus *building cuts*, realiza intervenções em edifícios abandonados, removendo partes de suas estruturas – fachada, piso, teto, etc.

A rua é espaço também para ações provocadoras, como a de VALIE EXPORT, que em sua performance *Portfolio Doggedness*, de 1969, caminha pelas ruas e avenidas de Viena, vestindo um elegante traje e conduzindo outro performer (Peter Weibel), com uma coleira, como se este fosse um cão. VALIE troca olhares com os passantes, sorri para eles, enquanto o seu homem-cão se locomove “de quatro”, com o olhar baixo, submisso. (Veloso, 2017, p. 88). Outros artistas voltam-se para a rua retomando alguns programas performativos de períodos anteriores. Sophie Calle, na linha de *Following Piece*, de Vito Aconcci, segue desconhecidos pelas ruas de Paris em fevereiro de 1980. Esta foi a forma que a artista encontrou para redescobrir sua cidade, após 7 anos de viagens pelo mundo. A rua se transforma, desta maneira, em um cenário de jogo no qual o outro (desconhecido) é o vetor de um deslocamento real, mas também subjetivo. Subsequentemente, Calle expande ao máximo este exercício ao decidir seguir até Veneza um homem que acabara de conhecer em Paris. Descobre o hotel onde este se hospedaria; persegue-o, incógnita, pelas ruas e endereços que este viria a visitar na cidade italiana; utiliza disfarces, fotografa-o de uma janela próxima. Ao fim do processo, transforma este jogo em objeto artístico com o lançamento do livro “*Suite vénitienne*” (Veloso, 2017. pp. 217-218). Muito embora a relação da artista com o seu perseguido esteja apenas no campo da potencialidade, trata-se aqui de uma ação que se utiliza do meio urbano como plataforma para o encontro. Para além disto, este tipo de obra, quase invisível, calcada na subjetividade da criadora, inscreve-se em um regime que se utiliza da ficção para a apreensão do real. Descrição, literalidade e realidade se interpenetram em uma relação que corroboram o que Rancière escreve sobre a revolução que se opera no âmbito do *regime estético da arte*: “o real precisa ser ficcionalizado para ser pensado”. E ainda: “o testemunho e a ficção pertencem a um mesmo regime de sentido”. (Rancière, 2005, pp.57-58)

Também quase incógnito é o flunar do artista belga radicado no México, Francis Alÿs. Em *The Collector*, Alÿs passeia pela cidade do México a puxar com uma corda uma pequena escultura de madeira com rodas e cravejada de ímãs. À medida em que Alÿs circula pelas ruas, todos os objetos metálicos de pequeno e médio porte são atraídos pelo seu pequeno “brinquedo”. Esta ação tem suas bases na pesquisa de doutoramento do artista, que estudava a expulsão dos animais das cidades na era medieval como marco civilizador e fundador da modernidade. Este brinquedo imantado de Alÿs era uma pequena homenagem aos cães de rua e outros animais; uma espécie de vingança da natureza animal contra o paradigma científico instaurador da modernidade. (Veloso, 2017, p. 135)



Fig 10 VALLIE Export na performance Portfolio Dodgedness, 1969. [Portfolio of Dodgedness | Art Blart](#)



Fig 11 Suite Vénitienne de Sophie Calle, 1980. [The Mystery Guest | Issue 4 | n+1 \(nplusonemag.com\)](#)

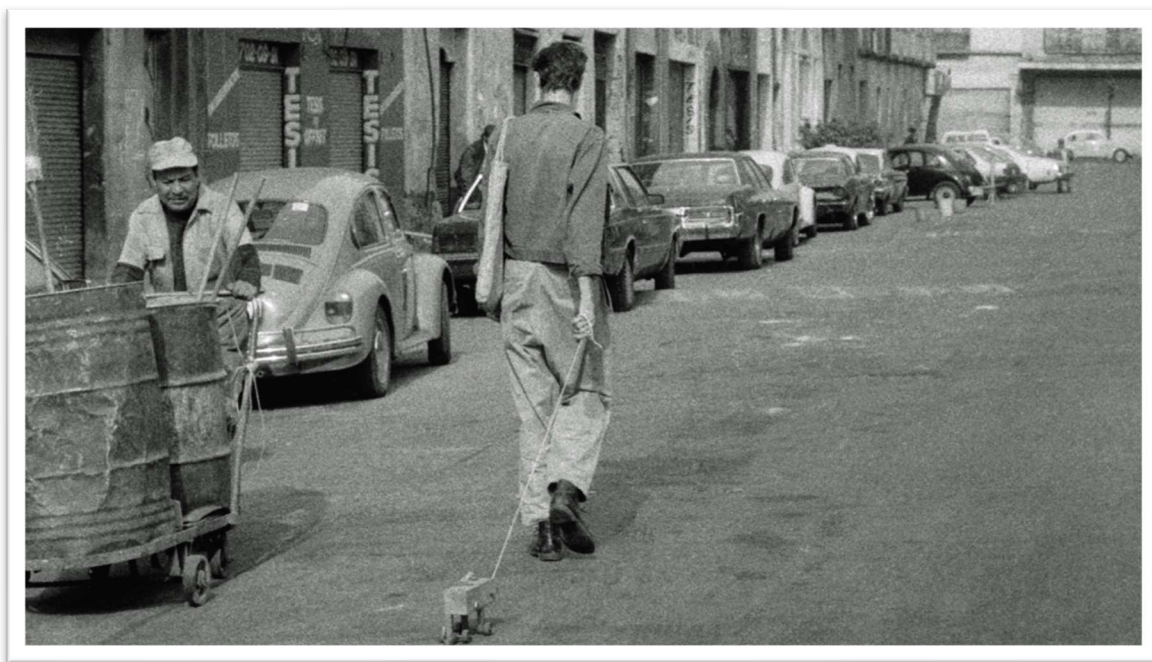


Fig 12 *The Collector*, de Francis Alys, 1992. [Art Icon 2020: Francis Alys - Whitechapel Gallery %](#)

Para além destas ações artísticas solitárias, acessíveis quase que somente pelos registros fotográficos e de vídeo, a rua transforma-se também em receptáculo de performances que demandam a coparticipação do espectador. O tema da “ativação do espectador” e o paradigma da “arte relacional” tiveram (e ainda têm) grande relevância nos debates sobre a arte contemporânea. Nicolas Bourriaud, ao observar a produção artística da virada do século XX-XXI, realiza um diagnóstico de que a arte segue um percurso de abandono cada vez maior da materialidade dos objetos artísticos (tema presente desde meados do século) em direção a uma economia de estabelecimento de relações sociais e interação no seio das artes. Este modelo “relacional” é ativado em instalações, performances colaborativas e intervenções no espaço público, que partiriam da premissa e da busca pela “ativação” do espectador. No dizer de Bourriaud:

Isso ocorre por meio das formas que não estabelecem nenhuma precedência a priori do produtor sobre o observador (nenhuma autoridade de direito divino), mas negociam com ele relações abertas, não resolvidas de antemão. O espectador, então, oscila entre o papel de consumidor passivo e o de testemunha, associado, cliente, convidado, coprodutor, protagonista. (Bourriaud, 2009, p. 28)

Neste recorte de leitura da arte contemporânea realizado por Bourriaud, parecem-me estar inseridas as formas artísticas que serão prioritariamente analisadas

no próximo capítulo sobre *audio walks*. Também o objeto artístico produzido em colaboração com os estudantes da Augusto Gil pode ser lido a partir desta chave do paradigma relacional, uma vez que sua construção em sala de aula, coletivamente, e a sua fruição por espectadores-escutadores, demandam uma coparticipação que vai além do tradicional observar estático da sala da galeria, do museu e da sala de espetáculos dividida por um proscênio. Esta vinculação, no entanto, não implica minha total adesão à tese de Bourriaud, que, se levada ao limite, veicula a ideia de que o modelo relacional que o autor enxerga nas obras por ele analisadas proporcionariam uma maior democratização e emancipação nas esferas artística e social.

Bourriaud chega mesmo a propor que vivemos recentemente a superação do regime da sociedade do espetáculo a partir das brechas que o paradigma relacional abre para a participação do espectador (2009, p.54). Embora Bourriaud não utilize em seu texto o vocábulo “ativo” e o faça poucas vezes em relação a “passivo”, subentende-se (e esta é a visão crítica de autores como Jacques Rancière e Claire Bishop) que existe uma grande novidade no universo desta “arte relacional”, que seria capaz de tirar o espectador do seu estado de letargia frente à obra e ao artista; a ativação dos corpos do espectador, que dialoga, interage, caminha e escreve a obra com o artista, funcionaria como o disparador de uma nova sensibilidade e de um novo modelo de produção artística capaz de, através desta sociabilidade, expandir os caminhos do fazer artístico e da democratização. Este é um debate que já leva quase duas décadas. Não pretendo me estender sobre ele, mas dedicarei alguns momentos do capítulo de análise de nossa audio walk para refletir sobre o tema. Por ora, faço uma breve menção a *O espectador emancipado*, de Jacques Rancière.

Rancière faz um exercício de transposição e adequação das propostas do seu livro anterior, *O mestre ignorante* para o campo das artes. Em meio às calorosas discussões sobre a “ativação” na virada do século, Rancière propõe um novo olhar sobre o olhar do espectador. Neste sentido, traz à tona dois dos mais significativos projetos teatrais do século XX (Brecht e Artaud), que acabam, segundo Rancière, por classificar o olhar do espectador como passivo e que seria preciso ativá-los por meio de novas formas e técnicas de fazer teatro: o teatro épico, no caso de Brecht, e o teatro da crueldade, no de Artaud (Rancière, 2014, pp. 7-11). Rancière enxerga nestas proposições, replicadas no paradigma relacional de Bourriaud, a assunção de que aquele que vê e ouve encontra-se em um *status* inferior àquele que emite – uma visão, portanto, platônica acerca da relação entre mimese teatral e sociedade (p.9). Rancière propõe uma revisão neste estatuto das capacidades do sensível. Da mesma forma que Rancière, partindo do modelo pedagógico de Joseph Jacotot, advoga pela

“comprovação da igualdade das inteligências”, enquanto condição para a “emancipação intelectual” (2014, p. 14); da mesma maneira, no campo do sensível relacionado à fruição da arte, Rancière questiona as teses que opõem o *olhar* e o *agir* enquanto duas extremidades de uma escala que vai da passividade à atividade. A emancipação só se torna possível quando colocamos em dúvida esta oposição.

É possível verificar, de fato, o surgimento de uma tendência que valoriza, da virada do século até os dias correntes, um fazer artístico calcado na relação entre criador-espectador e na interação dos corpos. Isto não é menos verdade para o campo da arte construída para os espaços urbanos. Tomo como exemplo a obra de Sylvie Cotton. Em *Promenades SETNJU*, de 2004, a performer caminhou por uma semana, diversas horas por dia, de mãos dadas com pessoas totalmente desconhecidas pela cidade de Pancevo, na Sérvia. Nestas caminhadas, Cotton pediu a seus companheiros de trajeto que lhe mostrasse lugares da cidade que tivessem algum significado especial para elas. Nestas *Promenades*, Cotton pôde quebrar barreiras e alcançar um grau de intimidade com o *outro*, antes talvez inacessível. A cidade e seus lugares especiais são, ao mesmo tempo, vetor e objeto de criação artística. (Velooso, 2017, pp. 144-145)

O exemplo de Sylvie Cotton é representativo de uma forma de criação voltada para a relação afetiva entre criador e participante. Mas, na miríade multifacetada de criações para o espaço urbano, há uma imensa diversidade de modelos desenvolvidos. As manifestações artísticas da contemporaneidade transbordam as fronteiras das formas tradicionais e propõem, através do envolvimento na vida quotidiana e da inserção no ambiente, a transformação dos estatutos artísticos, comportamentos e práticas sociais (Velooso, 2017, p.3), mas também do espaço público. (Caeiro, 2014, p.61).

O a(r)tivismo urbano de artistas individuais ou coletivos atua diretamente sobre o espaço físico do real urbano e em colaboração com as populações que nele habitam, principalmente as mais marginalizadas. Em muitos casos, começam como iniciativas autônomas para depois serem abraçadas pelos benefícios e fomentos do Estado. Em outros, já principiam sob a tutela e o financiamento estatal. Cito o exemplo brasileiro da Cia Mungunzá de Teatro. Em 2016, a companhia ergueu um teatro feito de contentores de navio em um terreno desocupado e ocioso no bairro de Santa Ifigênia, na cidade de São Paulo. Embora localizado no coração da capital paulista, este espaço sofre com a pobreza e a proximidade da *cracolândia*, um território nômade e fluido dos usuários de *crack* da capital paulista. A *cracolândia* migra para ruas e quarteirões adjuntos a cada operação policial deflagrada com o objetivo de dispersá-la. A Cia Mungunzá ergueu não

somente o *Teatro de Contêiner Mungunzá*, mas construiu, em seu entorno, espaços comunitários como uma horta hidropônica, um parque infantil, uma pequena quadra de futebol, entre outros equipamentos que recebem a comunidade do seu entorno, principalmente crianças após o horário escolar. Artistas, assistentes sociais e voluntários desenvolvem atividades artísticas e práticas de escuta da população adicta que compõe a *cracolândia*. Concomitantemente a estas atividades, a Cia Mungunzá de Teatro desenvolve sua premiada e reconhecida produção teatral e reverbera em seus espetáculos algumas facetas da realidade que a cerca¹⁵.

Na cidade do Porto, o *Cultura em Expansão* foi criado em 2014, pela Câmara Municipal do Porto. Trata-se de um programa que é atualizado anualmente e que promove a fruição gratuita de uma programação artística multidisciplinar por diversas regiões da cidade. Esta programação é desenvolvida em conjunto com as associações de moradores e coletivos artísticos de música, teatro, cinema, dança, literatura e performance. Consta no programa do *Cultura em Expansão*:

Ao mesmo tempo que cria oportunidades culturais para diferentes comunidades, o *Cultura em Expansão* permite uma experimentação artística em espaços de apresentação não convencionais, fora do circuito de palcos tradicionais da cultura da cidade, promovendo ainda novas formas de exploração e descoberta do território e cruzamento de públicos. Desde a sua criação, o programa tem vindo a acompanhar e simultaneamente alimentar a dinâmica cultural da cidade, crescendo geograficamente e no número de ações¹⁶.

Embora a produção do *Teatro de Contêiner* e do *Cultura em Expansão* não se restrinja a atividades na rua (na verdade, grande parte delas é realizada em espaços fechados), ainda assim, o que move estas ações é o senso de comunidade em relação aos bairros e grupos geograficamente tocados pelos projetos. Projetos como estes buscam forjar, nas palavras de Mário Caeiro (pp.24-25), uma “ética projetual específica que considera a arte um dispositivo crítico (do quotidiano) e um lugar de celebração espiritual (da *communitas*)” (...) “As ações exemplares e experimentais tornam-se, assim, patrimônio coletivo, isto é, um logos artístico para além dos lugares-comuns a que são confinadas pela organização sociocultural e suas indústrias.”

¹⁵ Para mais informações sobre o grupo e o espaço, ver [Cia. Mungunzá de Teatro | Teatro de Contêiner | Mungunzá Digital \(ciamungunza.com.br\)](http://Cia.Mungunzá.de.Teatro|Teatro.de.Contêiner|Mungunzá.Digital(ciamungunza.com.br))

¹⁶ [Sobre - 2023 \(culturaemexpansao.pt\)](http://Sobre-2023(culturaemexpansao.pt))

No Cultura em Expansão, cada uma das 4 regiões abarcadas pelo projeto conta com a parceria de grupos e coletivos da cidade do Porto, que ajudam a organizar, mapear, desenvolver e promover as atividades culturais. É o caso do Visões Úteis, que atua no campo teatral e da performance do Porto há quase três décadas. Além das produções para palco, o grupo tem realizado nestes anos de existência diversos espetáculos performativos e audio walks para o espaço público. Na mais recente destas intervenções, em maio deste ano de 2023, o visões estreou *Cidades de Bronze*, um dispositivo cênico performativo na Praça da República que “procura desenterrar e interrogar as estátuas que há e que houve na cidade, escavando os sentidos e ideias que cada um destes seres frágeis e eternos trazem para a sociedade de hoje e de amanhã.” ([Cidades de Bronze | Visões Úteis \(visoesusuteis.pt\)](#)).

Outros projetos do Cultura em Expansão inserem-se neste contexto de criação para fruição da cidade. Só para invocar outro exemplo atual, esteve na programação deste ano de 2023 o espetáculo *Manda os teus pais passear, outra vez*, do Teatro Experimental do Porto (TEP), a mais longeva companhia teatral de Portugal. Nesta criação de Marta Figueiredo e Gonçalo Amorim, o TEP traz ao palco a continuidade de seu projeto de exploração de três bairros da cidade do Porto no ano de 2019. Dentre as ações originais propostas estavam histórias, canções e um pequeno guia que funcionavam como disparadores para deambulações pela cidade. ([TEP \(cct-tep.com\)](#)).



Fig 13 *Cidades de Bronze*. Visões Úteis, 2023. “*Cidades de Bronze*” – sinalAberto

Os projetos e criações supracitadas encontram-se no escopo de uma arte que demanda e estimula a participação cidadã e, bem no espírito da contemporaneidade

artística, podem ser caracterizadas pela “transparência dos dispositivos e evidência informativa e pedagógica do artístico” (Caeiro, 2014, p.32).

No contexto do a(r)tivismo urbano e seguindo, em maior ou menor grau, os ideais situacionistas, surgem, desde fins do século XX, iniciativas mais incisivas de intervenção. A partir do olhar do urbanismo e da arquitetura, grupos e coletivos vão do centro às periferias, rasgando e cosendo o tecido da *urbe* em busca de novas formas de construir uma habitabilidade e uma (con)vivência cidadã mediadas pela arte. Neste contexto, faço referência ao percurso de Francesco Careri e do Coletivo *Stalker*.

Francesco Careri é uma das mais proeminentes figuras da atualidade no que se refere à prática do caminhar enquanto atividade artística, urbanística e social. Escritor e professor do Departamento de Arquitetura da Universidade de Roma Tres, Careri ministra cursos peripatéticos, nos quais caminha com seus estudantes de 80 a 100 quilômetros por semestre pelas cidades, percebendo e interagindo com os fenômenos urbanos emergentes. Estas travessias, “percurso erráticos”, são para Careri meios úteis à arquitetura para “se reconhecer dentro do caos das periferias uma geografia e como meio através do qual inventar novas modalidades de intervenção nos espaços públicos metropolitanos, para pesquisá-los, para torná-los visíveis” (Careri, 2013, p. 32). Caminhar, de acordo com Careri, não é apenas um ato que permite ver as paisagens, mas também é ele ação criadora de paisagens. (p.7).

Suas primeiras experiências começaram ainda como aluno de arquitetura e urbanismo em Roma, nos anos 90, com os protestos que ocuparam as universidades italianas por 3 meses. Têm início, neste período, as suas inquietações quanto à forma de como a cidade era explicada para os estudantes. Para Careri, a Academia não dava conta da complexidade do universo urbano sem observá-lo e explorá-lo de modo dinâmico. Seu livro *Walkscapes: o caminhar como prática estética*, largamente citado no primeiro trecho do presente capítulo, é uma das mais importantes obras da atualidade, não apenas pelo seu resgate histórico do *caminhar*, desde o início do nomadismo até os movimentos artísticos do século XX, como também pelas suas proposições para o urbanismo e para a arte contemporâneos.

Junto aos colegas de universidade, Careri funda, em 1996, o *Laboratorio de Arte Urbano Stalker/Observatorio Nómada*, acompanhado do lançamento de um *Manifesto Stalker*. O nome *Stalker* é uma referência e homenagem ao filme homônimo de Andrei Tarkovski, cujo enredo conta a história de um homem (o *stalker*) que é capaz de guiar pessoas pelos confins das regiões desabitadas e perigosas de uma cidade, com o objetivo de chegar à “zona”. Nesta zona haveria, supostamente, uma sala onde seriam

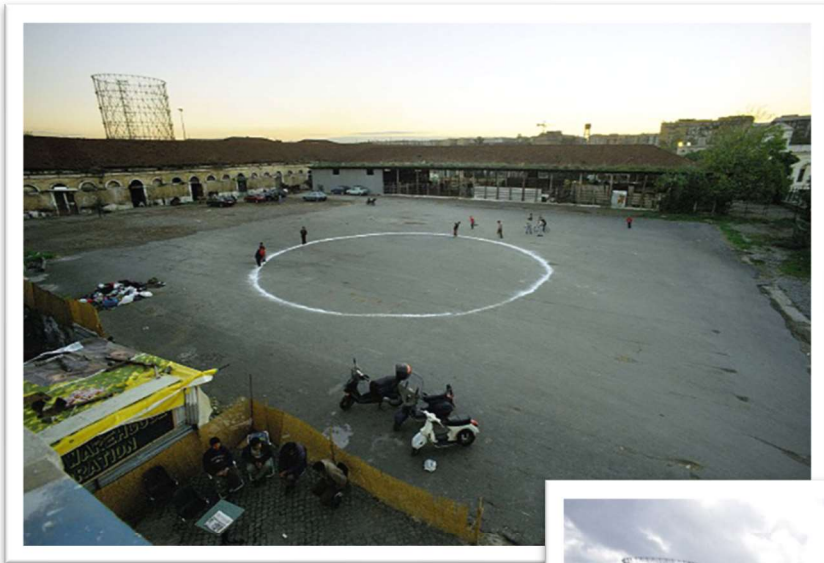
realizados os mais íntimos desejos de cada indivíduo. O laboratório deu origem a um grupo que troca constantemente de direção e de nome, como que “apagando seus rastros” (Careri, 2017, p. 8), mas que é habitualmente reconhecido como *Coletivo Stalker*¹⁷. Os percursos dos *Stalkers* acontecem nas regiões às margens dos grandes fluxos de comunicação da cidade, nas encruzilhadas dos “não-lugares” (resgatando uma expressão de Marc Augé) ou dos “meio-lugares”, que são, na acepção de Paola Berenguer Jacques, “não lugares” ativados, apropriados (Careri, 2013, p.10). A caminhada inicial do grupo, em 1995, que durou 4 dias, percorreu um trajeto circular ao redor de Roma, no qual os *stalkers* passaram por terrenos abandonados e em transformação, sem tocar a cidade histórica/turística, nem o campo, mas apenas suas bordas. Nesta caminhada, o grupo não pisa no asfalto, restringindo seus passos aos canteiros, terrenos baldios, margens do rio, e matagais. Para isto, não se escusam de violar acessos de propriedades privadas, como portões e cercas. Assim, chegam à conclusão de que não é necessário construir “coisas” para se fazer arquitetura, uma vez que o caminhar pode se constituir em uma forma arquitetônica. (Veloso, 2017, p.298)

O *Stalkers* caminha e realiza intervenções por diversas cidades do mundo. Em Roma, envolveram-se com imigrantes ciganos, curdos, senegaleses, entre outros (em sua maioria clandestinos e ilegais), ocupando territórios marginalizados, espaços mutantes da cidade, e criando espaços de sociabilidade através de práticas de convivência e dispositivos de jogos baseados na cumplicidade e cooperação. Por meio destas ações, buscam romper o medo da alteridade de ambos os lados. É interessante o relato do Professor Careri em que afirma que, para poder acessar intimamente estes grupos e espaços, o grupo de arquitetos precisa se apresentar, não raras vezes, como *artistas*, pois sob esta denominação não impõem o receio que o título de arquiteto impõe sobre estes grupos. Careri compreendeu a certa altura que, para aquelas comunidades fragilizadas, o arquiteto é sujeito detentor de certo poder sobre suas vidas¹⁸. O *Stalker* tem algumas regras básicas para suas intervenções, como por exemplo, não acrescentar nada que seja durável nos territórios sobre os quais atuam. Monumentos ou edificações eventualmente erigidas devem ter um caráter efêmero. O grupo utiliza-se de elementos como farinha e vinho para realizar celebrações nos espaços de atuação e suas práticas buscam seguir uma ordem de atividades que consistem em “primeiro

¹⁷ São alguns dos nomes adotados pelo grupo/projeto: *Observatório Nômade, Stalker/ON, Primavera Romana, Museo Relazionale, Laboratorio Arti Civiche, Stalker Walking School* etc. (Careri, 2017, p. 8)

¹⁸ Careri desenvolve esta temática em conferência na Universidade Nacional Autônoma do México (UNAM), em março de 2015. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=8b5TPmYC8fM&t=1181s>

acessar os territórios, para depois os atravessar e, em seguida, perceber seu devir”.
(Veloso, 2017, pp. 298-299).



Figs 14, 15 e 16 Intervenção do Coletivo Stalkers no Campo Pranzo Boario, Roma, 1998. [Campo Pranzo Boario / asako iwama](#)

1.4.1 Arte, Comunidade e Colaboração

Uma das múltiplas vertentes dos trabalhos de intervenção artística urbana desenvolvidos desde as últimas décadas do século XX tem como eixo central a atuação de artistas com comunidades e em regime de colaboração. A partir da virada do século, estas práticas artísticas colaborativas, realizadas no seio de comunidades específicas, ganharam grande visibilidade, apoio financeiro estatal e se viram enormemente multiplicadas (Bishop, 2006, p.1). Devido a este florescimento, a arte colaborativa é, na atualidade, um dos temas de grande importância nos debates no universo da arte contemporânea. Tendo em vista que nosso projeto artístico se encontra inserido neste âmbito, apresento uma pequena introdução sobre o tema e algumas questões importantes levantadas pela academia e pela crítica.

A arte do início do século XXI apresenta o que Claire Bishop denominou de “virada social” (*social turn*). Percebe-se uma tendência de artistas que, individualmente ou em coletivos, se voltam para “projetos temporários que engajam diretamente um público – particularmente grupos considerados marginalizados – como participantes ativos na produção de eventos comunitários ou programas orientados por um processo e politicamente conscientes”. Nestes projetos, a investigação artística se volta para as relações e trocas entre os indivíduos (Bishop, 2006, p.2). O aspecto social e as transformações da sociedade que a arte pode implementar passam a ser o centro da ação artística e sua própria razão de ser. As preocupações centrais saem do campo do estético e migram para o do ético, com a renúncia à noção de autoria artística e com o apelo à construção de um mundo que se preocupa com a inclusão social e em dar voz para aqueles normalmente silenciados.

Neste modelo, o processo se sobrepõe ao objeto criado. Em muitos casos, não há o interesse em exibir ou apresentar um objeto artístico, mas “usar a arte como meio para criar e recriar novas relações entre pessoas” (Bishop, p.6). Os trabalhos do *Coletivo Stalkers*, citados na seção anterior, se encontram em grande medida dentro desta lógica; atuam na arquitetura da cidade (principalmente de suas periferias) a partir da construção de relações sociais com grupos excluídos. Claire Bishop (2016, p.6) apresenta outros exemplos da arte comunitária que começa a se difundir no início deste século; é o caso, do coletivo turco *Oda Projesi*, que desenvolve em seu apartamento em Istambul, em cooperação com a vizinhança, projetos de oficinas de pintura para crianças, *picnics* comunitários, passeatas de crianças, etc. Projetos como estes não ambicionam produzir objetos artísticos, mas interações e relações sociais entre grupos.

Este ideal de arte, fortemente vinculado às premissas de igualdade social, de escuta da alteridade e de construção de novas formas de viver, recebeu críticas semelhantes às aquelas envolvidas no conceito de “arte relacional”. Por um lado, esta arte comunitária colaborativa relega a um segundo plano as preocupações estéticas, privilegiando maioritariamente os critérios éticos (Bishop, 2016, p. 7). Neste sentido, não buscam valorar os objetos artísticos produzidos (quando estes existem) senão pelos resultados sociais que eles atingem. Por outro lado, este ideal de arte acaba por repetir a falsa percepção de que aqueles que fazem algo (os autores) estão em um patamar superior do que aqueles que “apenas” veem e ouvem (espectadores).

Estas questões fazem eco em nosso projeto. Este é de fato um trabalho de arte colaborativa e realizado em uma comunidade (no caso a comunidade escolar). Sempre houve, desde o início, uma preocupação em me manter em um caminho que distribuísse adequadamente os pesos entre o aspecto social e pedagógico do trabalho com as crianças, e o processo de construção de um objeto artístico palpável (no caso também audível e visível). Construir uma audio walk capaz de tocar sensivelmente aqueles que a experimentam era tão importante quanto fomentar o convívio, a observação do espaço urbano, o resgate histórico da cidade e as práticas artístico-pedagógicas em sala de aula. A busca por este equilíbrio foi constante em nosso processo. Desejava que o objeto artístico produzido fosse tão divertido, profícuo e cheio de graça quanto os nossos encontros na escola e na rua.

Não entendo que a arte colaborativa com fins sociais e calcada nos critérios primordialmente éticos seja desimportante. Vejo-a como uma das múltiplas formas de fazer artístico da contemporaneidade e que possui um espaço legítimo e cheio de valor. Nosso trabalho, no entanto, trilha outro caminho; a colaboração não é um fim em si, mas uma forma de construir algo a ser experimentado e sentido por aqueles que com ele entrem em contato. Neste sentido, foi necessário buscar equalizar colaboração e resultado. A audio walk mobilizou a nossa colaboração; a nossa colaboração produziu esta audio walk.

Esta primeira seção teve como objetivo introduzir alguns dos temas mais significativos para a arte contemporânea, principalmente aqueles que dizem respeito à arte no espaço urbano e a participação do público/participante. Através dos exemplos de artistas e objetos artísticos apresentados, pôde-se constatar a pulverização de práticas e plataformas nos modos de operar da arte, que se apresenta cada vez mais atravessada pelos debates das práticas sociais da atualidade. O caráter multidisciplinar

de suas formas é o resultado do transbordamento das fronteiras erigidas até o período da Modernidade artística; estas bordas apresentam-se cada vez mais porosas e movediças, convidando ao experimento e à hibridização. No próximo capítulo, trarei um conciso histórico da utilização de dispositivos de escuta individual no século XX e das formas artísticas similares à que desenvolvemos neste projeto artístico.

2 Audio Walks

2.1 Audio Walks – conceito, retrospectiva e estado da arte

Audio walks são objetos artísticos que se caracterizam pela reprodução de uma ou mais faixas de áudio previamente gravadas, e que são ouvidas através de auscultadores por espectadores/participantes em deambulação. Em linhas gerais, o áudio escutado serve como linha condutora do deslocamento do espectador pelo espaço (urbano, rural ou *indoor*), guiando-o através de vozes e outros sons pré-gravados que criam um arco narrativo de modo a estabelecer relações com o espaço que se percorre. São obras que podem ser classificadas de uma maneira geral como *site-specific*. *Audio walks* são uma variação dentro do espectro do conceito de *soundwalking*, que tem sua origem no *World Soundscape Project*, sob a liderança de R. Murray Schafer, no início dos anos 1970, e que contou com a participação de inúmeros colaboradores como Bruce Davis e Hildegard Westerkamp. A categoria *Soundwalk* encampa, em linhas gerais, as práticas de escuta e, geralmente, registro e inventário de paisagens sonoras que cercam o sujeito que se desloca. Embora a prática de observar e realizar registros (escritos ou gravações sonoras) do universo sônico que nos cerca seja uma prática já realizada em tempos anteriores, como vemos nos relatos *flâneurs* do século XIX e nas pesquisas áudio-etnográficas do pós-guerra, pode-se dizer que é com a institucionalização em projetos de pesquisa como o *World Soundscape Project*, que a prática se desenvolve com maior vigor e consistência. (McCartney, 2014, p. 212-221)

Apesar de ambas as categorias possuírem em comum a “ênfase na experiência sonora de locais específicos”, *soundwalks* podem ser mais vinculados à escuta e ao inventário das paisagens sonoras (*soundscapes*) que nos cercam, enquanto *audio walks* têm uma natureza de transformação da matéria sonora para a criação de uma “narrativa guiada utilizando-se de sons do ambiente como base (...), assim como em uma banda sonora de um filme” (McCartney, 2014, p. 229). De um modo geral, *audio walks* têm na imersividade uma de suas notas fundamentais. O espectador é envolvido tanto pelas camadas sonoras (textos, músicas, ruídos, etc.) que ouve através dos headphones, quanto pelas percepções que os outros sentidos alcançam, levando-o a uma experiência semelhante à cinematográfica. No entanto, o corpo do espectador está diretamente colocado no espaço da locação; ele “(...), vive as situações e é conduzido

pela faixa de som organizada pelo artista” (Veloso, 2017, p.253). Neste sentido, *audio walks* não estão exclusivamente no domínio da arte sonora e dos estudos do som. Desde a década de 1980, com a disseminação dos dispositivos portáteis de reprodução de áudio, vêm sendo desenvolvidos trabalhos artísticos nas mais diversas expressões utilizando este tipo de suporte. Teatro, performances, instalações multimídia, áudio-guias, arte sonora etc., são categorias que se relacionam às criações de *audio walks*, sem se restringirem exclusivamente a uma delas. (Schaub, 2005, p.14).

Estas nomenclaturas ainda não estão totalmente consolidadas nos meios artístico e acadêmico, havendo um grande intercâmbio dos dois termos (*audio walks* e *sound walks*) para as mais diversas práticas de caminhadas acompanhadas de sons, aos quais ainda se juntam outros termos como *Audio Tour*, *Listening Walk*, *Caminhada Sonora*, *Percurso Sonoro*, dentre outros (McCartney, 2014). Janet Cardiff e seu colaborador George Bures Miller são os principais responsáveis pela disseminação do termo *audio walk*, uma vez que assim denominaram as suas 22 obras do gênero. No Brasil (e América do Sul, em geral), observa-se uma certa recorrência do termo *Audio Tour*. É o caso dos trabalhos realizados por grupos como o Coletivo Teatro Dodecafônico¹⁹, ExCompanhia de Teatro²⁰, BiNeural-MonoKultur²¹, dentre outros. No contexto português, criadores tendem a utilizar tanto o termo *audio walk*, a exemplo do grupo Visões Úteis²², quanto sua tradução literal – *audiocaminhada*, no caso da criadora Paula Diogo em seu espetáculo-percurso *Terra Nullius*²³.

Para este trabalho, optei por tratar os objetos artísticos desta natureza (e, mais especificamente, ao desenvolvido por mim e pelas crianças) apenas pelos termos *audio walk*. *Audio tour*, com o segundo vocábulo francês, remete a uma ideia de retorno ao ponto inicial, de uma volta completa (embora também seja completamente usual e referido nos léxicos falar em *tour* com o sentido de realizar uma caminhada, uma excursão, *une promenade*, etc.). Além disto, a palavra *tour* ganha, principalmente no último século, toda uma carga semântica com a sua utilização para eventos esportivos e, obviamente, relacionados ao turismo. Esta não é uma questão de maior relevância para este trabalho. De qualquer modo, penso ser importante mencionar a razão desta escolha, deixando claro que o termo *audio tour* (e quaisquer outros), quando utilizados pelos artistas analisados, serão mantidos nas suas descrições.

¹⁹ <https://www.coletivoteatrododecafonico.com/audiotours.html>

²⁰ <https://www.excompanhiadeteatro.com.br/>

²¹ <https://www.bineuralmonokultur.com/>

²² <https://visoesuteis.pt/pt/criacoes?tid=49>

²³ <https://ma-criacao.com/portfolio/terra-nullius/>

Na primeira parte deste capítulo, apresentarei uma breve síntese da evolução das tecnologias de escuta individual e portátil e alguns momentos do processo de assimilação e incorporação no fazer artístico contemporâneo. A seguir, introduzirei o trabalho de três artistas (individuais e coletivos) que vêm desenvolvendo com certa constância importantes obras no campo das *audio walks*. Conforme já apontado anteriormente, verifica-se que há uma multiplicidade de origens, formas e propostas artísticas neste universo; Janet Cardiff, por exemplo, vem do campo das artes visuais. Suas composições são permeadas por um universo ficcional calcado na intimidade e em um certo clima “noir”; o grupo alemão LIGNA provém do campo das teorias das *medias* (principalmente do rádio) e é fortemente influenciado pelo paradigma brechtiano de atuação na arte. Suas criações estão voltadas para a percepção dos mecanismos de controle na (da) cidade e para a atuação da coletividade no espaço público. Apresento, ainda, uma obra da criadora portuguesa Paula Diogo, que constrói uma *audio walk* de natureza autobiográfica, mesclando relatos íntimos e impressões de lugares distantes em que viveu. As obras destes três criadores foram escolhidas por constituírem exemplos dos principais eixos de ação de nosso projeto: ficcionalidade, espaço urbano e história e memória.

Para o desenvolvimento deste capítulo, tomo de empréstimo alguns temas e conceitos do campo dos Estudos da Performance, como as noções de “presença” e de “efeito de presença”, que vêm sendo desenvolvidos por autores fundamentais como Richard Schechner, Erika Fischer-Lichte e Josette Fèral. Da mesma maneira, os temas da cidade e da irrupção do real na obra de arte contemporânea (já abordados no capítulo anterior), serão também tocados, ainda que colateralmente. Esta apresentação do estado da arte no campo da *audio caminhada* não pretende ser exaustiva, mas apenas uma introdução aos diversos modelos técnicos e poéticos desenvolvidos nas últimas décadas, através de exemplos significativos dos artistas analisados. Para isto, farei uma descrição e análise destas obras, colocando à disposição, sempre que possível, os caminhos de acesso ao material audiovisual consultado.

2.1.1 - Escuta em dispositivos individuais – uma breve história

A invenção e comercialização em massa do *Walkman* foi um acontecimento transformador da experiência da escuta em escala global. A portabilidade de dispositivos capazes de reproduzir áudios transformou, não apenas o cotidiano de uma

enorme massa de consumidores da produção da indústria cultural, mas também proporcionou novas formas de criação nos campos da arte sonora, do teatro, da *performance*, dentre outros. Antes do *Walkman*, Andreas Pavel desenvolveu, em 1972, um dispositivo de reprodução portátil em estéreo e com um par de fones de ouvido ao qual deu o nome de *Stereobelt*. Apesar de registrar a patente do dispositivo em 1977, nunca lhe foi reconhecido a primazia da criação. Em 1979, a Sony apresentou o seu *Walkman*, um portátil estéreo que reproduzia fitas cassete e que vendeu mais de duzentos milhões de unidades só em seus dois primeiros anos. Uma batalha judicial que se arrastou por décadas entre Pavel e a gigante japonesa só terminou após um acordo multimilionário em 2004. (Dumout, 2004)

Muito antes do *Stereobelt* e do *Walkman*, a virtualidade, a portabilidade e a individualização da escuta já eram pensadas e inventadas. É o caso do *théâtrophone*, que surge na esteira da expansão telefônica na Paris de 1881, e é considerada a primeira experiência binaural da história. Comercializado como um serviço de assinaturas entre 1889 e meados da década de 1930, o *théâtrophone* permitia que o subscritor pudesse ouvir, em sua casa, eventos (em sua maioria artísticos) que ocorriam em teatros parisienses por meio de auscultadores. Esta primeira experiência sônica virtual registrada consistia na captação dos sons do palco teatral através de dois microfones posicionados próximos às extremidades esquerda e direita da ribalta e sua transmissão via sinal telefônico para os ouvintes. Este formato estereofônico permitia uma experiência auditiva (ainda que rudimentar) de espacialização sonora virtual. Os terminais do *théâtrophone* podiam estar instalados nas residências dos assinantes ou em locais públicos, como avenidas e halls dos próprios teatros, casos em que o ouvinte precisava inserir moedas para ter acesso a uma certa quantidade de minutos do espetáculo em exibição. (Van Drier, 2015)

Apesar de os auscultadores estéreo - nos moldes dos que utilizamos atualmente - só tenham sido lançados em 1958, por John Koss (Navarro, 2021, p. 42), as possibilidades de utilização de dispositivos de escuta como o do *théâtrophone* inundaram o imaginário da Europa na virada do século XIX para o século XX. Na série *En L'An 2000* (No ano 2000), Jean-Marc Côté criou, em 1899, uma série de ilustrações com projeções de como seria o mundo um século depois. Dentre elas, uma mostra a sala de aula do futuro: estudantes sentados em suas carteiras portam fones de ouvidos cujos fios pendem do teto; a origem do sinal sonoro é uma máquina alimentada por livros que são processados por meio de uma manivela mecânica. (Navarro, 2021, p. 43)



Figura 17 Desenho de aparelhos do Théâtrophone instalados no hall de um hotel em Paris. « Le Théâtrophone », *La Nature*, 25 juin 1892, p. 56. Disponível em: <http://books.openedition.org/psorbonne/docannexe/image/8265/img-4.jpg>.

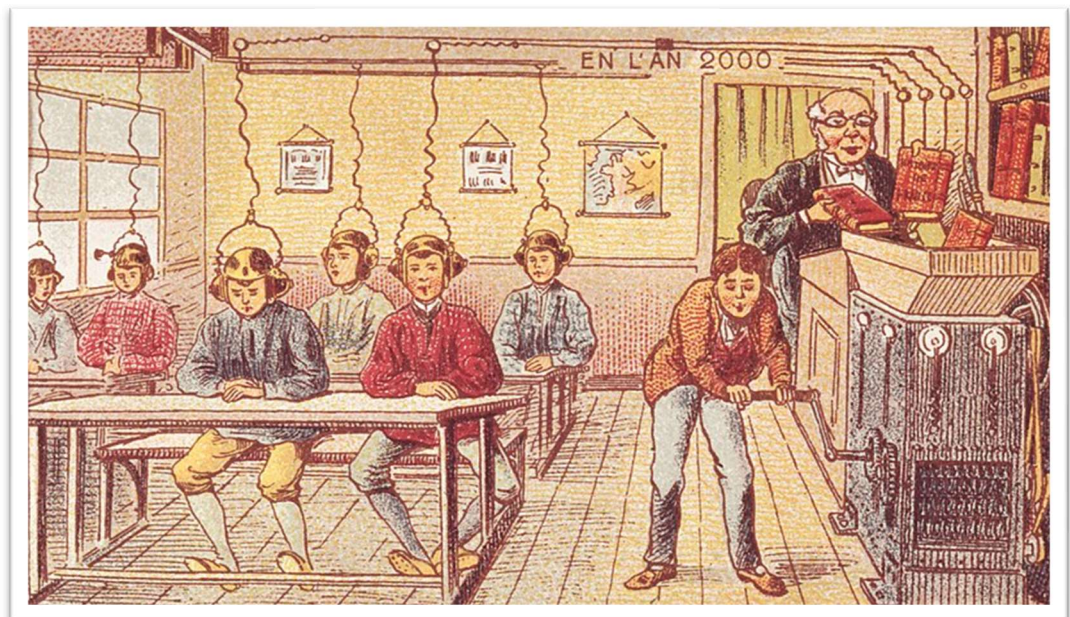


Fig 18 Cartão postal *La radio à l'école* de Jean-Marc Côté. Imagem: Françoise Foliot. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Françoise_Foliot_-_La_radio_à_l'école.jpg.

Na década de 1950, a escuta individualizada por meio de auscultadores começa a ser utilizada como ferramenta de intermediação cultural por meio de audioguias, que museus europeus e norte-americanos desenvolvem para seus frequentadores. O pioneiro neste campo foi o Museu Stedelijk, em Amsterdan, que desenvolveu, em 1952,

por iniciativa de seu diretor, Willem Sandberg, audioguias que eram gravados em diversos idiomas em fita magnética, e transmitidos via ondas curtas para os visitantes (Navarro, 2021, p. 200). Com o advento do *Walkman* (e posteriormente com o Discman, que reproduzia CDs ao invés de cassete), as possibilidades de criação artística calcadas na mobilidade de criadores e espectadores veem-se dilatadas.

A escuta em movimento desenvolvida nos áudio-guias dos museus teve influência sobre a criação sonora para o campo em expansão das artes cênicas e performativas. Em 1985, Mitchell Rose realiza uma experimentação com *Walkmans* para o público. Na performance *Walkpeople*, sete dos espectadores da plateia eram convidados ao palco para dançarem de acordo com comandos transmitidos pelos portáteis dados a estes participantes, através de fones de ouvido. O objetivo era gerar uma coreografia coletiva na qual os espectadores-performers deveriam entrar em sincronia com a trilha sonora que apenas o público da plateia ouvia. (Levy, 1987, citado em Navarro, 2021, p. 233)

Também Chris Hardman, fundador do Antenna Theater, foi um dos pioneiros na utilização do *walkman* para criar peças artísticas teatrais e instalativas deambulatórias. O próprio Hardman afirma que o modelo dos tours gravados dos museus serviu como referencial para suas criações teatrais (Hardman, 1983, p. 45). O deslocamento e a itinerância das obras de Hardman provocaram o costumeiro questionamento que se faz diante de obras que expandem o campo de atuação de determinado fazer artístico: “isto é teatro?”. Steve Erickson escreve para a revista *Squire*, em março de 1986, e abre a reportagem com uma perspicaz provocação: “Steve Erickson está sabotando o teatro americano, ou o está salvando?” (Erickson, 1986, p. 206). Trabalhos do Antenna Theater propunham uma ação do espectador e um estado de imersão através da mediação do *Walkman*. Em *Artery*, o participante percorre um labirinto de 17 quartos, que constituem cenas de aproximadamente 3 minutos, em uma atmosfera que lembra um *thriller noir*. Em cada uma destas cenas, ele se transforma em “ator”, ouvindo os pensamentos e se envolvendo na vida daquela personagem de que trata o percurso do espetáculo. A imersão do público na aura e imaginário das personagens levam à categorização da obra de Hardman, entre outras, como a de um “espetáculo sem espectadores”. (Graver, Kruger, 1991, p. 164)

As peças de Hardman e do Antenna Theater começam a estabelecer uma gramática das intervenções artísticas em deslocamento, que analisarei a seguir. Como pontuei na introdução deste capítulo, são muitos e diversos os modelos poéticos desenvolvidos desde o fim do século XX. Verônica Veloso, em sua tese de

Doutoramento *Percorrer a cidade a pé: ações teatrais e performativas no contexto urbano* (2017), assim como em suas aulas na Universidade de São Paulo, propõe o balizamento das ações deste gênero em dois tipos ideais – *contextuais e ficcionais*²⁴. Estas categorias funcionam como polos (não necessariamente opostos), entre os quais os objetos artísticos no espaço urbano fluem e podem ser mais bem analisados.

Por *contextuais*, entende-se aquelas em que o artista, a partir do impulso primeiro de um “desejo social”, age “diretamente no campo da realidade, sem intermediários, enquanto sua ação se constitui como um comércio frontal com o campo da realidade” (Veloso, 2017, p. 299). O conceito de uma *arte contextual* é tomado da obra de Paul Ardenne e remete às criações em que a “anexação do real” (Veloso, p.61) constitui-se como vetor potente de criação. Nesta direção, Veloso apresenta exemplos de criações em que o espaço para a fábula (para a ficcionalização) vê-se comprimido ou até suprimido. Por tratar a tese de ações teatrais e performativas, a autora traz ao seu texto a problemática da “crise de representação” vivida pelo teatro a partir da década de 1960 e a guinada em direção ao performativo, calcado na “materialidade das ações e na corporeidade dos atores” (p. 33) que, no caso das práticas no seio urbano, remete à materialidade e corporeidade da própria *urbe* e da realidade social, política e econômica.

Por outro lado, *por ficcionais*, entende-se as práticas em que a cidade se apresenta como um cenário e “eixo dramaturgico” para o desenvolvimento de narrativas e jogos propostos pelos criadores. Esta ficcionalização não exclui o procedimento de anexação das autoficções, embasadas na biografia do artista ou da história da própria cidade, mas com foco de ação na criação de um universo outro que não o da concretude do espaço que circunda o espectador. A relação entre os tipos *ficcional e contextual*, como é de se esperar no espectro da contemporaneidade artística, é uma relação fluida e dinâmica. As fricções entre o real e o ficcional provocam o espectador/participante e colocam-no em um estado de suspensão. Esta taxonomia solúvel (*contextual-ficcional*) será proveitosa para as reflexões acerca do nosso projeto artístico, uma vez que um dos objetivos iniciais (que julgo relativamente alcançado) era justamente o de flutuar entre as esferas do concreto (prédios, pinturas, pedras, cartazes etc.) da Rua da Alegria e do imaginado/inventado, mediados pela pulsão criadora dos estudantes-criadores, a partir de suas sensibilidades, desejos e memórias.

²⁴ Veloso expõe com maior destaque esta tipologia no seminário *Cinema para os ouvidos*, disponível em [\(32\) Conversa com Verônica Veloso - Cinema para os ouvidos - YouTube](#)

Ainda sobre a natureza estética das audio walks, pode-se dizer que as relações entre contexto e ficção com o espaço urbano são formadas a partir das escolhas do criador em relação ao percurso elegido e o enquadramento que ele sugere ao participante da audio walk. Neste sentido, a simbiose entre o visto e o ouvido transformam a experiência em algo próximo ao cinematográfico. Verônica Veloso toma de empréstimo a expressão “*cinema para os ouvidos*”, de Walter Ruttmann, para se referir, por exemplo, às audio walks de Janet Cardiff. A depender da banda sonora ouvida nos fones, o espectador “poderá aproximar-se ou distanciar-se do espaço onde ele se encontra” (Veloso, 2017, p. 253). A diferença em relação ao cinema é que o espectador tem a liberdade para realizar o seu próprio enfoque da paisagem escolhida para o trajeto, podendo voltar-se mesmo contra as instruções e sons ouvidos, de maneira deliberada ou por engano. Esta é também uma das questões que foram ponderadas nas escolhas de nossa audio walk, e será abordada no capítulo a ela referente.

2.1.2 – Ficções de Janet Cardiff.

Janet Cardiff²⁵ desenvolve objetos artísticos multidisciplinares que trafegam pela arte sonora, criações audiovisuais, trabalhos *site specific*s e instalações de diversas naturezas e com variados suportes artísticos que apelam para diversos sentidos. No entanto, é no campo da arte sonora que Cardiff tem um maior destaque na cena contemporânea.

Cardiff teve sua formação acadêmica, na Queens University, Canadá, no campo da fotografia e da gravura, no início da década de 1980, mas foram os seus trabalhos com audio walks que a transformaram em uma artista de amplo reconhecimento pela crítica e pelo público. Janet Cardiff e George Bures Miller realizaram experimentos com esculturas cinéticas, filmes e impressões até Cardiff descobrir que o som era o meio com o qual queria trabalhar. Em suas palavras, “(o som) funciona de uma maneira com a memória como nenhum outro (meio).” Interessa-lhe a maneira como o som pode fazer o espectador acessar “todo o seu banco de memórias”. (Harvard, 2017, conferência).

Cardiff relata que o acaso foi o responsável pelo início de seus trabalhos com audio walks. Em 1991, estava a realizar uma residência no Banff Centre, em Alberta, Canadá. Fazendo gravações de campo com um *dummy head microphone*²⁶, Cardiff carregou acidentalmente no botão de *play* e começou a ouvir, em seus auscultadores, a gravação que acabara de realizar enquanto caminhava e falava. Este foi o gatilho para iniciar suas pesquisas na área. (Harvard, 2017, conferência). “Eu havia encontrado uma forma de estar em dois lugares diferentes ao mesmo tempo. Eu era capaz de simular uma viagem no tempo e no espaço de uma maneira muito simples”, escreve Cardiff na introdução de *The Walk Book*²⁷ (Schaub, 2005, pp. 5-6). Desde sua primeira *audio walk*

²⁵ Janet Cardiff trabalha, desde o princípio de sua carreira, em colaboração com George Bures Miller. Miller é responsável primordialmente pela concepção e execução das obras em seus aspectos técnicos, embora tenha também participação nos processos criativos disparadores das peças. Apesar deste trabalho conjunto dos dois, siga a tendência das publicações (da crítica e da academia) de referir-se à autoria das obras como sendo de Janet Cardiff. Acredito que isto se deve ao fato de Cardiff ser a responsável principal pela criação dos conceitos e narrativas condutores dos objetos artísticos; Seu lirismo e sua escrita são os motores fundamentais das criações. Seu portfólio artístico encontra-se, com excertos das suas obras, disponível em [Janet Cardiff & George Bures Miller \(cardiffmiller.com\)](http://janetcardiff.com)

²⁶ Trata-se de um microfone binaural em formato de cabeça humana cujos transdutores se encontram nas orelhas da peça, de modo a emular a posição de escuta de uma pessoa.

²⁷ *The Walk Book* é uma compilação de textos de Mirjam Schaub, Cardiff e Miller, anotações dos criadores sobre seus processos criativos e transcrição dos guiões das audio walks. A publicação é acompanhada de um CD ROM com todos os áudios de suas *walks* até 2005. Infelizmente, somente tive acesso ao texto, em formato digital, mas não ao CD ROM. No entanto, no website supracitado de Cardiff estão disponíveis alguns trechos de suas obras.

– *Forest Walk* (1990) – até hoje, Cardiff e George Bures Miller realizaram 28 obras nestes moldes, sendo 22 delas classificadas como *audio walks* e 6 como *video walks*, sendo estas últimas um desdobramento posterior das *audio walk* – a diferença é que, nas *video walks*, o espectador, portando um *tablet* ou telemóvel, realiza um percurso seguindo não apenas uma faixa sonora, mas também imagens previamente registradas no mesmo local onde é feito o itinerário. Estas peças são criadas de modo independente ou em comissão para eventos de arte contemporânea como Bienais, feiras, comemorações, entre outras.

As *audio walks* de Janet Cardiff têm um elemento ficcional-dramático como fio condutor. Um traço peculiar do universo ficcional de Cardiff e Miller é uma aproximação com uma atmosfera de mistério (*noir*), sempre rondando o fantasmagórico, o desconhecido e o insondável. Memória, deslocamento e desejo se interconectam em sua obra, dando vazão, por vezes, a um erotismo e um romantismo com contornos oníricos (Schaub, 2005, p.8). Nas suas criações, a voz de Cardiff guia os passos do participante durante todo o percurso. Ela é quem diz se o espectador deve caminhar mais devagar, mais rápido; virar à esquerda ou à direita. Estes comandos são necessários para o desencadear da narrativa e da sua compatibilização com a paisagem para a qual a *audio walk* foi criada. Neste sentido, é preciso ressaltar que são obras do tipo *site-specific*; os áudios são criados para serem ouvidos enquanto se caminha pelo trajeto pré-estabelecido e remetem a elementos desta paisagem escolhida. Nas palavras de Daniela Zyman, as peças “incorporam e revelam a natureza escondida dos lugares e as circunstâncias experimentadas durante o processo de caminhar” (in Schaub, 2005, p.11).

As narrativas criadas por Cardiff e Miller estão sempre a reinventar o espaço-tempo que se vê e se sente. Há uma constante sensação de estranhamento, pois o espectador caminha por uma paisagem com a qual o som ouvido pelos headphones nem sempre são convergentes – pelo contrário, os áudios remetem ao acontecido, ao passado. Ou, como no caso da maioria das peças, ao *ego* de Cardiff (ou de sua *persona* criada), que está sempre a guiar os pensamentos e a atenção do ouvinte, quase que demandando que se coloque na posição desta *persona*. O verbete de Cardiff e Miller na *Canadian Encyclopedia* traz algumas considerações sobre o universo criativo de Cardiff:

A artista solicita que o visitante caminhe com ela, que faça coincidir seus passos como os dela e que funda seus pensamentos com os dela (...) Seus comandos (“vire à direita”, “desça os degraus”, “siga-me”) são necessários e

pavimentam o caminho para uma trajetória ativa que combina mapa e memória. Os participantes ouvem como Cardiff reinventa um lugar carregado de força mítica ou simbólica²⁸.

A imersividade e a identificação do espectador com a voz de Cardiff são notas fundamentais de suas obras. Em *The Walk Book*, Mirjam Schaub descreve o potente mergulho que as audio walks de Cardiff propõem aos seus espectadores/participantes:

Você pode sentir o cheiro do que ela está descrevendo e sentir o gosto do sal da brisa marinha. Cardiff expande nossos sentidos de autoconsciência levando nossa atenção para o processo de perceber o ambiente imediato e falando abertamente sobre nossos corpos enquanto instrumentos de percepção e as suas reações ao mundo que nos rodeia. (2005, p. 132)

A sensação de mergulho é propiciada não apenas pelo texto, lírico (muito embora ficcionalizado), mas pela forma como são gravadas as peças sonoras. O processo de concepção e execução das *audio walks* do início da carreira de Cardiff e Miller é bastante similar e se manteve como base para o desenrolar das obras posteriores. Do ponto de vista técnico, é gravada uma caminhada pelo espaço da obra por meio de uma captação tridimensional (ver figura abaixo); os áudios captados em formato binaural são intercalados com a voz de Cardiff, que guia e conta histórias aos visitantes, como também são incorporados outros sons gravados em estúdio ou mesmo no espaço da audio walk. Desta forma, são utilizados múltiplos canais para compor uma peça sonora. A voz de Cardiff é suave, gravada muito próximo ao microfone. Ouvem-se as nuances e as respirações. O texto é direcionado ao ouvinte. Muitas vezes, Cardiff refere-se à sua própria voz como um *outro* independente (Schaub, 2005, p. 23). Personagens gravados por outros atores aparecem e somem durante o percurso.

Os passos de Cardiff, audíveis nas faixas sonoras das audio e video walks, são sempre gravados nos mesmos terrenos por onde o espectador caminhante irá passar. Assim, em uma mesma peça, ouvem-se passos sobre diferentes superfícies, como grama, cimento, escadas, etc. Sobre esta recriação dos espaços, é interessante

²⁸ <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/janet-cardiff>

destacar que as audio walks são realizadas nos mais diferentes tipos de espaços – jardins, museus, dentro de edifícios de diversos tamanhos. Ouve-se e caminha-se sobre uma grande diversidade de solos (cimento, relva, areia, pisos de madeira, etc). Nos espaços abertos, é possível sentir e ouvir o vento – sente-se o vento do presente, mas ouve-se também o vento do passado, registrado na gravação binaural.



Figura 19 Janet Cardiff captando sons com um dummy head microphone (foto de Jenaer Woche). Disponível em [Jena Walk \(Memory Field\) | Janet Cardiff & George Bures Miller \(cardiffmiller.com\)](#)

Cardiff explora, tanto em suas experiências com instalações sonoras quanto em audiocaminhadas, a construção de jogos ilusórios. Não há na banda sonora apenas sua voz-guia, sons ambientes e personagens que aparecem a falar. Ela incorpora, também, com ajuda das técnicas de mistura em *stereo* e *surround*, elementos que “passam” pelo caminho sem de fato estarem presentes na paisagem. É o caso, por exemplo, de um cavalo que cruza da esquerda para a direita do ouvinte de Wanas Walk (ver adiante, na página 50). Este embaralhamento dos sentidos, que causa uma certa dissociação entre o olhar e a escuta, resulta para a sensibilidade do espectador em um *efeito de presença*.

Josette Féral e Edwige Perrot escreveram sobre este *efeito* na obra de Cardiff a partir da análise de duas de suas instalações sonoras (*Motet pour quarante voix* e *The Paradise Institute*). Penso que as considerações sobre as obras instalativas cabem, também, acerca das suas audio walks, uma vez que os procedimentos utilizados são similares. A partir de um enfoque fenomenológico, Féral e Perrot propõem que nossa percepção é o resultado da interconexão entre sensação e representação, e que Cardiff, ao desorganizar os sentidos com as camadas sonoras em diferentes tempos e espaços

virtuais, promove uma certa dissociação entre a percepção e a representação, o que acaba por resultar neste *efeito de presença* característico de sua obra. (Férral & Perrot, citado em Veloso, pp 254-257)

Cardiff produz peças sob encomenda para cidades e centros de arte ao redor do mundo. É o caso, por exemplo, de *MoMA Walk*, de 1999, feito para o museu nova-iorquino. A caminhada sonora do MoMA dura 12 minutos e tem como inspiração obras específicas da mostra sobre coleções que o museu apresentava nesta temporada. A audio walk não se fecha no referencial das obras e do ambiente percorrido. Para além disto, a força motriz da obra é a voz da própria Cardiff (ou sua *persona*) e as ficções que ela cria para si. Ela fala sobre sua vida, seus dilemas. Transcrevo a seguir um trecho de *MoMA Walk*:

Ponto de partida: *Observando a pintura de Charles Willson Peale – “O artista em seu museu”.*

Sons de passos caminhando ao redor, no piso de madeira.

Velho: *Entra!*

Janet: Ele abre a cortina para me mostrar sua coleção – animais mortos, pássaros, peças de cerâmica. Entro no quarto, cheira a mofo. Som de passos no quarto.

Velho: Eu tenho uma mecha de cabelo de uma mulher do século XIII.

Janet: É da cor do meu.

Janet: Sim, ele é. Eu vou te mostrar mapas das estrelas desenhados por um anjo.

Caixinha de música, sirene... som do museu

[...]

Janet (a sussurrar): O guarda está cantando. (*som do guarda a cantar*).

Tenta seguir o som dos meus passos e assim podemos ficar juntos.

Janet: Os ladrilhos parecem nuvens, é como se eu estivesse flutuando quando ando. Nós vamos subir.

Janet: O que eu coleciono? Trechos de conversas, o sol na mesa da minha cozinha, a sensação dos dedos dele tocando meu cabelo, o cheiro do pelo do meu cachorro. ([MoMA Walk | Janet Cardiff & George Bures Miller \(cardiffmiller.com\)](#))

Em outro excerto disponível no website de Cardiff, é possível ouvir um trecho de *Wanas Walk*, de 1998. É uma *audio walk* criada para uma fazenda nos arredores de um castelo, no interior da Suécia. No trajeto gravado, há o barulho constante dos passos sobre o cascalho, sobre o relvado e areia – estes passos marcam e ditam o ritmo da caminhada. Pássaros, o vento, cantores de ópera, cavalos que cruzam o horizonte sonoro do ouvinte, dentre outros elementos, que se misturam para compor uma história fantasmagórica - narrada e dramatizada - que fala sobre o amor. Um pequeno trecho da peça de aproximadamente 14 minutos:

Mulher mais velha: Alguns acreditavam que era por causa dos amantes. Eles foram amarrados nas árvores para que os corvos pudessem ver seus olhos e as chuvas os afogassem em sua tristeza.

Janet: Para...

som de cantores cantando um para o outro.

Mulher mais velha: Você ainda pode escutá-los chamando um ao outro se ouvir. Algumas noites eles clamam à lua para levá-los embora.

O som dos cantores aumenta e depois desaparece, o som de um porco-espinho farfalhando atrás, o som diminui até desaparecer. sons de pássaros desaparecem

Janet: Continuemos. Siga adiante. ([Wanås Walk | Janet Cardiff & George Bures Miller \(cardiffmiller.com\)](#))



Figura 20 *Wanas Walk*, 1998. Foto de Janet Cardiff. Disponível em [Wanås Walk | Janet Cardiff & George Bures Miller \(cardiffmiller.com\)](http://Wanås Walk | Janet Cardiff & George Bures Miller (cardiffmiller.com))

Há um toque de lirismo e de expressão de um *eu* feminino (ficcionalizado) presente nos textos da narradora de Cardiff. É o caso de *Her Long Black Hair*, audio walk com fotografias, realizado em 2004, no Central Park, em Nova Iorque. Nesta peça com duração de 46 minutos, veiculada por um CD player e fones de ouvido, os participantes recebem também algumas fotografias tiradas em diferentes épocas, em locais específicos do parque. À medida que o percurso chega ao trecho em que a fotografia foi tirada, a voz da narradora solicita que o participante olhe para esta fotografia. A primeira das imagens, logo no início do trajeto, provoca um deslocamento temporal, uma vez que se trata de uma fotografia de 1965, na qual um grande grupo de pessoas assiste, sentadas em cadeiras, a algum tipo de evento público no mesmo local por onde a audio walk está a passar.

Mas o foco principal da construção dramatúrgica está na história da mulher de longos cabelos negros e casaco vermelho que aparece nas fotografias restantes. Em cada uma destas imagens, a “misteriosa” mulher encontra-se em um ponto diferente do Central Park. Cardiff afirma se tratar de uma mulher desconhecida; que adquiriu estas fotografias em um bazar de variedades ao ar livre (um mercado de pulgas) sem saber a identidade desta personagem. A audio walk gira em torno de uma trama na qual o desaparecimento desta mulher é investigado por um detetive. A voz de Cardiff é a voz da própria desaparecida, que registra alguns relatos em fitas cassete, as quais estão

agora com este detetive. Cito alguns trechos transcritos e traduzidos por Veloso (2019, p.265):

Mulher: Eu tenho uma longa peruca vermelha agora. Eu me pareço com a mulher da foto. Se ele me vir agora, ele me reconhecerá.

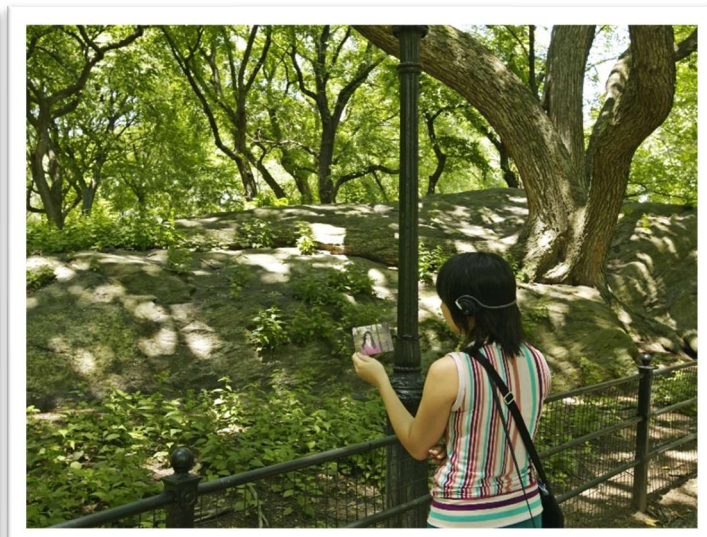
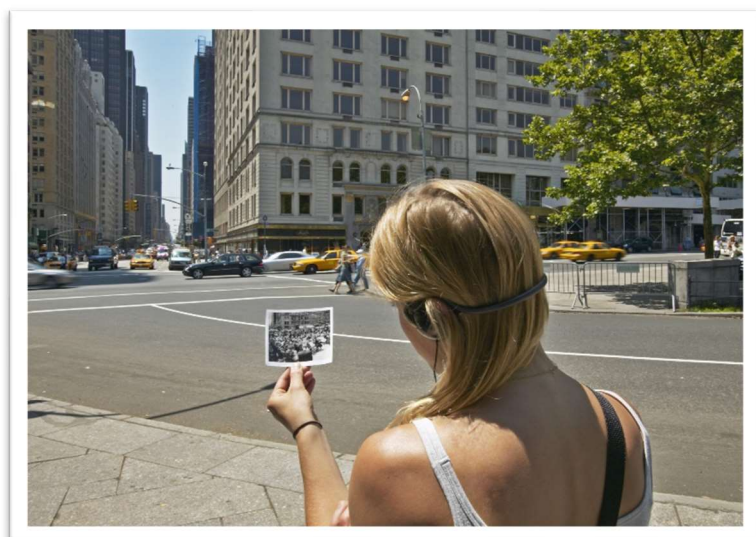
[...]

Detetive: Encontradas em sua bolsa duas fitas cassete com um recibo e um gravador... Tanto quanto posso dizer, ela está mapeando diferentes trajetórias pela cidade. Não consigo encontrar uma razão para as coisas que ela percebe e registra em seu gravador.

[...]

Voz (terceiro): Ela está entrando no trem. Ele corre ao longo da plataforma. Quando [o trem] está se afastando da estação, ela vê o rosto dele na janela e tenta se esconder. Quando o trem acelera, ela vira seu rosto para assisti-lo desaparecendo à distância. Tenho que sair agora. Eu queria te levar de volta à biblioteca, mas não há tempo suficiente. Por favor, devolva o Discman o mais rápido possível. Adeus.





Figs 21, 22 e 23 *Her Long Black Hair*, Janet Cardiff, 2004. Disponível em [Her Long Black Hair | Janet Cardiff & George Bures Miller \(cardiffmiller.com\)](https://www.cardiffmiller.com/)

Janet Cardiff é uma das mais importantes referências no universo da criação de audio walks da atualidade. Sua poética e o seu modo de construir ficções foi para o nosso trabalho com as crianças da escola Augusto Gil um modelo a ser observado e com qual dialogamos constantemente durante o processo. Colocando sua obra sob a luz da tipologia *contextual-ficcional*, penso que ela pende mais para a segunda. O espaço visitado em suas caminhadas funciona como um microcosmo que esconde e abriga uma série de histórias e realidades não acessíveis somente com o olhar. Este regime de construção, que busca a fabulação e o invisível, tem uma enorme potência artística, mas não é o único possível.

2.1.3 – LIGNA²⁹ e o corpo coletivo na cidade.

O coletivo LIGNA opera em um regime de criação diferente do modelo de Janet Cardiff. O grupo alemão sediado em Hamburgo é composto por três artistas que descrevem seus trabalhos como a “criação de situações temporárias que engaja seu público como um coletivo de produtores” ([Sobre nós | LIGNA](#)). Em diferentes amostras, intervenções e instalações performativas desde 2002, o LIGNA vem desenvolvendo um amplo leque de investigação artística a partir de diferentes *medias*, dentre as quais, destaca-se o rádio. As proposições do LIGNA demandam uma atuação coletiva de seu público. Suas “peças de rádio” para *headphones* buscam ir além da escuta individualizada e da experiência subjetiva dos participantes para fazê-los se tornarem autoconscientes da coletividade temporária que se forma no momento de sua fruição. A participação acaba por entrar no campo da performatividade, uma vez que são orientadas via *headphones* a execução de coreografias e de ações em conjunto.

Em *Radio Ballet*³⁰(2002), primeira intervenção do grupo sob o nome LIGNA, um grande número de participantes espalhados pela Estação Central de Hamburgo executa uma coreografia sugerida pela transmissão, via rádio pirata. Os participantes usam pequenos rádios portáteis com *headphones* acoplados. Nesta peça – que o grupo denomina de “*balé radiofônico*” e um “*exercício de permanência inapropriado*” ([Ligna: Rádio Ballet](#)) – são explorados movimentos que estão na área incerta entre o proibido e o permitido em um espaço como o da Estação que, apesar de ser público, conta com muitos empreendimentos comerciais privados, como lojas, cafés e restaurantes e é alvo de vigilância das forças de segurança (privadas e do Estado). O simples ato de estender a mão aberta com a sua palma para cima (similar ao ato de pedir dinheiro ou outra coisa) pode resultar na expulsão daquele espaço. As ações indicadas pelo LIGNA violam e questionam os códigos e normas sociais de uma maneira criativa e apontam uma luz sobre o controle privado nos locais públicos (Kanouse, 2011, p.95). Para os criadores, no entanto, mais do que questionar os mecanismos de controle e exclusão, a *Radio Ballet* pretendia “intervir no lugar de forma real, realizando algo que escapasse à sua ordem” ([Ligna: Rádio Ballet](#)). A intervenção surge a partir de movimentos em grupo. A

²⁹ LIGNA é formado por Ole Frahm, Michael Hueners e Torsten Michaelsen.

³⁰ A *Radio Ballet* foi depois replicada em outras localidades como na Estação de Leipzig (com cerca de 500 participantes) e na região comercial de Leidsestraat, Amsterdão. Para ver a videodocumentação da ação: ([36](#)) [Radio Ballet Leipzig Main station Part 1 - YouTube](#) e ([36](#)) [Radio Ballet Leipzig Main station Part 2 - YouTube](#)

determinada altura, é dado o comando de andar para trás a sorrir; em outra, os participantes devem ficar estáticos por alguns minutos, com o pescoço levemente inclinado para o lado, sem esboçar qualquer ação ou reação; ou simplesmente ficarem deitados, durante um longo tempo, nos locais onde os passantes costumam circular. Estes gestos, performados por um grande contingente de pessoas espalhadas pela estação, causam uma disrupção no normal do cotidiano. A transmissão promove uma interação com o espaço que é “simultaneamente corporizado e intelectual, sensual e crítico, ao mesmo tempo em que revela que as normas estabelecidas são, na melhor das hipóteses, arbitrárias ou, na pior, favoráveis a um código espacial monótono, funcionalista e consumista.” (Kanouse, 2011, p.97)





Figs 24, 25 e 26 Radioballet, Leipzig, 2003. [RADIOBALLETT – ÜBUNG IN NICHTBESTIMMUNGSGEMÄSSEN VERWEILEN | LIGNA](#)

Os procedimentos de *Radio Ballet* são replicados em outras intervenções do LIGNA. Entre 2013 e 2014, o grupo promoveu percursos, também guiados por transmissão via rádio, em ruas de 8 diferentes cidades da Europa sob o título de *Walking Cities*. Neles, convida o público a um “passeio por um espaço urbano *ready-made* pré-existente” e que, na sua experimentação possa “lê-lo de novo”. (Schipper, 2017, p. 197). A dimensão coletiva é mais uma vez destacada. A voz que guia os participantes solicita que prestem atenção nos ritmos da marcha de seus companheiros. Em determinado momento, diz para caminharem próximos uns dos outros, deem os braços e caminhem pela rua em ritmo coordenado. A rua transforma-se rapidamente em um caminho para “um corpo potencialmente violento de pessoas em ruidosa marcha” (Schipper, 2017, p. 197). *Walking Cities* não é sobre a cidade em si, mas sobre “o corpo na cidade” (Navarro, 2021, p 241), e sobre como este corpo lê a cidade. Como em *Radio Ballet*, a disrupção do cotidiano acontece a partir de diferentes ações como: “dançar, correr, procurar algo, parar, pular, marchar...” (Schipper, 2017, p. 198). A dimensão grupal não apaga, no entanto, a experiência subjetiva de participação nestas “peças de rádio” do LIGNA. Como bem observam os criadores do grupo, a escolha de realizar as suas obras com

auscultadores revela uma atenção ao processo que liga indivíduo, espaço e coletividade. Diz Ole Frahm: “Mas é precisamente a interiorização da voz radiofônica externa que cria o espaço pessoal da percepção, que, por sua vez, produz a própria relação insubstituível com o mundo”. (LIGNA, 2011, p. 62)



Fig 27 Walking The Cities, LIGNA, 2013 [Walking the City | LIGNA](#)

A utilização do rádio como meio para a realização das intervenções do LIGNA é fruto de uma escolha política consciente. Os artistas, que se autodefinem como “teóricos de *media* e artistas de rádio” (Kanouse, 2011, p.97), realizam suas transmissões maioritariamente por emissoras piratas ou independentes, sem fins lucrativos. Esta estratégia permite ao coletivo construir experimentalmente, sem trafegar pelas vias estatais e corporativas e inserir-se na esfera pública através das ondas eletromagnéticas. O LIGNA é entusiasta da maneira como Brecht pensou teoricamente e utilizou o rádio em algumas de suas criações, e a dramaturgia do grupo reflete também a busca pelo desvelamento das estruturas socioeconômicas do mundo contemporâneo. O rádio, por seu potencial de “dispersão e proliferação”, tem uma capacidade substancial de promover as situações temporárias disruptivas ambicionadas pelo

coletivo. É importante ressaltar que as primeiras ações do LIGNA aconteceram em um período anterior ao surgimento dos *smartphones* e das redes móveis de internet com alta velocidade. Hoje, as possibilidades de difusão de peças sonoras estão potencializadas com a utilização de websites, serviços de *streaming* e, até mesmo, via *webrádios*.

As experimentações do grupo com a construção de coletividades temporárias levaram-no à pesquisa da obra de Rudolph Laban e suas proposições para a dança coral, cuja simplicidade de movimentos possibilita a sua execução por grandes grupos. Nesta linha da coralidade, o coletivo criou ações como “The New Human. Four Exercises in Utopian Movements³¹”, de 2008, em que os espectadores performam coreografias em conjunto, também seguindo instruções emitidas via rádio e fones de ouvido. Os participantes são divididos em 4 grupos. Cada grupo está sintonizado em uma radiofrequência diferente das outras 3. Nelas são transmitidas instruções de movimentos inspiradas nas concepções que embasam as propostas de 4 artistas da primeira metade do século XX e suas visões para uma nova relação entre arte, vida e sociedade: Charles Chaplin, Vsevolod Meyerhold, Bertolt Brecht e o próprio Rudolph Laban. A dimensão coletiva é potencializada uma vez que os grupos fazem suas coreografias ao mesmo tempo em que veem e são vistos pelos outros grupos. Cada coreografia tem duração de cerca de 15 minutos. Cada conjunto de participante tem a oportunidade de passar pelas 4 transmissões, de modo que, ao fim, passaram pelas 4 experiências. (LIGNA, 2011)

Jenny Gertz, aluna de Laban, foi outra artista cujo trabalho foi pesquisado e utilizado pelo LIGNA. Gertz desenvolveu, na Alemanha do entreguerras, um método artístico-pedagógico para crianças baseado na dança. Este método, também calcado na coralidade da dança, pretendia trazer ao coletivo a criatividade e as potencialidades individuais de cada aluno. A artista o fazia a partir de comandos verbais que estimulavam a imaginação e a expressividade corporal:

“Ela solicitava a seus estudantes que respondessem de forma imaginativa, por vezes complexa, porém raramente uniforme a comandos quase surrealistas: ‘corra em volume alto’, ‘se torne grande bem rapidamente, depois lentamente se torne pequeno novamente’, ‘se torne um pacote bem pequeno no

³¹ No original, Der neue Mensch. Vier Übungen in utopischen Bewegungen.

chão, bem embalado’, ‘sejam pessoas ruidosas quando dois carros colidiram’
[...] Gertz combinava esses microdramas corporais em estruturas maiores.
(Toepfer, 1948, citado em Navarro, 2021, p. 238)

A partir da pesquisa sobre Gertz, o LIGNA cria, em 2018, *Klasse Kinder*³², uma peça de rádio, via *headphones*, para crianças de 6 a 12 anos. Nela, são misturadas histórias e instruções de movimentos. A coreografia indicada nos comandos vocais é associada com as sonoridades presentes na banda sonora escutada, gerando uma interação entre sons e movimentos. “Dessa forma, eles conquistam espaços do centro da cidade enquanto dançam e experimentam como se mover juntos em um grupo aleatoriamente reunido sem um líder.” (LIGNA, 2019)



Figura 28 Klasse Kinder, LIGNA, 2018 [Klasse Kinder! | LIGNA](#)

O LIGNA esteve em Lisboa, em 2008, para criar e executar, em parceria com a rádio Antena 2, “*À Procura da Revolução Perdida*”³³. A peça, uma transmissão de rádio, também via auscultadores, busca uma reativação do corpo nas ruas do centro de Lisboa

³² Trechos de um registro em vídeo de *Klasse Kinder* podem ser vistos em [\(38\) LIGNA | Klasse Kinder! \(Langversion\) - YouTube](#)

³³ Trechos de um registro em vídeo de *À Procura da Revolução Perdida* podem ser vistos em

que, em abril de 1974, havia sido o palco da revolução, e se tornou na atualidade, como grande parte das regiões centrais das grandes cidades, um “espaço destinado à satisfação de desejos de consumo e controlado pela polícia”. (Navarro, 2021, p. 248). Um grupo de cerca de 200 participantes, portando máquinas fotográficas para registrar alguns momentos, esteiras para se deitarem no chão, e flores (em uma referência aos cravos da Revolução), ocuparam as ruas centrais da cidade, que, cerca de 3 décadas atrás, haviam sido tomadas pela população em efervescência revolucionária. A ideia de *À Procura da Revolução Perdida* é similar à de *Walking Cities*: estabelecer uma relação entre os indivíduos e o espaço a partir de uma reorganização dos movimentos não convencionais - pular, correr, dançar, deitar etc. Quatro vozes gravadas, dentre as quais a da atriz Carmen Dolores, guiam o percurso pelas ruas do centro da capital portuguesa. A uma determinada altura, os participantes são instados a se deitarem no chão da Rua Augusta. Em outro momento, a instrução é para que parem em frente a uma vitrine e permaneçam estáticos por um tempo. O centro da cidade torna-se um “espaço de disrupção, eufórico e lúdico, festivo em relação ao quotidiano mais consumista vivido geralmente no centro da cidade”. (Madeira, 2015, p. 35, citado em Navarro, 2021, p.249)





Figs 29 e 30 À Procura da Revolução, LIGNA, 2008 [Ligna: In Search of the Lost Revolution/ À Procura da revolução perdida](#)

Como se pôde perceber, os objetos artísticos do LIGNA trazidos a este texto são exemplos de obras que relacionam escuta individual e ação corporal, porém em uma chave diferente, por exemplo, das peças de Janet Cardiff. O LIGNA se afasta da dimensão ficcional. Sua dramaturgia é focada na relação entre os indivíduos dentro de uma coletividade e na realidade sociopolítica em que este corpo coletivo encontra-se imerso. Busca-se perceber a *si* e o *outro* em conjunto. Ao mesmo tempo em que tira o véu dos mecanismos que constituem as forças de controle (e vigilância, sob uma perspectiva *foucaultiana*), abre as possibilidades para novas formas de ser e estar em conjunto no mundo.

2.1.4 - Paula Diogo, memória e subjetividade.

Apresento um terceiro modelo de audio walk. Esta apresentação, diferentemente das duas anteriores, é baseada em minha participação direta como espectador caminhante. Escolhia-a dentre diversos exemplos para figurar neste estado da arte porque representa bem umas das dimensões com as quais trabalhei em meu projeto, a saber, a da memória.

A performer e encenadora portuguesa Paula Diogo estreou no final de 2020 *Terra Nullius*, uma áudio-caminhada que tem elementos dramatúrgicos e sonoros que se moldam em certa medida aos diferentes locais onde é performado. Criado a partir de um material poético biográfico concebido durante o período de 1 ano em que a criadora viveu na Islândia, *Terra Nullius* lida com questões do feminino, do imigrante, da natureza vibrante, da solidão, investigando as questões essenciais do lugar e do pertencimento, a partir de uma escrita lírica íntima, mas que abre espaço para as ressonâncias coletivas das pessoas com quem partilhou a vivência em Reykjavik. Neste período de 1 ano em que esteve realizando seu mestrado em artes performativas, na Icelandic Academy of Arts, Paula Diogo investigou as relações entre seu corpo caminhante-pensamento, em um processo que consistia, basicamente, em caminhar e escrever diariamente. Nesta jornada, a escrita transformou-se na “escrita de um percurso que era simultaneamente metafórico e físico. O corpo tornou-se motor de todo um processo mental (...), ativador do processo de escrita, que punha em relação o individual e o coletivo, o privado e o público”. (DIOGO, 2022, p.3)

O título *Terra Nullius* remete ao livro homônimo de Sven Lindqvist, que trata da colonização da Austrália por meio da violência e da aniquilação dos povos aborígenes sob o pretexto de serem terras de ninguém (*terra nullius*). No caso da obra de Paula Diogo, a criadora faz um confronto desta história com a experiência de se chegar em um lugar desconhecido, “completamente em branco (...), e começar tudo de novo” (DIOGO, 2022, entrevista), que é o seu caso na Islândia.

A princípio, *Terra Nullius* seria um espetáculo de palco. Após os primeiros experimentos, Paula Diogo concebeu um novo formato, dividido em uma caminhada junto ao mar e uma segunda parte instalativa em uma *black box* ou em um teatro. Em virtude do fechamento dos espaços teatrais por conta da pandemia do COVID-19, Paula Diogo se viu cada vez mais inclinada a realizar o espetáculo integralmente como áudio-caminhada ao ar livre, formato que acabou sendo, enfim, escolhido. Em substituição ao segundo momento antes pretendido, ao final do percurso guiado o participante recebe

um livro que a autora chama de “objeto arquivo”. Neste objeto estão dezenas de fotografias tiradas em Islândia e que apresentam paisagens, pessoas, objetos e um pouco das relações afetivas e artísticas que a criadora vivenciou. Além deste material fotográfico, consta como anexo ao livro uma coletânea de textos de 19 pessoas que compartilharam de algum modo o processo de Paula Diogo – *Conversas em Andamento/Walks & Talks*. Estes textos são trechos ou a integralidade de correspondências e transcrições de áudios e conversas de Paula Diogo com estas pessoas que estão em diversas partes do mundo e que reagiram ao áudio de *Terra Nullius*.

Para Cláudia Galhós, “*Terra Nullius* suscita uma consciencialização do corpo presente num estado constante de trânsito, activado no movimento também interno, do pensamento e, assim, reconectando e religando a pessoa a si própria, aos outros e ao espaço envolvente” (DIOGO, 2022, p.7). A cada localidade diferente em que a áudio-caminhada é apresentada, Paula Diogo e o criador sonoro, João Bento, fazem alterações no arquivo de áudio, de modo a contemplar o novo espaço de performance. Estas alterações acontecem por meio da inserção de novos textos e sons, pela dilatação ou diminuição de pausas e trechos específicos, ou mudança de ordem das partes componentes do áudio, que tem duração de aproximadamente 1 hora.

Tive a oportunidade de participar de uma sessão de *Terra Nullius* a 22 de setembro de 2022, em Vila do Conde, durante o Circular – Festival de Artes Performativas. O espetáculo-percurso teve como ponto de encontro o Teatro Municipal de Vila do Conde. De lá, o grupo de aproximadamente 15 participantes foi transportado para o local de início do percurso em uma carrinha. Em frente às dunas da praia da Azurara, pouco antes das 19 horas, recebemos os auscultadores conectados a pequenos aparelhos de reprodução de MP3 e instruções sobre o funcionamento do equipamento e sobre o percurso. Nestas instruções, acompanhadas de um pequeno mapa impresso em uma espécie de cartão postal, ficamos sabendo o itinerário que deveríamos percorrer – “sempre próximo à água”, quer seja do rio Ave, quer seja do Atlântico. Apesar de sermos um grupo, a mensagem inicial nos diz que devemos desenvolver individualmente o próprio ritmo de caminhada.

“Qual é a tua história?” Esta é a pergunta que a voz de Paula Diogo apresenta logo ao início do trajeto. Esta questão serve como uma introdução para que Paula conte um pouco de sua própria história e de sua relação com a Islândia e com as pessoas que lá conheceu. Paula nos fala de suas companheiras de jornada em Reykjavik. Sobre cada uma delas, relaciona suas personalidades aos continentes do mundo. Fala da

natureza exuberante e branca do país gelado; da gentrificação; da relação com o espaço público Pelos auscultadores, interpenetrando a voz de Paula, às vezes ouvimos o vento ou o mar; às vezes canções pop que marcaram a passagem da criadora pelo país; uma mensagem de voz de um amigo do Brasil, enviada por Whatsapp; passos em uma estrada ou rua; um coro de mulheres a cantar. O texto de Paula é lírico, fala de si, de sua experiência como estrangeira, inclusive do privilégio de ser uma imigrante branca, europeia, com situação jurídica de migrante legal. A isto contrapõe a situação delicada e insegura daqueles que vêm para o país irregularmente, provenientes da África, da América e de outras partes do planeta.

O texto de Paula não faz referência direta às paisagens locais onde a áudio-caminhada é performada. Em Vila do Conde, ouvimos Paula falar do universo glacial islandês enquanto cruzamos uma estrada de terra e pequenas pedras ou, ainda, passamos em frente a um quintal repleto de galinhas e galos que se achegam perto da cerca para nos ver passar ao mesmo tempo em que Paula nos descreve suas amigas islandesas.

Diferentemente de audiowalks como as de Janet Cardiff e outras anteriormente citadas, não há uma busca de sincronicidade e ligação direta entre narrativa/sons e paisagem circundante. O aspecto cinematográfico é deixado de lado. O participante da experiência tem dois universos muitas vezes antagônicos apresentados aos seus sentidos. A sobreposição da paisagem “real” à paisagem sonora não repercute de maneira automática. Ao expectador é licenciada uma composição muito particular das relações entre os dois mundos. Audiowalks em geral apresentam naturalmente a peculiaridade de nos transformar em quase estrangeiros, uma vez que nos alienamos parcialmente da realidade circundante com os auscultadores.

Em *Terra Nullius*, este “estrangeiramento” é potencializado e poetizado. Descobrimos uma cidade que está para além do mundo sonoro de Paula Diogo e do mundo físico de Vila do Conde. É uma terceira cidade. O áudio de *Terra Nullius* acaba em frente ao mar do areal da capela da Senhora da Guia, ao pôr do sol. Nos auscultadores, o som do mar gravado dá espaço ao som do mar do Atlântico que os participantes contemplam sentados em grandes toalhas de praia.



Figs 31 e 32 Imagens da audiocaminhada Terra Nulius, de Paula Diogo, em Vila Nova do Conde, 2022

<http://ma-criacao.com/2022/09/25/terra-nulius-jornal-de-noticias/#jp-carousel-3426>

PARTE II

Introdução

Esta segunda parte é dedicada ao relatório e reflexões acerca da criação da audio walk desenvolvida em colaboração com as crianças do 6ºD da Escola Augusto Gil, entre os meses de janeiro e junho de 2023. Este projeto pôde ser realizado graças à celebração de um Protocolo de Colaboração entre a ESMAE o Agrupamento de Escolas Aurélia de Sousa, ao qual a Escola Augusto Gil está vinculada. Conforme indicado na Introdução desta dissertação, o nosso trabalho tinha alguns objetivos e questões que coloco novamente à disposição:

“construir colaborativamente com estudantes do ensino básico uma audiowalk que possa interconectar: espaço urbano circundante e sua dimensão histórica; memórias e afetos dos estudantes; criação textual que incorpore elementos ficcionais e autobiográficos; e (obviamente) criação sonora. [...] Qual a relação das crianças/adolescentes com o espaço urbano que circunda a escola? Quais são as memórias, sentimentos e expectativas gerados pela sua relação com o entorno do espaço escolar? Como transformar este imaginário em uma peça sonora potente, que dê conta do vivido, do sentido e do imaginado neste mundo?” (ver p. 2).

Para sua realização, criei previamente um roteiro de atividades a ser trabalhado com os estudantes. Este roteiro estava organizado a partir de alguns eixos principais:

- *reconhecimento, observação e exploração do espaço urbano;*
- *pesquisa histórica sobre a Rua da Alegria;*
- *resgate de memórias das crianças em relação à escola e à Rua da Alegria;*
- *criações ficcionais;*
- *introdução às práticas que envolvem a arte sonora (captação e edição sonora).*

Este roteiro prévio não foi seguido à risca, uma vez que a nossa proposta metodológica demandava experimentação e reanálises coletivas contínuas. Alguns procedimentos previamente elaborados foram deixados de lado antes mesmo de levá-los aos estudantes. Seja porque o caminho que estávamos tomando se afastava destes

procedimentos, seja porque o tempo era curto. Estas atividades que ficaram de fora serão mencionadas no decorrer desta Parte II e podem ser de grande valia em uma eventual replicação deste projeto em outras escolas, o que, aliás, tenho a intenção de fazer por meio de sua inscrição em editais de fomento à cultura nos próximos anos.

Por intermédio do Professor Álvaro Sousa, estabeleci contato, em novembro de 2022, com a Coordenação da Escola Augusto Gil, que prontamente aceitou a minha proposta de trabalho. Foi-me designado trabalhar com uma turma sob a direção da Professora de Educação Musical, Maria Paula Dias, entusiasta de primeira hora das minhas propostas e colaboradora essencial para o desenvolvimento deste projeto. O 6º Ano D, com seus 26 estudantes, tinha entre suas componentes crianças com diferentes formas de aprendizagem, o que exigiu um diálogo constante com a Direção de turma e algumas mudanças de abordagem que serão mencionadas nas próximas seções.

No total, tivemos 15 semanas de trabalho, com um encontro por semana, entre janeiro e julho de 2023. Destes 15 encontros, 3 aconteceram com a participação conjunta de toda a turma de 26 estudantes. Os 12 restantes foram divididos em 4 grupos de 6 a 7 estudantes. Além disto, tivemos, ainda, 2 sessões de gravação extra, fora do horário escolar, com a participação de 5 estudantes. A cada semana, um destes grupos vinha criar em nosso projeto enquanto os demais continuavam na aula de Educação Musical, disciplina à qual estive vinculado. De um modo geral, os encontros e as atividades foram planejados de modo a contemplar as mencionadas vertentes de *relação com o espaço urbano, memória, história, afetos e criação artística*. Os eixos temáticos não foram trabalhados totalmente apartados uns dos outros, embora em cada momento do projeto tenha havido a predominância de um deles sobre os demais. Dividi este relatório com base nestes eixos. Mas, para que não se perca de vista a sequência das práticas realizadas, busco colocá-las na linha do tempo sempre que possível, indicando em qual das semanas de trabalho as práticas mencionadas foram feitas.

A audio walk que resultou deste processo foi construída gradativamente. Apesar de ter selecionado de antemão os temas da **história, memória e ficções** para orientar nossas atividades, sempre tive em mente que talvez nem todos pudessem ser incluídos igualmente no objeto final. A princípio, imaginei que os relatos das crianças acerca de suas memórias afetivas em relação à rua constituiriam a maior parte de nossa audio walk, o que não aconteceu. As crianças mostravam-se muito mais interessadas (e se engajavam mais) na criação de histórias do que de falar de si próprias. Esta predisposição foi incorporada ao projeto. Para mim, enquanto guia desta pesquisa, interessava muito mais seguir o rumo da vontade e da potência de criação das crianças do que realizar todos os planos que eu havia elaborado. Percebi, por exemplo, já no

segundo encontro, que o modelo dos encontros que havia desenhado não seria o mais adequado; eu pretendia fazer grande parte de nossas atividades dentro da escola, sentados no chão, a escrever e a desenhar esta Rua da Alegria real/imaginária em folhas de papel *kraft*. No segundo encontro, ao realizar gravações dos passos das crianças na “sala-museu” da escola, com eles a correr e a brincar, percebi que o nosso processo funcionaria muito melhor se tivéssemos mais ações com os corpos em movimento.

A partir desta constatação, pensei que talvez fosse mais proveitoso/prazeroso realizar outras atividades na rua (além das que já estavam previstas em meu planejamento), afinal estávamos a construir um objeto artístico cujo cerne é o caminhar pelo espaço urbano. Assim, realizei, do segundo para o terceiro encontro, uma mudança no quadro de práticas previstas para os próximos encontros. Discorrerei sobre esta mudança nas seções seguintes. Mais do que suscitar um maior engajamento dos estudantes, os encontros na rua nos ajudaram também a desenvolver uma outra qualidade de comunicação. Foi no passeio da Rua da Alegria que se entabularam nossas conversas mais divertidas e (im)produtivas: séries coreanas que estão no *hype*; detalhes da segunda comunhão; os peixes que comemos no Brasil; receita de polvo à lagareiro; professores insuportáveis etc. Uma das atividades que entraram na supracitada readequação do roteiro foi a de fazer uma reconstituição dramatizada de uma notícia de jornal (que a princípio ia ser somente lida em sala de aula). Esta dramatização se constituiu em uma das mais potentes e frutíferas práticas que realizamos em todo o semestre.

Todo este processo culminou com a criação de *Alegria Audio Walk*, que está disponível, por meio de um *QR code* afixado ao portão da Escola Augusto Gil, a todos que passarem pela Rua da Alegria e que desejem fazer este trajeto. A audio walk de aproximadamente 12 minutos tem seu início no portão da Augusto Gil, e termina na esquina da Rua da Alegria com a Rua da Escola Normal, onde se encontram a ESMAE e a Escola Básica das Florinhas, infantário onde grande parte dos estudantes da 6º D viveu os primeiros anos escolares. Entre o início e o fim, há algumas idas e vindas e paragens. Este trajeto é guiado por um áudio concebido coletivamente por mim e pelo grupo de estudantes. Toda sua execução foi realizada pelas crianças e as gravações tiveram lugar no Estúdio A da ESMAE, na Rua da Alegria e na Escola Augusto Gil. Desde as narrações até os efeitos sonoros, passando pela gravação de instrumentos musicais e diálogos, todo o conteúdo da audio walk foi executado pelos estudantes, cabendo a mim realizar estes registros e editá-los.

Como se perceberá nas próximas seções, este projeto foi constituído por uma dimensão colaborativa (no que se refere ao conteúdo da audio walk), precedida e mediada por uma dimensão mais propositiva de minha parte. A primeira metade dos nossos 15 encontros foi marcada pela realização de exercícios e atividades por mim planejados, e que tinham o intuito de provocar e encaminhar possibilidades no âmbito criativo. A segunda metade já foi o das escolhas em processo de decisão em conjunto, a partir das práticas realizadas e dos materiais que coletamos. Nas próximas seções apresento a descrição e as reflexões sobre todos estes movimentos que levaram ao nosso objeto final. Por questões de privacidade e segurança dos estudantes, somente anexe a este trabalho as fotografias do nosso processo que revelam o mínimo possível suas identidades.

1 – (Re)Conhecer e (re)inventar o mundo



Fig. 33 – Caminhada silenciosa do 6ºD pela Rua da Alegria, no primeiro encontro do projeto.

Este projeto teve como movimento inicial a realização de atividades que privilegiaram a sensibilidade dos estudantes em relação ao espaço urbano – no nosso caso, a Rua da Alegria. O primeiro encontro teve como ponto de partida algumas caminhadas pela rua da escola, no trecho que liga a Escola Augusto Gil à ESMAE. O objetivo primordial das dinâmicas propostas era o de aguçar a sensibilidade das crianças para o trecho da rua sobre o qual construiríamos o áudio. A ideia era romper com o automatismo com que nos deslocamos por espaços familiares e cotidianos, ativando os sentidos para o mundo que nos cerca.

Marc Augé escreve sobre os “não lugares”, espaços produzidos pela “*sobremodernidade*” em que vivemos e que podem ser definidos pela ausência de produção de sentidos, relações humanas e memórias (característicos dos “lugares” ou “lugares antropológicos”). Como exemplos de “não lugares”, Augé cita os hipermercados e centros comerciais, autoestradas, os próprios meios de transportes, os hotéis, aeroportos, dentre outros. São espaços cujas finalidades estão vinculadas à aceleração do tempo e à circulação de bens e pessoas e que tendem a (re)produzir um

mundo voltado “à individualidade solitária, ao provisório e ao efêmero, ao que passa. (Augé, 1992, p. 84)

Perguntava-me antes de iniciar o projeto (e ainda o faço) em que medida cada indivíduo transforma e alterna suas relações com os espaços entre “lugares” e “não-lugares”. Isto porque as configurações relacionais são circunstanciais e subjetivas. Um centro comercial pode ser um “não lugar” para seus clientes, mas é de fato um “lugar” para as pessoas que nele trabalham e constituem uma comunidade de convívio e relações de trabalho. Da mesma maneira, a rua que abriga uma escola, espaço privilegiado na produção de relações e significados, pode se transformar em um simples espaço de passagem?

Atento para meu caso, em particular. Desde o início do Mestrado, subo a pé a Rua da Alegria em direção à ESMAE ao menos duas vezes por semana. Passado o período inicial de natural deslumbramento do estrangeiro diante do novo, a Rua da Alegria transformou-se em um corredor de deslocamento com duas “manchas” de significado: o portão da Escola Augusto Gil (nos horários de saída e entrada dos estudantes) e o portão da ESMAE, meu destino final. Este “corredor de deslocamento” poderia ser, ainda, o que Paola Berenstein Jacques chamou, na introdução de *Walkscapes* de “meio-lugar”, que não é exatamente um lugar ou um “não-lugar”, mas uma prática de apropriação temporária de um espaço “entre” duas coisas. (Careri, 2013, p. 10)

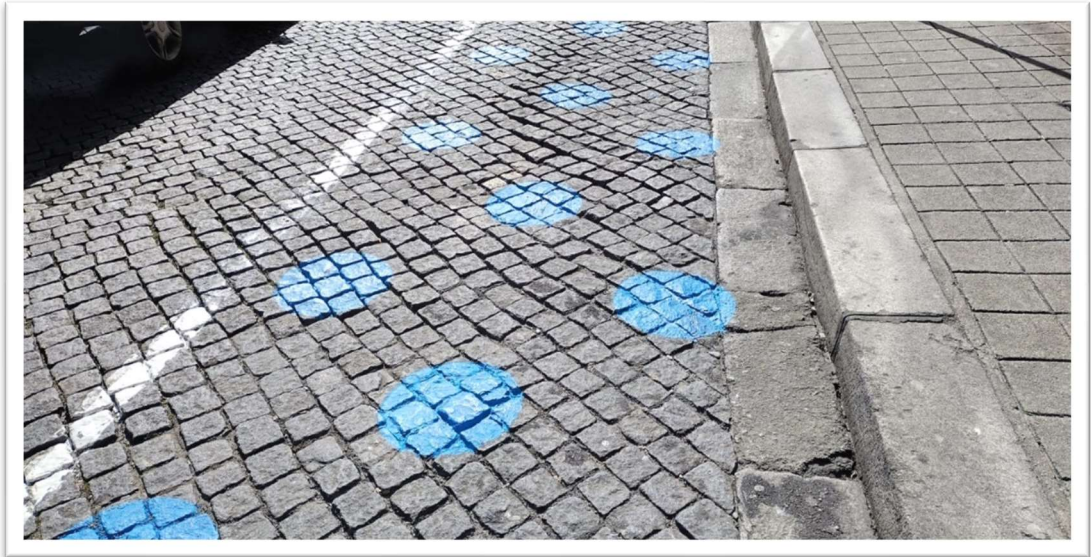
Para a construção de nossa *audio walk*, considerei prioritário propor a ativação da escuta e da atenção plenas a este espaço da rua. No primeiro dia de trabalho, após as apresentações iniciais (minha e dos elementos da turma) e de explicar a natureza deste projeto, realizamos duas caminhadas pela Rua da Alegria, no trecho que liga a Augusto Gil à esquina da ESMAE. Foram as primeiras das muitas que fizemos durante este semestre. A primeira caminhada, silenciosa e com foco na escuta da paisagem sonora, foi precedida, ainda em sala de aula, por um exercício de foco na respiração. Sentados nas cadeiras escolares, com os olhos fechados, propus e “guiei” um exercício que consiste em concentrar toda a atenção à entrada e saída e entrada do ar pelo nariz. Durante dois minutos, fizemos esta observação da respiração natural, sem indução do fluxo respiratório. Esta prática, comum a diversas formas meditativas (na meditação budista *Vipassana*, por exemplo, é conhecida como *anapana*) tinha como objetivo nos colocar em um estado de calma e atenção para a escuta do ambiente sonoro da rua. Propus-lhes que fossemos até a ESMAE (uma caminhada de 160 metros) totalmente

em silêncio e que a atenção fosse direcionada somente para os sons ouvidos no caminho. Ao fim do trajeto faríamos um inventário destes sons.

O caminho no sentido contrário, voltando da ESMAE para a Augusto Gil, foi dedicado à atenção aos outros sentidos, principalmente ao visual. Pedi-lhes que, ainda em silêncio, prestassem máxima atenção aos detalhes que conseguissem da Rua da Alegria; seus prédios, passeios, muros, buracos, vegetação, lixeiras, janelas, portões, o interior dos imóveis moradores, passantes, placas, automóveis, etc. O objetivo agora era de que, em vez de um inventário exaustivo, cada um de nós destacasse elementos da paisagem que nunca havíamos notado.

O relato dos aspectos sônicos da Rua da Alegria proporcionou não apenas um rol descritivo da diversidade de sons, mas também nos ajudou a traçar um perfil sonoro da rua no que se refere às intensidades dos sons. O principal destaque desta observação foi o som dos automóveis que circulam pela rua e que acaba por predominar em diversos momentos. Também foi mencionado o som dos motores dos carros que estão em conserto na oficina mecânica próxima à escola. Neste inventário entraram, ainda, as conversas de crianças e adolescentes que circulam pelo passeio; as vozes dos moradores dos prédios quando estão próximos às suas janelas ou no passeio; os instrumentos musicais ao nos aproximarmos da ESMAE; e (o mais surpreendente para todos nós) os pássaros! Os sons deles só podiam ser ouvidos, obviamente, quando cessavam ou diminuía consideravelmente os ruídos dos motores.

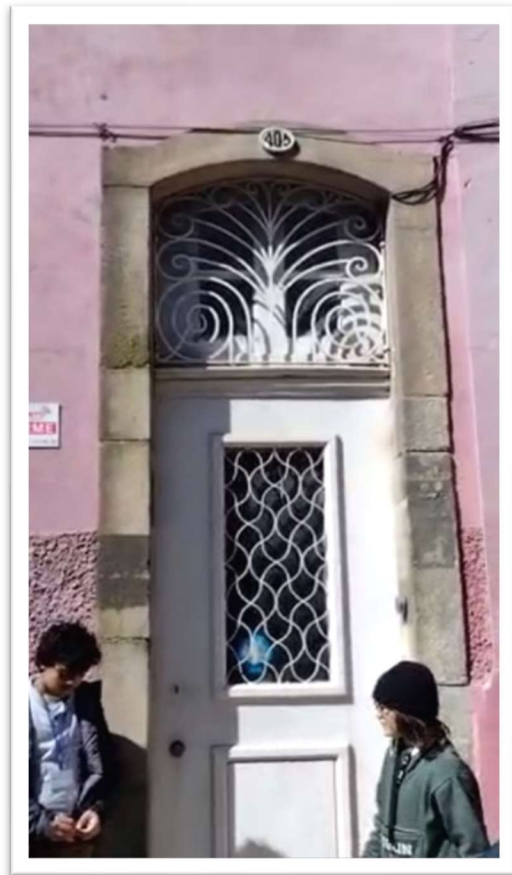
Nos relatos sobre a dimensão visual, surgiram muitos elementos para catalogação. Com uma certa dose de assombro, os estudantes mencionaram uma grande quantidade de aspectos nunca antes por eles notados, dos mais pequeninos e singelos até as grandes estruturas prediais: um buraco de onde nascia uma pequena planta; quadros de pintura dentro de um apartamento; um cacto em uma janela; um prédio verde com danos na fachada; um grafite no muro da ESMAE (“música de graça”); placas de sinalização de velocidade para os carros; um poste retirado do lugar; buracos na parte inferior do muro branco da ESMAE, etc.

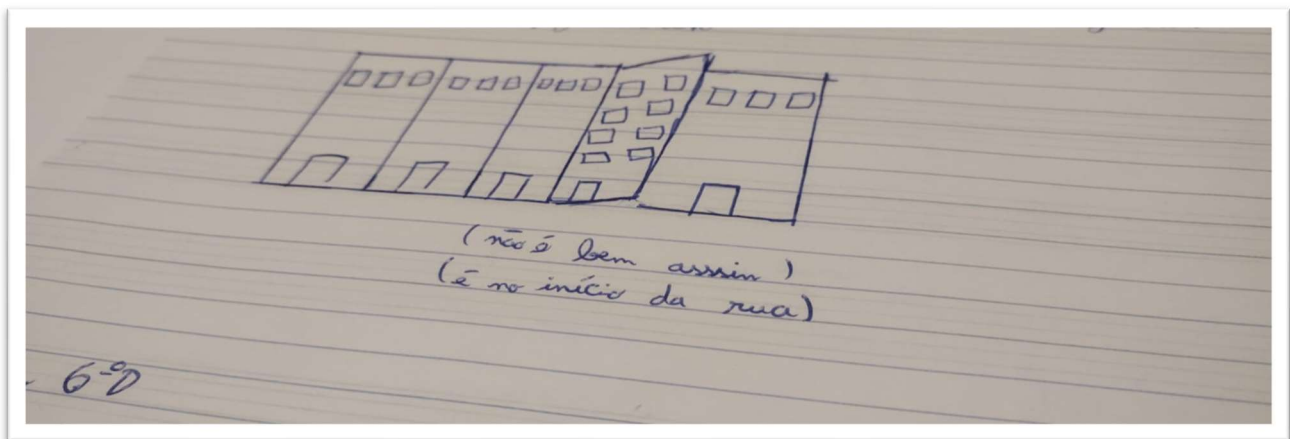
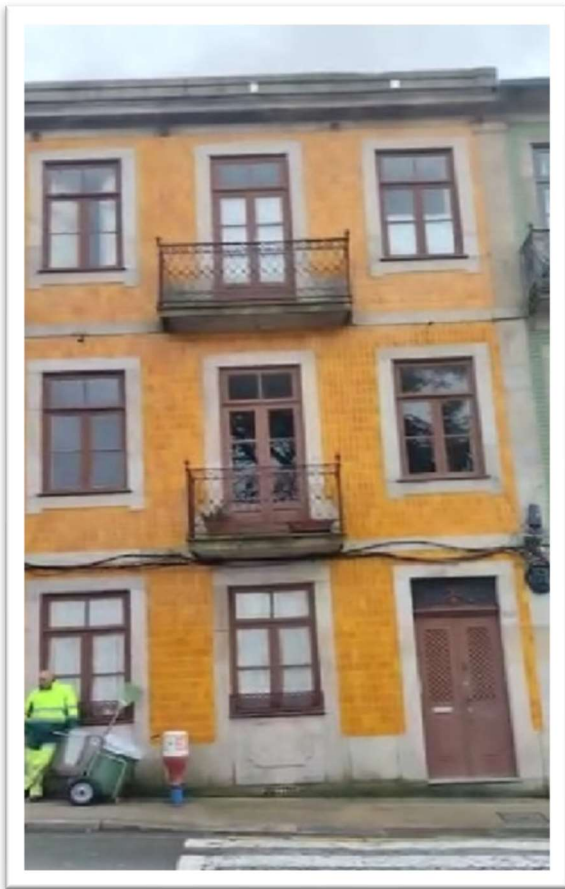




Figs 34, 35, 36 e 37 - Fotografias de detalhes da Rua da Alegria selecionados pelos alunos no primeiro encontro

Estas caminhadas iniciais foram apenas o princípio de um processo de observação que seria continuamente retomado durante todo o semestre. Nos encontros seguintes, desenvolvemos outras atividades na rua e nos estúdios da ESMAE, durante as quais, no deslocamento, solicitava aos estudantes que destacassem da paisagem outros elementos que chamassem atenção, como a fachadas dos prédios, cartazes, automóveis etc. Na semana 3, por exemplo, fizemos uma atividade de observação em frente ao antiquário “*A Minha Vó Tinha Um Igual*”. Cada aluno escolheu um elemento físico da paisagem para observação e descrição. Alguns preferiram objetos à venda na montra da loja de antiguidades (uma pequena estátua de Buda, um carrinho de brinquedo, etc). Outros escolheram ativar seus focos para elementos como um candeeiro de teto do edifício ao lado do antiquário, ou para o desenho estilístico das pedras do passeio. Muitas destas observações foram incorporadas à nossa audio walk.





Figs 38 a 43 - Fotografias e desenho da Rua da Alegria realizados durante as semanas 3, 4, 5 e 6.

Conforme mencionei na introdução desta Parte II, alguns expedientes de criação foram deixados de lado. Na fase de planejamento deste projeto, havia colocado no programa de atividades, por exemplo, a proposição de que os estudantes criassem seus *mapas psicogeográficos*³⁴ da Rua da Alegria. Esta criação aconteceria nas semanas 3, 4, 5 e 6. Cada aluno faria uma representação cartográfica dos trechos da rua que eles mais frequentavam. A partir desta representação, escreveríamos o que aqueles trechos significavam para cada um e a que tipo de sensações remetiam. Depois, reuniríamos os materiais dos estudantes e formaríamos o mapa daquele grupo. Estes mapas poderiam ser um guia para a construção da audio walk, nas semanas seguintes. Os trechos assinalados pelos estudantes serviriam como referenciais para criarmos a narrativa que conduziria o espectador pela Rua da Alegria.

A construção destes mapas foi colocada de lado para dar lugar às atividades de reconstituição mencionadas na introdução (e que serão detalhadas nas próximas páginas). De qualquer modo, penso que a confecção de *mapas psicogeográficos* também constituiria uma experiência interessante e frutífera, não apenas como um alicerce para a construção de audio walks, mas como uma prática autônoma. Certamente será utilizada quando reproduzir este projeto em momentos futuros.

Além da observação do mundo que nos cerca, pretendia incorporar ao nosso objeto artístico uma dimensão ficcional. Conforme já relatado na primeira parte deste projeto, a vertente ficcional vem sendo criativamente explorada em audio walks. Janet Cardiff, BiNeurales MonoKultur, dentre outros, são artistas que investem na inserção e absorção da paisagem urbana em suas produções para gerar obras potentes nas quais o mundo é reconfigurado e redescoberto a partir de tramas ficcionais. Nelas, pontos específicos da cidade servem como janelas para descobrir uma história desconhecida pelos seus espectadores. É o caso, por exemplo, do já citado “*Her long black hair*”, de Janet Cardiff. Determinados pontos do central Park, em Nova Iorque, constituem-se em portais de acesso para a história da misteriosa mulher desaparecida.

Com o objetivo de criar para a Rua da Alegria um “universo paralelo”, inventado, distribuí para a turma, ainda no primeiro encontro, imagens da rua disponíveis no *Google Street View*. As fotografias captadas pelo carro que registra as vias públicas da cidade nos apresentam um momento congelado de acontecimentos banais e as dinâmicas e configurações da rua. Pedi aos estudantes, divididos em 5 grupos, que criassem pequenas histórias para as imagens recebidas. Em algumas fotografias há pessoas a caminhar, a conversar e a fazer atividades cotidianas, como carregar sacos de compras.

³⁴ Sobre mapas psicogeográficos, ver as páginas 10 e 11.

Em outras, há somente os edifícios e automóveis estacionados. A ideia desta prática era trabalhar a capacidade imaginativa dos estudantes através do desenvolvimento de micronarrativas inventadas que dessem conta do passado e do presente da Rua da Alegria. A seguir, reproduzo as imagens levadas à sala de aula e a pequena história que cada grupo desenvolveu para elas.

Grupo 1



Fig. 44 – Registro da Rua da Alegria, disponível no Google Street View

Esta senhora que está a atravessar a passadeira é a dona do imóvel em que foi pintado o grafite. A parede antes era branca. Ela contratou um senhor para pintá-la. O senhor contratado trabalhou um dia inteiro para terminar a obra. Ao fim deste dia, terminado o trabalho, a senhora agradeceu ao artista, despediu-se dele e foi para casa.

Grupo 2

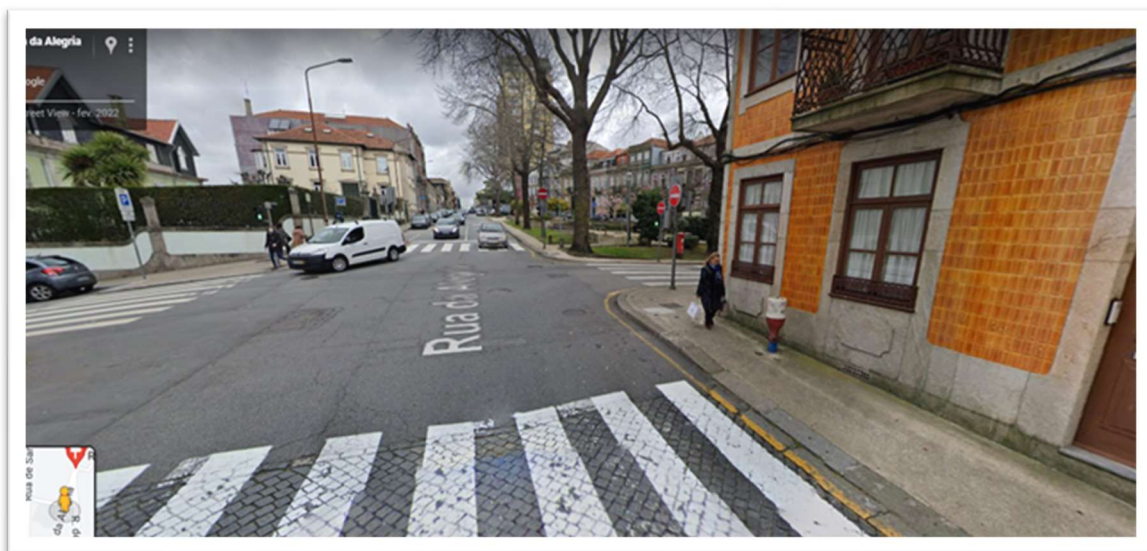
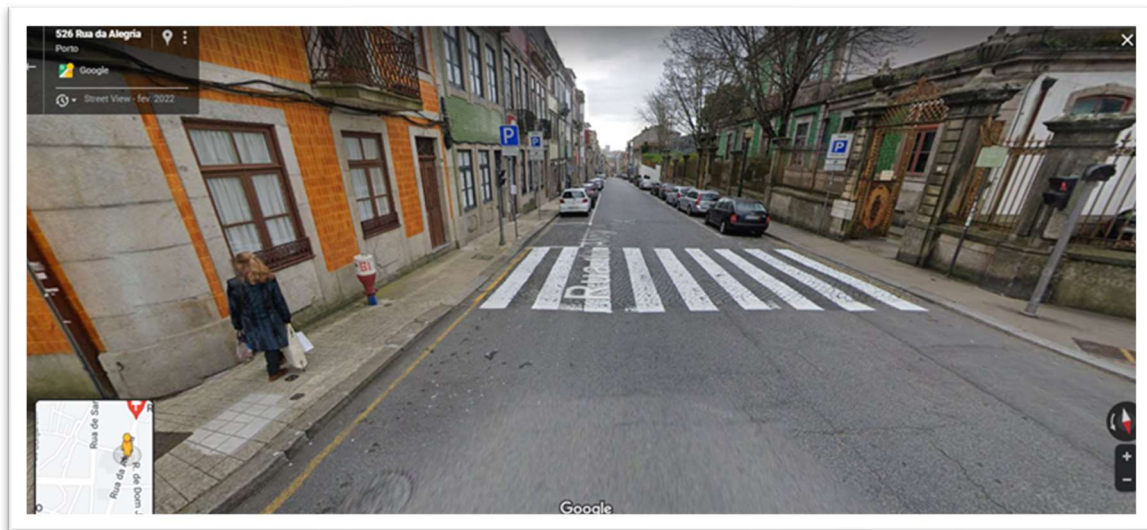


Fig. 45 e 46 – Registos da Rua da Alegria, disponíveis no Google Street View

A senhora da esquina foi ao Mercado do Bolhão fazer compras. Voltava para casa feliz com as compras que fez. De tão feliz, distraiu-se e acabou por fazer o caminho errado. A imagem 2 mostra o momento em que ela olha para trás e percebe que estava no sítio errado. Cansada por conta do peso dos sacos, ela toma a direção correta e volta para casa.

Grupo 3



Fig. 47 – Registro da Rua da Alegria, disponível no Google Street View

O senhor com o contrabaixo é o antigo dono desta escola de música. Ele está a cumprimentar o senhor que a comprou um tempo atrás. Quando a escola foi vendida, o senhor que a comprou tinha a preocupação de aumentar o número de estudantes, que à época era pequeno. O novo dono trabalhou por alguns anos e a escola progressivamente ganhou mais e mais estudantes. A uma certa altura, as paredes da fachada inexplicavelmente ganharam a cor verde, a sinalizar que agora ela estava a ter resultados positivos. O senhor do contrabaixo aparece na imagem a cumprimentar o novo proprietário pelo sucesso.

Grupo 4



Fig. 48 – Registro da Rua da Alegria, disponível no Google Street View

Uma senhora caminhava pela rua da Alegria e pisou nesta tampa de esgoto, mas nada aconteceu, porque a tampa estava bem firme. No dia seguinte, ela pisou novamente e, mais uma vez, nada aconteceu. No terceiro dia, porém, a tampa do esgoto não resistiu, partiu-se e a senhora caiu no bueiro. Lá dentro, havia um crocodilo que passou a persegui-la. A senhora correu pelo esgoto até achar uma saída. Subiu por ela e percebeu que havia voltado no tempo, para o ano de 1756.

Grupo 5

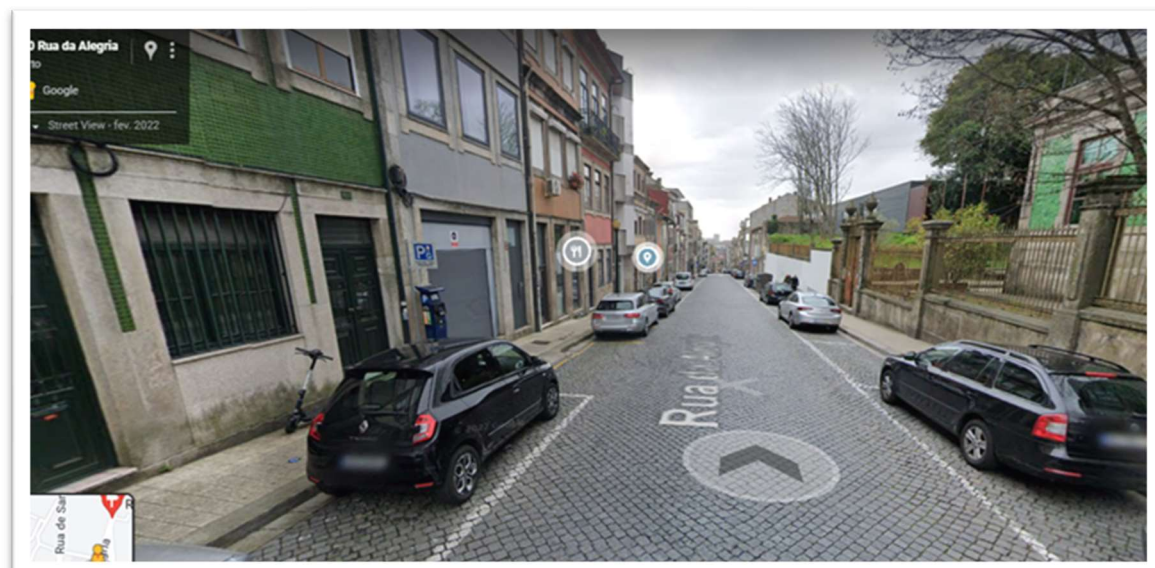


Fig. 49 – Registro da Rua da Alegria, disponível no Google Street View

Um senhor estava a andar em sua trotinete. Sentiu fome, parou sua trotinete em cima do passeio e resolveu caminhar um pouco para achar um restaurante. Parou em um restaurante, comeu muito e depois não conseguiu lembrar onde havia deixado sua trotinete. Ela ficou no passeio até o dia seguinte.

Esta atividade funcionou como um ponto de partida para apresentar aos estudantes a possibilidade de criarmos nossa audio walk, se assim o desejassem, a flutuar entre diferentes regimes. Refiro-me, aqui, ao contextual e ao ficcional, dos quais já tratamos na seção anterior (ver página 43). Também foi a primeira oportunidade de criação em conjunto, o que para mim era umas dos aspectos primordiais desta jornada. Findo este primeiro encontro, selecionei uma das histórias criadas para as imagens do *Street View* e gravei com minha própria voz uma narrativa baseada nesta história, a qual lhes apresentei no início da aula seguinte. No caso, selecionei a história do grupo 3, que se refere à imagem em que dois homens conversam à porta da ESMAE. Um deles segura um contrabaixo. No texto desenvolvido pelos estudantes, os dois homens seriam o atual e o antigo proprietário da escola de música que aparece na imagem. Este último havia decidido vender a escola porque contava com poucos estudantes. Na imagem, estaria retratado o reencontro do antigo e do novo proprietário após uma surpreendente recuperação nas atividades da escola. Esta recuperação estaria magicamente refletida nas cores da fachada do prédio (quando a escola estava mal, as paredes eram vermelhas; após sua revitalização, passaram gradualmente para amarelo e depois para verde, simbolizando a evolução para uma situação positiva). Após mostrar à turma a minha gravação, passamos a conceber uma banda sonora para “acompanhar” a narrativa gravada³⁵. Este processo será descrito na seção 3, que trata da introdução ao áudio para os estudantes.

Ainda a respeito das criações ficcionalizadas, na terceira semana de trabalho, fizemos a leitura de um texto jornalístico sobre um fato acontecido na rua da Alegria há cerca de 6 anos. Propus aos estudantes que criássemos desdobramentos para aquela história real. Realizamos em diferentes trechos da rua da Alegria uma reconstituição dramatizada dos acontecimentos relatados na notícia de jornal. Cada aluno do grupo representava o papel de uma das pessoas envolvidas na história e o grupo tinha liberdade para acrescentar detalhes inventados a estas personagens, bem como para criar um final para esta história. O texto jornalístico relata a interdição da rua da Alegria, no ano de 2017, em razão de ter sido encontrada, abandonada no passeio, uma mala suspeita. Recordo que no ano de 2017 houve uma série de atentados terroristas com bombas em diversas partes do mundo, inclusive na Europa. O terror vivido neste ano

³⁵ A gravação desta história, já com a banda sonora criada com os alunos, pode ser ouvida em https://youtu.be/6zfqQBi_W7E

levou moradores a acionar a polícia em razão da mala deixada no passeio. De acordo com a notícia do jornal, não foram encontrados explosivos na mala.

Rua da Alegria, no Porto, esteve cortada devido a mala suspeita

JN
21 Abril 2017 às 01:31

f t +



Vídeos Sugeridos

00:01 / 00:24

A rua da Alegria esteve cortada, ao início da madrugada de sexta-feira, devido à presença de uma mala suspeita. Este é o terceiro caso do género, em cinco

Fig. 50 – Jornal de Notícias, 21 de abril de 2017 - [Rua da Alegria, no Porto, esteve cortada devido a mala suspeita \(jn.pt\)](http://jornal.novapress.pt/2017/04/21/rua-da-alegria-no-porto-esteve-cortada-devido-a-mala-suspeita/)

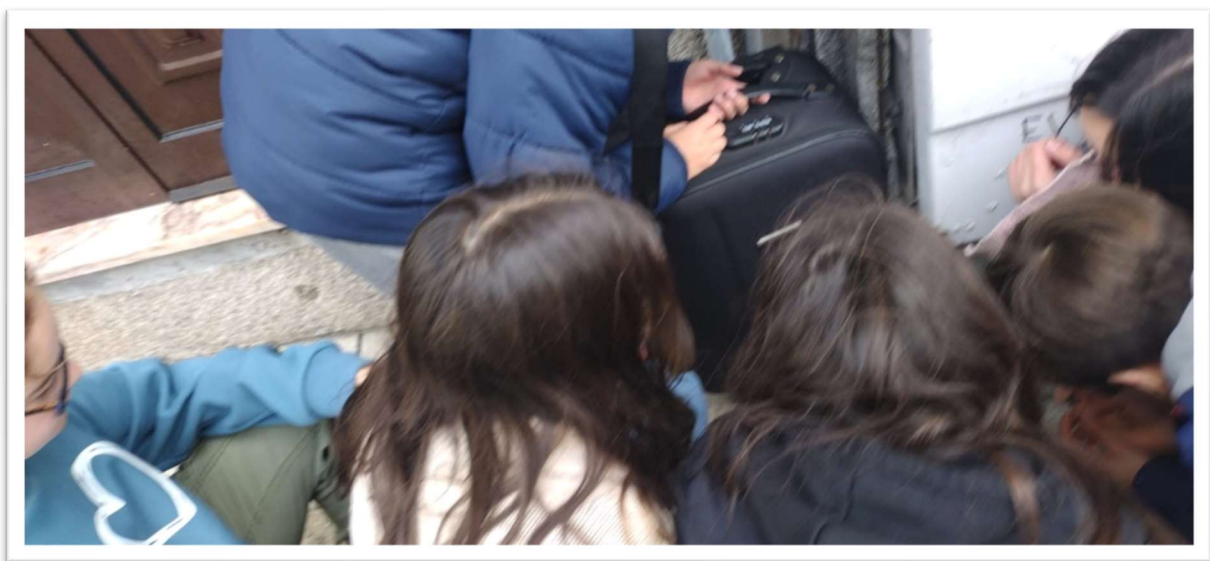
Antes de fazer esta reconstituição, lemos todo o texto jornalístico em sala de aula e conversamos sobre o seu conteúdo. Foi uma oportunidade para esclarecer dúvidas sobre o vocabulário e para perceber se todos compreenderam o conteúdo inteiro da notícia. A seguir, fomos para a rua, para a reconstituição. Esta atividade foi repetida com os quatro grupos, nas semanas 3, 4, 5 e 6. Cada grupo fazia a reconstituição em um trecho diferente da Rua da Alegria. Na reconstituição, dois estudantes interpretavam os papéis das pessoas que haviam encontrado a mala e ligado para polícia; outras duas, os papéis dos policiais; um outro, do agente Brigada de Inativação de Minas; e outra, o da pessoa que havia deixado a mala. Em todos os encontros, os estudantes levavam para a rua a pequena mala que eu utilizava para transportar meus equipamentos para a escola. Neste momento, porém, a mala estava vazia. Além da liberdade para improvisar os diálogos entre as personagens, o exercício propunha que o grupo decidisse no fim da história o que havia dentro da mala suspeita. Para um grupo, havia meteoritos de um colecionador de rochas; para outro, drogas e dinheiro; outro, pastilhas elásticas; e ainda, para o último, *hot dogs*. O áudio deste exercício de dramatização foi registrado por um gravador digital portátil (Zoom H2N). Depois de definidos quais alunas

fariam um papel ou outro, e de ensaiarmos uma ou duas vezes, eu passava a registrar os diálogos me aproximando daquele que estava a falar³⁶.



³⁶ Um destes exercícios de dramatização pode ser ouvido em <https://youtu.be/gvLdHTfXyCE>





Figs 51 a 59 – Registos fotográficos das atividades em sala de aula e na Rua da Alegria com os alunos do 6ºD

Ainda no campo da criação ficcional, a cada passeio para observar a rua, eu solicitava que os estudantes criassem hipóteses sobre as pessoas que viviam naqueles prédios. O que escondiam aquelas paredes e muros? O que já teria acontecido de importante neste ou naquele trecho? De um destes exercícios imaginativos saiu uma das pequenas histórias que compõem a audio walk. Martim observou que um dos edifícios da rua tinha seu número de porta (414) pintado à mão, de modo prosaico. Martim elaborou a hipótese de que aquele edifício abrigou um indivíduo que havia sido preso há alguns dias (este é um fato verídico), em Lisboa, acusado de canibalismo. O número do edifício teria sido uma inspiração macabra para este homem, que pretendia matar 414 e pessoas.

2 – História e Memórias

Outro eixo importante deste projeto foi trazer ao grupo fragmentos da história (recente e distante) da Rua da Alegria. Para tal, selecionei dois documentos para serem analisados em sala de aula, na fase em que os grupos já estavam divididos. O primeiro deles já foi apresentado na seção anterior – a edição do jornal de 2017, que noticia o aparecimento de uma mala suspeita de conter explosivos. O segundo é uma ata administrativa da Câmara do Porto, do século XIX, que trata da demolição de vários prédios da Rua da Alegria com o intuito de promover o alargamento da via. Segue-se a transcrição deste documento, o qual também foi impresso e entregue aos estudantes:

“1856-06-30

Resolveu-se prestarem-se ao governador civil os esclarecimentos por ele pedidos em ofício de 7 de junho relativos à expropriação de vários prédios que a Câmara pretendia demolir para alargar a Rua da Alegria até à calçada das Fontainhas, declarando-se nesses esclarecimentos que a Câmara entendia não dever prescindir da planta aprovada, única que mereceria a pena de se fazer o sacrifício das expropriações, e que o plano indicado pelo conselheiro director das Obras Públicas tinha todos os inconvenientes aprovados pela Câmara sem nenhum das suas vantagens, acrescentando-se-lhe o mais que fosse conveniente em harmonia com a exposição do arquiteto³⁷.”

Este documento encontra-se na base de dados do Centro de Estudos da População, Economia e Sociedade (CEPESE), disponível na internet. Além dos dados de demografia, economia e sociedade da atualidade, o CEPESE disponibiliza um acervo histórico sobre os temas em Portugal. É possível realizar pesquisas a partir de topônimos e ter acesso a uma documentação que remete há cerca de pelo menos 2 séculos. No caso da pesquisa da Rua da Alegria, o documento mais antigo é de 1838. Estes documentos públicos tratam de questões administrativas submetidas à Câmara Municipal do Porto. Demandas por mudanças estruturais, manutenção da limpeza do espaço público, obras para reestruturação do encanamento de água, dentre outros, são temas objeto das muitas atas e relatórios oficiais disponíveis no acervo. A ideia de levar este documento para a sala de aula partia do interesse em trazer uma perspectiva da

³⁷ Consultado em [Espaço Urbano do Porto — Português \(cepese.pt\)](http://www.cepese.pt)

mudança no espaço público que frequentamos diariamente. Por se tratar de um documento com uma estrutura sintática complicada, com uma pontuação característica dos documentos públicos antigos, a ideia era separar o texto em pequenos trechos e trabalhar o seu entendimento por partes, com especial atenção, também, ao vocabulário e à estrutura organizativa do Estado. Este texto chegou a ser entregue aos estudantes, mas, depois de decidir trabalhar na rua com a história da mala durante as semanas 3 a 6, a proposta também foi deixada de lado.

A notícia da mala deixada na Rua da Alegria em 2017 acabou por se tornar um dos eixos centrais da narrativa da nossa audio walk. Antes disto, eu decidi escolhê-lo para ser trabalhado por se tratar de um acontecimento recente e contemporâneo aos estudantes. Em 2017, muitos deles já frequentavam a Escola das Florinhas. Tinham por volta de 6 e 7 anos. Interessava-me, além da questão da historicidade da rua, instigá-los a pensar que, de alguma forma, este acontecimento pode ter tocado suas vidas. Embora o trecho da rua em que o fato aconteceu não tenha sido o da escola, a proximidade geográfica deve ter provocado alterações (ainda que mínimas) no estado de espírito do bairro. Nenhum dos estudantes tinha lembranças deste fato. Provavelmente nem chegaram a ouvir falar sobre o acontecido à época. Mas o simples fato de que esta mala pode ter passado muito perto deles já foi o suficiente para fazermos fabulações acerca de como terá sido aquele dia. Na audio walk há um momento “documentário” em que eu entrevisto uma das alunas e pergunto se recorda de ter visto alguém com uma mala suspeita naquele dia, ao que ela responde que não.

Transcrevo o conteúdo da notícia, o qual foi impresso e entregue a cada um dos estudantes:

“Rua da Alegria, no Porto, esteve cortada devido a mala suspeita”³⁸

JN, 21 de Abril, 2017.

A rua da Alegria esteve cortada, ao início da madrugada de sexta-feira, devido à presença de uma mala suspeita. Este é o terceiro caso do género, em cinco dias.

³⁸ [Rua da Alegria, no Porto, esteve cortada devido a mala suspeita \(jn.pt\)](#)

A rua da Alegria, no Porto, esteve cortada durante pouco mais de uma hora, esta madrugada de sexta-feira, no troço entre a rua das 12 Casas e a rua da Constituição.

A PSP foi alertada para uma mala suspeita junto a um prédio, na rua da Alegria, cerca das 0.30 horas desta sexta-feira, e mobilizou um dispositivo de segurança que criou um perímetro de segurança no local.

A brigada de inativação de minas da PSP esteve no local a averiguar a perigosidade do objeto. Cerca da 1.35 horas da madrugada desta sexta-feira, concluiu que se tratava de um falso alarme.

A rua foi, entretanto, reaberta.

Três casos em cinco dias

Este é o terceiro caso do género, em cinco dias. No domingo, mala suspeita foi detetada na dependência da Caixa Geral de Depósitos de Damião de Góis, no centro do Porto, levando a PSP a cortar o trânsito naquela rua durante duas horas.

Na noite de quinta-feira, um objeto estranho encontrado na rua do Bonfim, no Porto, motivou o corte daquela artéria e a evacuação de três prédios.

A Brigada de Inativação de Minas esteve no local e constatou que o artefacto, embora parecendo um explosivo, não tinha qualquer material explosivo. Foi removido pela PSP, que investiga a autoria do crime.”

Além da dimensão histórica da rua, interessava-me que trabalhássemos a questão das memórias individuais e coletivas do nosso grupo (inclusive as minhas). Na semana 7, tivemos um encontro com todo o 6ºD reunido, na sala de Educação Musical. Durante 50 minutos, fizemos um levantamento e catalogação de memórias que temos da Escola Augusto Gil, da Escola das Florinhas e da Rua da Alegria. Inclusive eu e a Professora Maria Paula demos nossas colaborações. Abri a sessão de memórias, recordando a primeira vez que subi a Rua da Alegria em direção à ESMAE e encontrei 4 estudantes (provavelmente da Augusto Gil) a correr velozmente já próximo à esquina com a Rua da Firmeza. Reproduzo aqui alguns relatos com minhas palavras, pois este

encontro não foi gravado. Eu apenas apontava as declarações. Algumas delas foram anotadas sem o nome do aluno:

Duarte: Eu estava perto do portão da escola, a andar de costas e, quando me virei, tropecei e caí.

Rodrigo: No primeiro dia de aula [na Augusto Gil] eu estava perdido. Achava a escola muito grande e difícil de perceber onde estava. Mas no final do primeiro dia já estava a conhecer tudo.

Maria: Um dia, o carro da minha mãe avariou e eu tive de vir à escola de reboque.

Fábio: Um dia, na hora do intervalo, tinha um miúdo que estava a lamber o chão do pátio.

Salvador: Na época do Mundial, nós íamos à loja de antiguidades (*A Minha Avó Tinha Um Igual*) para comprar cromos para a caderneta do campeonato.

Aluna: Eu bati com a cabeça no poste em frente à Florinhas e o semáforo mudou de cor.

Aluno: Um dia, alguém deixou na Rua da Alegria, perto da Augusto Gil, uma cama e uma mesa de cabeceira.

Aluna: O passeio e o muro da escola estavam cheios de ovos partidos no dia dos anos da Carina.

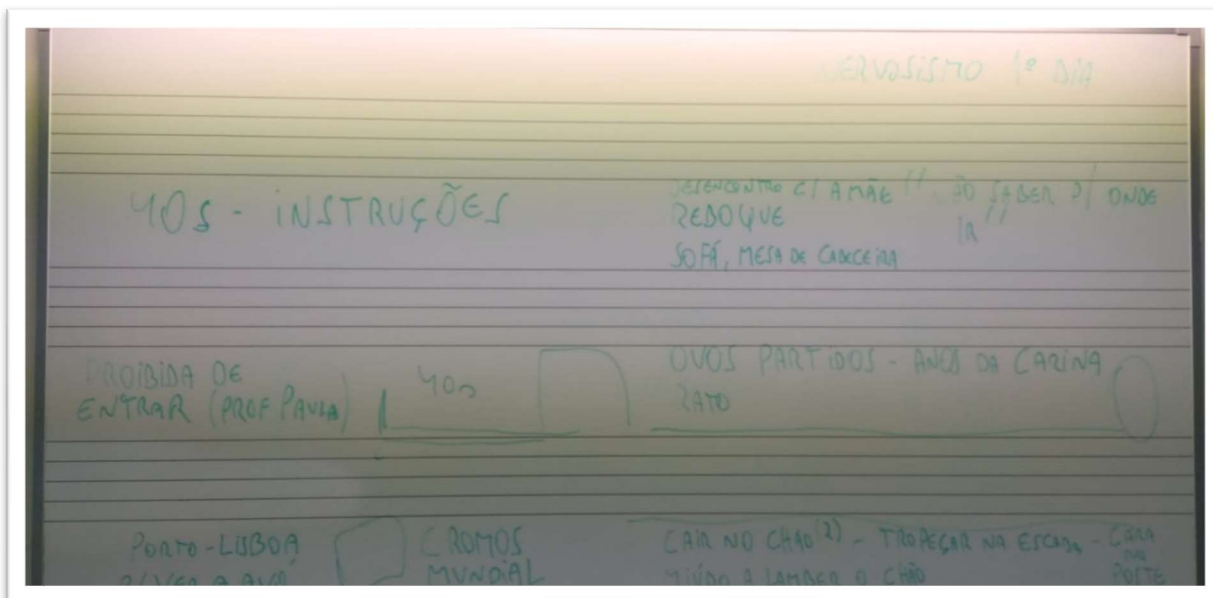


Fig. 60 – Anotações no quadro da sala de Educação Musical

Outra prática ligada à memória individual dos estudantes surgiu por acaso. Um dos grupos estava se preparando para ir ao Estúdio A da ESMAE, quando eu mencionei

algo sobre a *A Minha Vó Tinha Um Igual*, nome da loja de antiguidades que fica quase em frente à Escola Augusto Gil e em frente de onde os estudantes daquele grupo haviam feito o exercício de reconstituição da mala. Ao ouvir “minha vó tinha”, um dos estudantes disse que a avó tinha diversos presépios e que ela os montava, todos, à época do Natal. Pensei que poderia ser interessante ter uma espécie de mergulho nestas memórias da casa de nossas avós, lugar geralmente tão especial, principalmente na nossa infância. Pedi que os outros colegas se lembrassem de coisas que havia (ou que ainda existem) nas casas de suas avós. Transformamos estas lembranças em pequenos textos e realizamos a gravação de cada um deles. Todos podem ser ouvidos na audio walk, na altura em que o ouvinte passa em frente ao referido antiquário.

Margarida: Meus avós têm uma coleção com mais de três mil livros.

Matilde: Meu avô tinha um cão chamado Neo que gostava muito de mim.

Duarte: No Natal, minha avó monta 15 presépios na entrada de casa.

Francisco: Minha avó tinha um papagaio e um gato.

Salvador: Minhas avós tinham os meus avôs, mas já não os têm mais.

Filipa: Minha avó tem tanta louça antiga que a casa dela parece um museu.

Francisco: Minha avó tem um frigorífico cheio de imãs.

A memória teve um papel muito importante na composição de nosso trabalho. Apesar de termos trabalhado menos com esta dimensão, os relatos coletados e gravados aproximam o espectador/participante da audio walk com o universo afetivo dos autores. Quando o aluno Salvador disse para o grupo que suas avós tinham, mas já não têm mais, os seus avôs, tomou conta de nós um sentimento misto de comoção e graça. Alguns acharam, no primeiro momento, que ele estava a fazer uma brincadeira. Ele próprio, logo em seguida a dizer esta frase, afirmou, “mas acho que isto não serve”, referindo-se ao fato de que os colegas estavam enumerando coisas materiais, objetos, que havia nas casas de suas avós, e ele falou de pessoas. Disse-lhe que o exemplo era muito bom, mas que se não quisesse utilizá-lo, poderia tentar lembrar de outra coisa. Ele preferiu manter como estava e a frase foi gravada.

Inicialmente, quando sugeri que registrássemos estas pequenas recolhas sobre as casas das avós, não estava a pensar em inseri-las no conteúdo da audio walk, uma vez que não remetem diretamente à Rua da Alegria. Mas depois de gravadas e ouvidas no Estúdio A, perguntei ao grupo se fazia algum sentido que fizessem parte do trajeto,

ao que o grupo, depois de algum debate, respondeu que sim. A justificativa predominante era que, naquele momento, a audio walk estaria a passar em frente à loja da “Avó”, o que permitiria este “mergulho” nas memórias sobre a casa de suas avós. Para além disto, um dos estudantes sugeriu que as vozes ficassem “distantes”, a indicar uma lembrança remota, o que foi feito com a aplicação de um efeito de *reverb*. Conforme relatarei com mais detalhes nas próximas seções, a escolha dos materiais que fariam parte da audio walk foi realizada a partir deste procedimento de abrir ao debate para se chegar a um consenso dentro do grupo.

3 – Criação sonora e introdução à captação e edição de sons.

Outro eixo componente deste projeto foi o da apresentação de noções básicas dos processos de captação e edição sonoras para os estudantes. Desde o primeiro encontro introduzi alguns tópicos básicos como: a utilização de microfones, o funcionamento de um estúdio e seus componentes, as possibilidades de mistura em ambiente digital etc. Ao longo dos 5 meses, foram diversas as idas ao Estúdio A da ESMAE. Nestas visitas, os estudantes gravaram vozes, instrumentos musicais e puderam acompanhar um pouco o processo de edição, utilização de *plugins* e mistura da audio walk.

O primeiro dia do projeto se iniciou com uma apresentação do conceito de audio walk e das etapas que seguiríamos para criar o nosso objeto artístico. Após a caminhada silenciosa até a ESMAE (ver p. 65), fizemos uma visita ao Estúdio A à *Régie* que durou cerca de 30 minutos. Nesta visita, além de apresentar as instalações e equipamentos, pude explicar-lhes sinteticamente como funciona a cadeia de transmissão dos sinais de áudio (via microfone, cabo, *multicore*, interface digital, computador, monitores de áudio) e apresentar como funciona a edição e mistura em uma DAW. Esta última atividade foi realizada a partir da apresentação de uma sessão do Reaper com um dos trabalhos que realizei neste mestrado. Os estudantes ficaram muito entusiasmados ao conhecer e ver de perto os espaços e equipamentos disponíveis, e fizeram muitos questionamentos acerca da estrutura e do funcionamento do estúdio: “por que a porta é tão grossa e pesada?”; “por que havia um vidro entre a *Régie* e o estúdio?”; “por que o teto da *Régie* tem aquelas formas geométricas (difusores)?”; “os cantores famosos, tipo a Dua Lipa, gravam em um estúdio deste tipo?”; “por que existem colunas de som diferentes (na *Régie*)?”; “Por que também há uma TV?” etc.

Na segunda semana, lhes apresentei a gravação que eu havia feito a partir da história criada por um dos grupos na atividade com as imagens do *Google Street View*, na semana anterior (pp. 74-75) e propus que criássemos uma banda sonora para ela. Para reforçar a noção das possibilidades de criação em diversas *tracks* independentes, lhes mostrei um trabalho de criação de banda sonora que eu havia criado há alguns anos, no Brasil, e executei algumas das faixas individualmente, mostrando exemplos de utilização de edições, efeitos e equalizações. Esta demonstração (assim como outras que faria em sala de aula durante o semestre) foi feita com meu equipamento que sempre levava para a escola (computador, interface USB e colunas de som). Além do caráter pedagógico sobre procedimentos técnicos da arte sonora, estas demonstrações

possibilitavam uma abertura para o mundo da criação musical, pois trabalhos como este que apresentei tinham muitas camadas de instrumentos reais e virtuais.

Após esta apresentação, fizemos um *brain storm* de cerca de 10 minutos para pensarmos que tipos de sonoridades poderíamos captar e selecionar para compor uma banda sonora para a história da escola de música, do *Google Street View*. As primeiras sugestões indicavam que deveríamos emular a atmosfera musical da escola fictícia. Uma aluna sugeriu que gravássemos os estudantes a tocar suas flautas – a flauta é o instrumento que estão a praticar nas aulas de educação musical; outro aluno propôs a gravação do piano que havia na sala em que estávamos; sucessivamente, os estudantes propuseram outras possibilidades de sons “musicais” para registrar neste contexto. Surgiram também propostas para replicar os sons banais ouvidos no dia-a-dia de um espaço coletivo como o da escola (passos, conversas, etc) e a diferença de intensidade destes sons em um espaço com poucos ou muitos estudantes (situações que ocorreram durante o desenrolar da história criada).

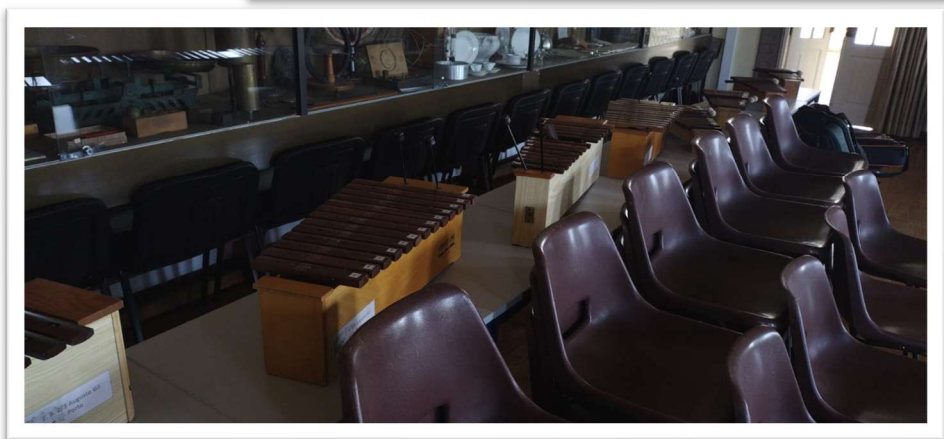
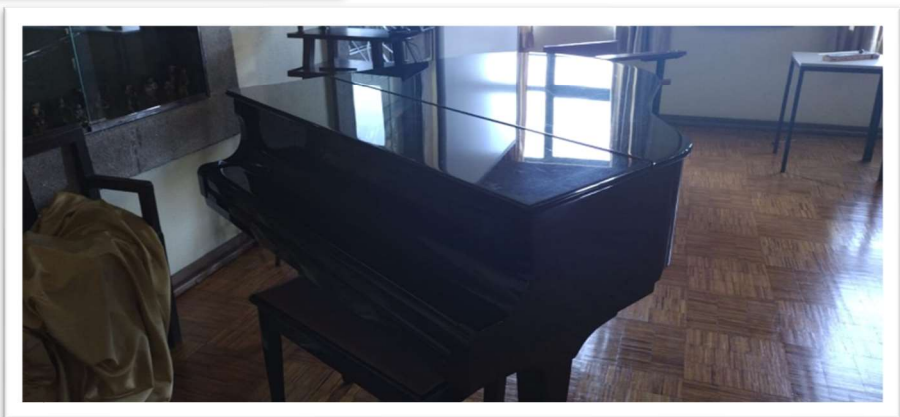
Em seguida, fizemos algumas experiências para captação destes sons do cotidiano em sala de aula. Apresentei-lhes a possibilidade de gravarmos os sons de passos e de conversas com o meu telemóvel, a partir da aplicação de gravação deste. Cinco estudantes (divididos em duplas ou individualmente) se revezaram em uma caminhada pela sala para que eu pudesse captar os sons de seus passos com meu telemóvel posicionado no chão do espaço. Entre uma gravação e outra, reproduzi nas colunas o conteúdo registrado e ouvi as opiniões da turma sobre o resultado. A partir das avaliações do grupo, fizemos algumas alterações, como o posicionamento do telemóvel, a intensidade dos passos dos estudantes e a extensão da caminhada, e voltamos a gravar. Gravados os passos, passamos à captação de conversas. Criamos uma estrutura em que havia um progressivo aumento do número de pessoas a conversar; um murmúrio (*walla*) que cresce cada vez mais, até atingir um estado de alta intensidade, com os estudantes a quase gritar, gargalhar, como que simbolizando a reativação daquela escola de música da história. Gravamos algumas vezes e depois ouvimos nas colunas³⁹.

Em seguida, ainda no mesmo dia 2, divididos em grupos de 5 ou 6 estudantes, fomos à “Sala Museu” da Escola Augusto Gil para captar outros sons para a banda sonora. A Sala Museu é uma grande sala que fica ao lado da sala de Educação Musical. Nela, estão alguns instrumentos *Orff* (xilofones e tambores) para prática dos estudantes e um piano de meia cauda. É um espaço também utilizado para apresentações públicas

³⁹ Esta experimentação está disponível em <https://youtu.be/HW-d7fplAsM>

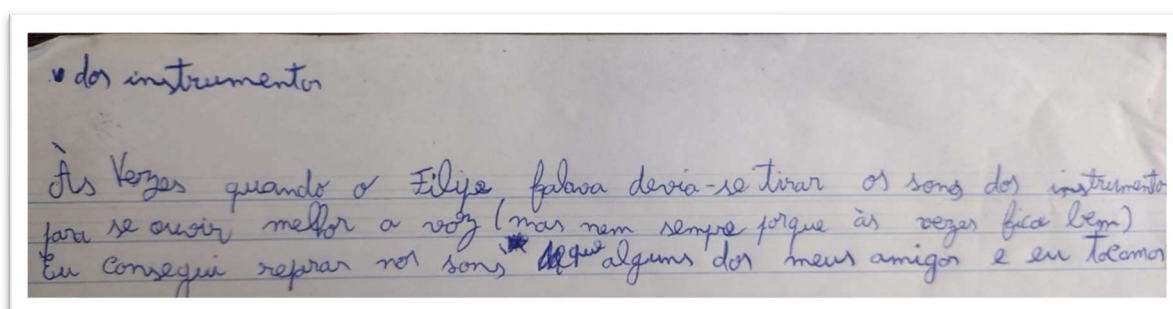
da escola. Com meu microfone dinâmico (SM58), gravamos os estudantes a tocar estes instrumentos, o piano e as flautas. Cada um dos grupos tocou em conjunto, de modo mais ou menos livre. A proposta era que eles reproduzissem os sons de uma escola de música em um dia de aulas. Além disto, propus que eles criassem musicalmente alguns “climas” que se encaixassem com os diferentes movimentos da história criada previamente: a tristeza do antigo dono da escola com a falta de estudantes; a progressiva melhora da escola sob nova administração; o sucesso final, com a revitalização da escola. Não houve neste momento uma preocupação com a execução musical. A ideia era que eles se divertissem a experimentar os instrumentos e tivessem um primeiro contato com a prática e rituais de preparação de uma gravação.

Esta foi a primeira interação com a turma sem a presença da Professora Maria Paula. Talvez a ausência da autoridade do professor, somada à novidade de estar naquele espaço livremente, gerou uma grande excitação na turma. Embora se divertissem a tocar os instrumentos, a energia dos estudantes era extravasada também nas brincadeiras costumeiras de crianças; correr, rir, conversar. Isto dificultou um pouco a atividade de gravação. A uma certa altura, percebi que o mais interessante seria aproveitar esse desejo de movimento e incorporá-lo ao processo. Posicionei o microfone junto ao chão e propus que refizéssemos a experiência de gravar os passos dos estudantes, agora com mais liberdade de circulação em razão da amplitude do espaço. Em velocidades diferentes, os estudantes podiam caminhar lentamente, marchar e correr. Propus uma certa coreografia de deslocamento para os grupos. Eles cruzavam a sala em movimentos diagonais ou circulares, não todos ao mesmo tempos, mas em subgrupos de 2 ou 3. Em determinados momentos, todos se juntavam na caminhada. Este foi um exercício de cerca de 2 minutos, organizado rapidamente, mas que resultou em um engajamento muito grande. Foi esta a experiência que me fez perceber que o processo de criação sonora para *audio walk* deveria incorporar mais a dimensão do movimento. Antes disto, tinha uma ideia de que haveria uma segregação dos movimentos criativos: faríamos um trabalho na Rua da Alegria baseado no movimento, relação com paisagem e fisicalidade; e um outro, de natureza mais intelectual e musical (sentados) para a criação do conteúdo do áudio; ambos com igual peso e carga de trabalho. A experiência na Sala Museu e este segundo contato com a turma me fizeram perceber que talvez seria importante dedicar um tempo maior à dimensão da caminhada e das possibilidades de criar e registrar os conteúdos de modo itinerante e dinâmico.



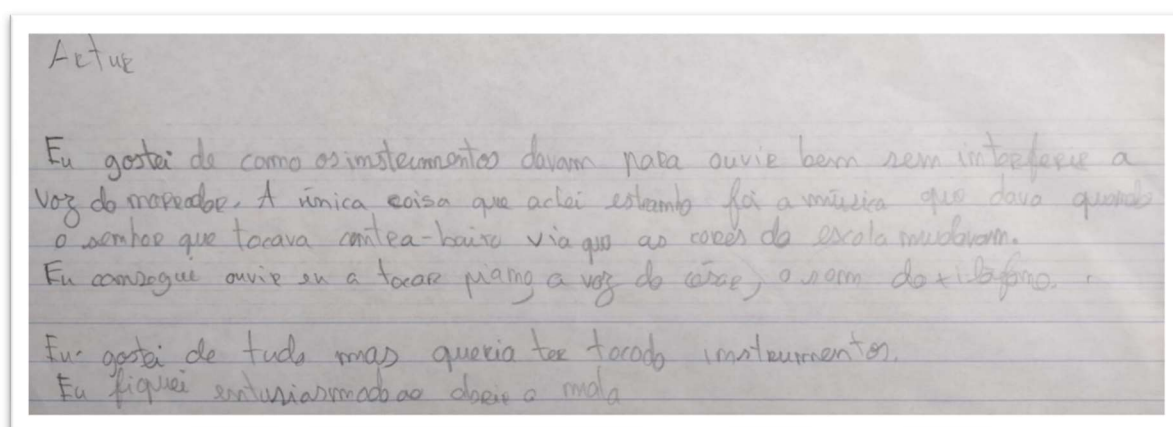
Figs 61, 62, 63 e 64 - Imagens da Sala Museu da Escola Augusto Gil

Durante a semana que separou o segundo do terceiro encontro, construí, a partir de todo este material que gravamos, uma banda sonora para a narrativa da escola de música (link disponível, na página 77). A partir da semana 3, passei a trabalhar com um grupo por semana. A cada semana (3, 4, 5 e 6), reproduzi a história completa para cada um dos grupos. Após cada audição, pedi que os estudantes escrevessem sucintamente o que tinham achado do resultado: do que tinham gostado mais (ou menos); se reconheciam os sons gravados; o que poderia ser diferente; e outras impressões que quisessem compartilhar. Após este momento de escrita, reproduzi alguns canais individuais e mostrei efeitos e edições utilizadas. Por exemplo, um *pitch shifter* no conjunto de flautas, reverberação e *delays*, etc. Também foi oportunidade de lhes indicar repositórios de sons livres de *royalties* que podemos encontrar em websites como o da BBC Sound Effects⁴⁰. Desta biblioteca, utilizei alguns sons de contrabaixo e de orquestra a afinar instrumentos antes de um concerto para ajudar a compor o ambiente da escola de música. Acrescentei, ainda, sons de pássaros que registrei com o Zoom H2N sob as árvores da ESMAE. Esta atividade não tinha como objetivo primordial servir para os estudantes como um referencial para a audio walk que iríamos construir. A ideia era mostrar como se pode construir uma faixa sonora a partir de elementos criados por nós mesmos e com equipamentos relativamente acessíveis.



• dos instrumentos

Às vezes quando o Filipe falava devia-se tirar os sons dos instrumentos para se ouvir melhor a voz (mas nem sempre porque às vezes fica bem) Eu consegui reparar nos sons ~~de~~ alguns dos meus amigos e eu tocamos

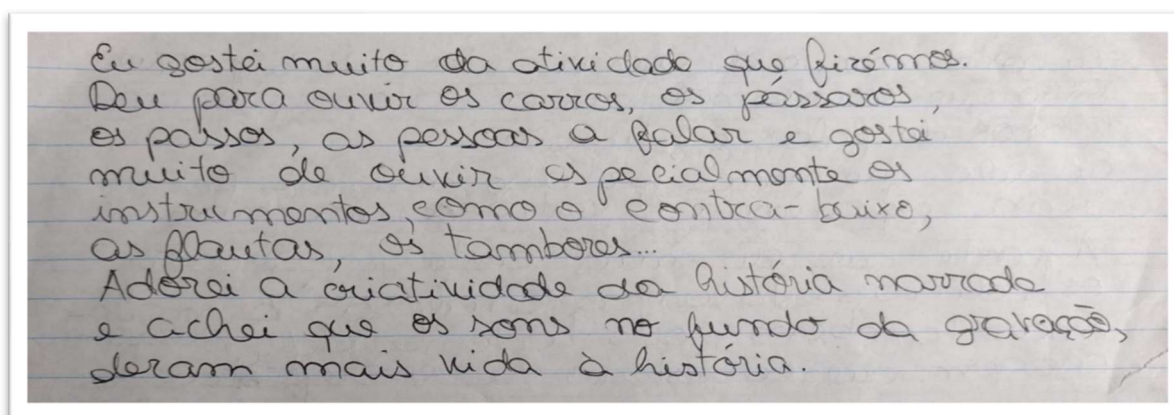


Atue

Eu gostei de como os instrumentos davam para ouvir bem sem interferir a voz do narrador. A única coisa que achei estranho foi a música que dava quando o senhor que tocava contra-baixo via que as rodas da escola mudavam. Eu consegui ouvir em a tocar piano a voz do (cão) e sem do (bifno).

Eu gostei de tudo mas queria ter tocado instrumentos.
Eu fiquei entusiasmado com a obra.

⁴⁰ [Search Results | BBC Sound Effects \(bbcrewind.co.uk\)](https://www.bbc.com/sound-effects)



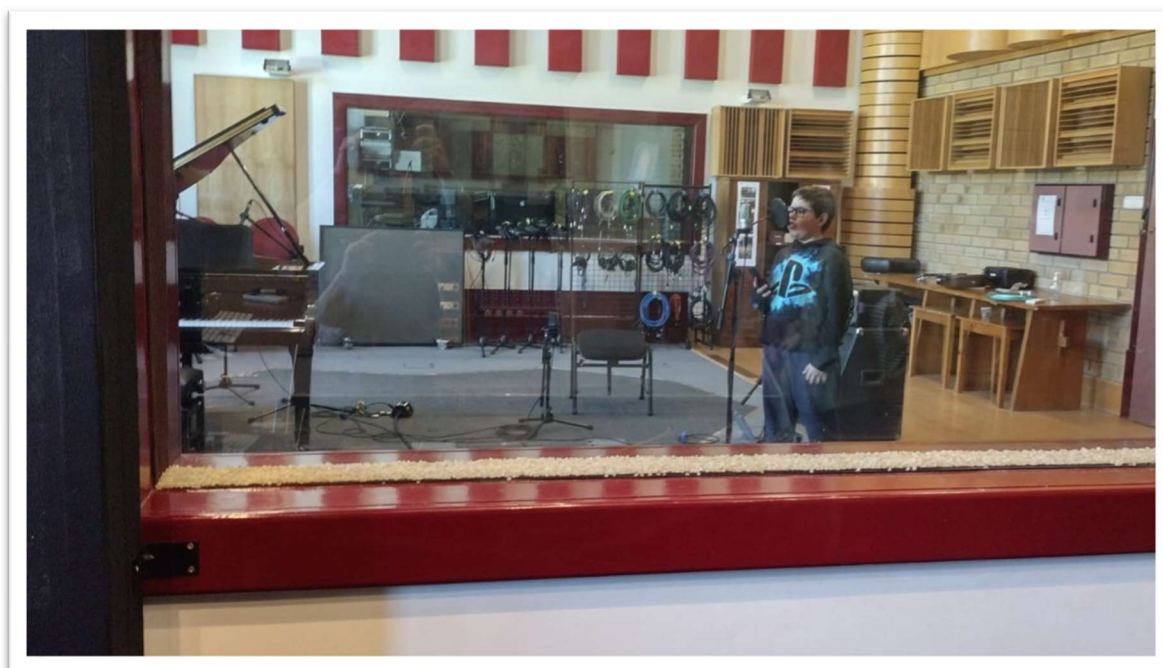
Figs 65,66 e 67 – Impressões dos alunos sobre a história da Escola de Música

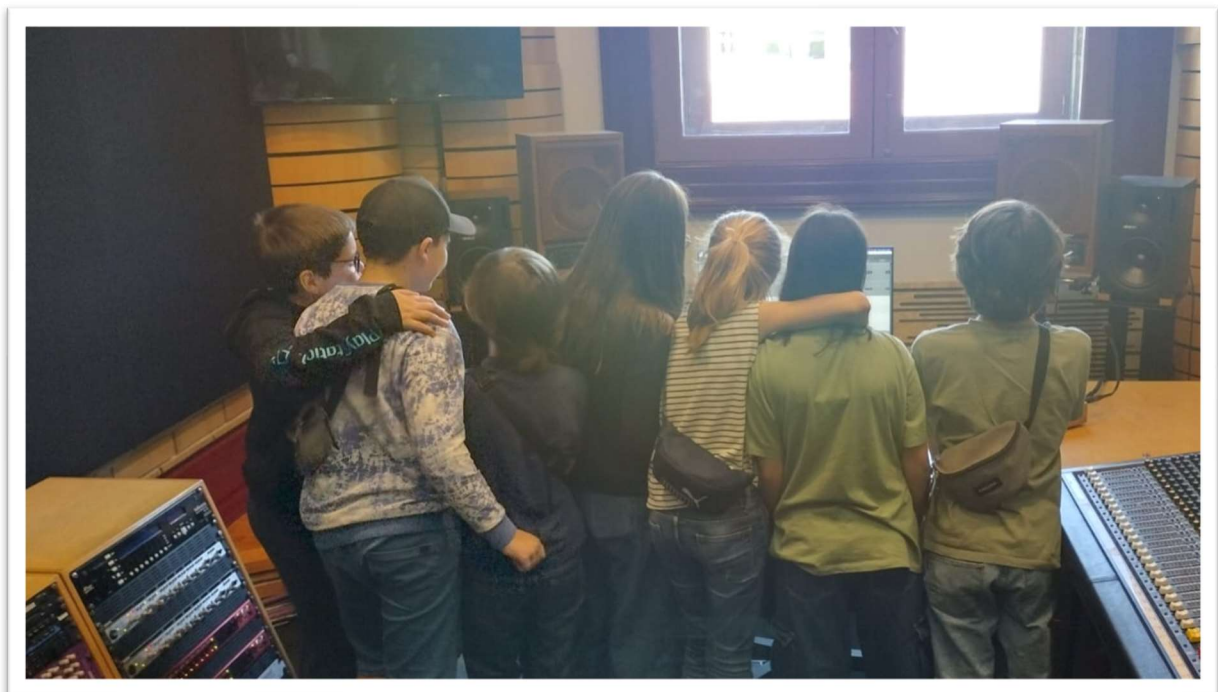
As próximas semanas (3 a 7) foram dedicadas aos temas da história e memória, relatadas na seção 2. A única interação que tivemos com práticas sonoras foi a de registro da reconstituição da história da mala (p. 76). Da semana 8 em diante, todos os encontros tiveram gravações no Estúdio A. A primeira metade (50 minutos) foi dedicada às discussões sobre o conteúdo da audio walk (ainda na escola), e a segunda realizada no estúdio, com a gravação de vozes, instrumentos e outros sons que fariam parte de nosso objeto final.

A maioria destas sessões de gravação foi dedicada ao registro das vozes que compõem e guiam a audio walk. Todos os estudantes da turma fizeram parte destas gravações e acompanharam de perto o registro dos outros colegas. Os textos por eles gravados estavam escritos de acordo com os guiões que elaboramos previamente. Enquanto um estava a gravar no estúdio, o restante do grupo (5 ou 6 estudantes) acompanhava da *Régie*. Todas as vozes foram gravadas com um microfone condensador *Neumann TLM 103*, com o sinal a passar pelo pré-amplificador *Mackie Onyx 800 R* e pela interface digital *Focusrite*, sendo todas as sessões realizadas com o *Reaper*.

As sessões de gravação de vozes demandaram grande parte do tempo disponível dos estudantes. Isto era natural e esperado. Afinal, era para a maioria a primeira vez que estavam diante de um microfone (e em um estúdio desta magnitude!). A esta questão da novidade, somem-se as habituais energia e alegria de crianças de 11/12 anos e algumas dificuldades pontuais de cada aluno: dois estudantes (um da Estônia e outro da Bélgica) não tinham o português como primeira língua e ainda estavam a se familiarizar com o idioma; alguns liam com menos facilidade os textos; havia também um aluno com uma perturbação da fluência da fala (gaguez); outros com défice de atenção. Estas “dificuldades” não foram impeditivas para que fizéssemos o

trabalho que fizemos. Pelo contrário, as peculiaridades de cada um foram forças motrizes e proporcionaram a graça de nossa criação. Todo o grupo foi bastante solidário com os colegas que, por um motivo ou outro, demoravam a gravar. As gravações das vozes foram as mais divertidas de todo o processo.

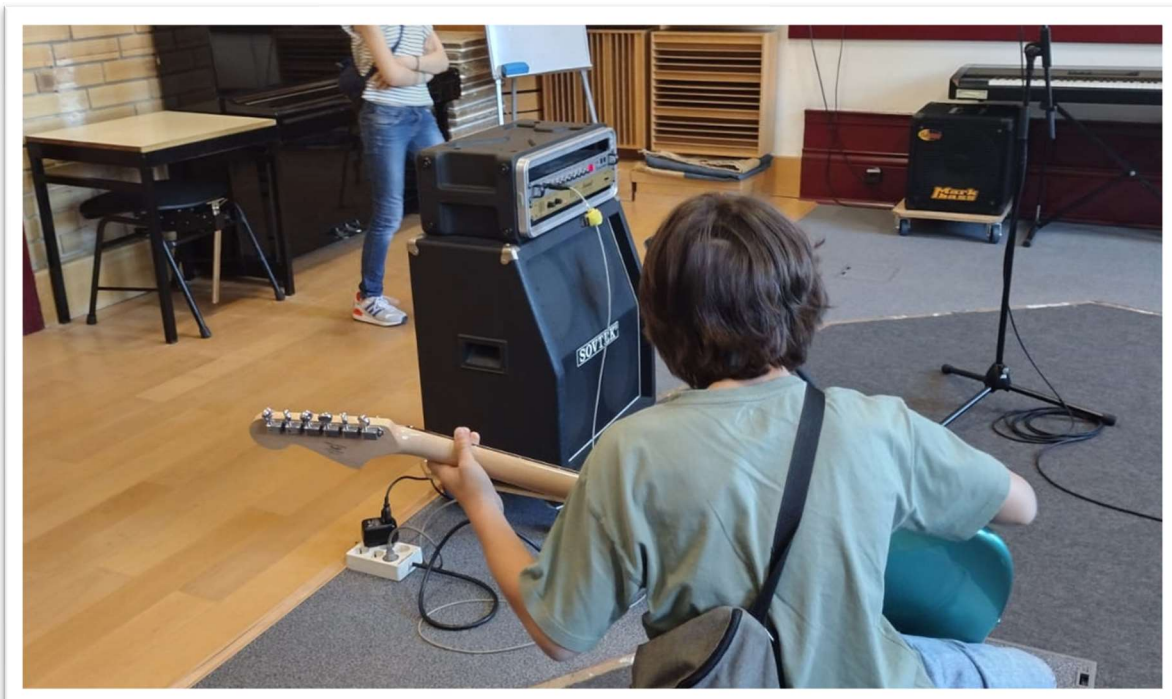




Figs 68 a 71 – Alunos no Estúdio A e na Régie.

Além das vozes, 4 estudantes gravaram instrumentos musicais: Margarida e Matilde tocaram piano; Gonçalo, viola; Duarte, guitarra acústica e elétrica. Alguns trechos das peças que escolheram tocar estão presentes na audio walk.





Figs. 72, 73 e 74 – Gravação de instrumentos musicais no Estúdio A

Os pianos foram reproduzidos na audio walk com pequenos ajustes de equalização e com um *reverb* suave. A viola de arco foi utilizada em um trecho que conta a história da mala, de 2017. Ela ajudou a criar um clima de suspense para aquele momento. Copiei a linha tocada por Gonçalo para outros três canais e, utilizando um *plugin* de *pitchshifter*, construí uma harmonia que leva a um estado de tensão. Já a guitarra elétrica foi gravada no canal de distorção do amplificador do Estúdio A. Duarte tocou o *riff* principal e algumas bases de *Smoke on the Water*, dos Deep Purple. Embora o *riff* da música não tenha entrado na audio walk, aproveitei alguns trechos, recortando-o e criando células rítmicas através de edição no Reaper, que podem ser ouvidas na audio walk, conforme apontarei na próxima sessão.

Fizemos também alguns experimentos com o registro de vozes em grupo. Em um deles, utilizei o gravador portátil Zoom H2N na configuração *surround* (4 canais). Com este microfone, fizemos a gravação da parte da audio walk em que os estudantes contam algumas de suas memórias sobre a rua e a escola (ver p. 94). Nesta gravação, os estudantes, em grupos de 3 ou 4, diziam suas falas em posições diferentes em relação ao gravador (por exemplo, 45°, 180° e 315°). Experimentamos também com este *set* algumas falas em deslocamento, com os estudantes a girar em torno do gravador. Também está no conteúdo da audio walk os estudantes a estalar os dedos ao redor deste gravador. Estes sons foram feitos inicialmente para que eu pudesse conferir o nível do sinal, mas acabaram por compor a audio walk nos momentos em que o

espectador está em frente à Augusto Gil (no início e quando os estudantes narram as memórias sobre a escola e a Rua da Alegria).



Fig 75 – Alunos a gravar com o gravador Zoom H2N

Realizamos ainda 3 gravações externas com o Zoom H2N: uma no pátio da escola no horário do intervalo (que pode ser ouvida no momento em que os estudantes falam de suas memórias na escola); outra da mala de rodinhas que surge no meio da audio walk; e ainda uma terceira, a captação do som da Rua da Alegria em todo o trajeto da audio walk. Esta última não foi incluída na peça. Cheguei à conclusão de que reproduzir os sons da rua só faria sentido se se tivesse a intenção de que o “som do passado” desta rua fosse ouvido por alguma razão (como acontece quando a mala “passa ao lado” do espectador). Além disto, esta audio walk será fruída com os headphones das próprias caminhantes. Não há um controle sobre o tipo de auscultador que elas utilizarão e qual nível de isolamento dos sons do “presente” da rua eles proporcionarão. Realizei testes com diversos tipos de auscultadores populares e percebi que o som “atual” da rua acabará por compor a faixa sonora da caminhada.

Como mencionei anteriormente, da semana 7 até a semana 15 (além das duas sessões extras de gravação), estivemos constantemente no Estúdio A. Além de realizarem suas gravações, os estudantes puderam acompanhar parte do processo de edição e mistura dos sons. O grupo que estava presente em determinado dia podia ouvir o que foi gravado pelo grupo da semana anterior e o trabalho que eu havia feito no intervalo entre uma semana e outra. Por exemplo: na semana 8, o grupo 2 fez uma audição dos resultados do trabalho da semana anterior com o grupo 1. Neste caso, eu

mostrei as memórias das casas das avós, já com o piano gravado pela Margarida e a reverberação que um dos estudantes sugeriu. Este trecho, além da reverberação que sugere um outro tempo/espço, tem diversas sobreposições de vozes. Com a sessão do Reaper aberta, o grupo 2 pôde ver/ouvir todos os canais e perceber como criei aquela sonoridade. Este tipo de dinâmica foi muito interessante pois, além do viés pedagógico dos processos de criação sonora, acabou por instigar os estudantes ouvintes a pensar nos recursos tecnológicos à disposição e no que poderiam criar a partir dos materiais dos colegas. Sempre que possível, partilhei os processos de edição com a turma, demonstrando-os na *Régie*, durante as sessões.

4 – Alegria Audio Walk.

A composição de nossa audio walk foi realizada a partir de um processo progressivo e de construção contínua que teve como ponto de partida nossas atividades em grupo. Da ideia inicial, antes do trabalho coletivo, permaneceu a ideia de trabalhar com as vertentes da história, das memórias individuais e de sua relação com o espaço urbano. No mais, toda a forma e conteúdo do nosso objeto artístico foi composto a partir dos materiais que produzimos durante os 5 meses de convívio. Ele é o resultado da partilha e da entrega genuína de cada membro do grupo, e suas singularidades estão presentes em cada pequeno pedaço dele.

A audio walk começa em frente ao portão da escola Augusto Gil. Um rápido teste é feito para verificar se o sinal está sendo ouvido e se o espectador está com os fones esquerdo e direito no ouvido certo. Após este teste, ouve-se o “olá” de todos os estudantes e o ouvinte é convidado a se voltar para a Rua da Alegria. É solicitado que observe os círculos azuis que indicam a área de estacionamento da escolar e que, em um exercício de concentração, respire lentamente por alguns segundos. Este exercício é similar ao que fizemos no primeiro encontro com toda a turma. Ele funciona como uma preparação. Um convite a um estado de observação atenta ao que se seguirá.



Fig 76 – Entrada da Escola Básica de Augusto Gil

A locomoção tem início para o lado direito, a descer a Rua da Alegria. Inicialmente, pensei na possibilidade de que nosso objeto artístico fosse constituído por duas audio walks distintas: uma a subir e outra a descer a rua. No entanto, percebi que seria melhor agregarmos todo o trabalho da turma em um só trajeto no qual todos

pudessem participar na composição e nas gravações. Pensei em realizar este trajeto somente a subir a rua da Alegria em direção a esquina da ESMAE. No entanto, após o exercício de reconstituição em frente ao antiquário “A Minha Avó Tinha Um Igual”, perguntei aos estudantes se preferiam ir direto para o lado esquerdo, conforme o plano inicial, ou ir até o antiquário, uma distância de cerca de 20 metros, dar meia volta e seguir até a esquina das Florinhas com a ESMAE. Esta segunda opção foi a vencedora do debate.



Fig. 77 – Entrada da loja “A Minha Vó Tinha um Igual”

Logo ao iniciar a caminhada, ouve-se o som crescente de uma percussão de madeira (wood blocks) que funciona como um metrônomo, em 62 BPMs. A este metrônomo, unem-se outros sons percussivos de pratos. Um dos estudantes sugere na gravação que “esta pode ser uma boa velocidade para tua viagem”. Esta velocidade de caminhada seria a ideal para que o ouvinte/participante passasse pelas localidades nos momentos em que eram mencionadas no áudio. Porém, penso que não há prejuízo se o participante caminhar mais livremente. Colocamos após cada indicação de paragem um tempo extra para que o caminhante chegue até o ponto indicado. Após o início do metrônomo, surge o convite para que, com a mão direita, sintam-se o muro e o portão da escola. Ouve-se no auscultador direito sons dos xilofones gravados na sala museu e pequenos sussurros dos estudantes. A seguir, uma das narradoras conta que, à época do campeonato mundial, os estudantes iam ao antiquário do outro lado da rua para comprar os cromos da caderneta de futebol. O participante é convidado a parar em frente ao antiquário, onde ouve as memórias dos estudantes sobre as casas de suas

avós, acompanhadas de uma valsa tocada por Margarida no piano. A reverberação e os *delays* utilizados neste excerto remetem a uma atmosfera diferente daquela em que se estava até então, como que a definir um espaço de lembrança ou sonho.

Após a lembrança das avós, o participante é convidado a olhar para cima, para o prédio que fica sobre o antiquário e, estendendo o olhar à esquerda e à direita, perceber que muitas pessoas “vivem na alegria”. A rua não é somente um lugar de passagem. É um espaço onde vive “uma data de gente, com sua data de coisas, que talvez um dia venham parar ao antiquário”. A observar os muitos prédios que se situam do outro lado da rua, fazemos uma meia volta e reiniciamos a caminhada, agora a subir a Rua da Alegria. Antes de chegarmos novamente à Augusto Gil, a história da mala suspeita é introduzida: uma das narradoras pede para o espectador ficar atento ao som de uma mala de rodinhas que vem de trás e passa ao lado direito de quem ouve. A esta altura, ainda não se fala sobre o acontecimento de 2017. Há apenas a referência a uma pessoa a arrastar uma mala. Chega-se novamente à escola Augusto Gil. O condutor da vez pede para que pare em frente ao portão de entrada e olhe para ele. Este é o momento em que é possível adentrar sonoramente no espaço escolar e nas memórias dos estudantes acerca deste espaço. É possível ouvir os sons de um pátio repleto de alegria, corridas e algazarra. Os estudantes se revezam a contar coisas que lembram do primeiro dia de aula e de momentos engraçados e tumultuosos de sua vida escolar.

Em seguida, a caminhada é retomada. Volta o metrônomo a marcar o ritmo da caminhada. Ao som de uma banda sonora de suspense, é contada a notícia do jornal de 2017 sobre a mala suspeita deixada na Rua da Alegria. A trilha sonora é composta por um dos excertos da viola de arco escolhidos e tocados por Gonçalo. Antes de falarem do acontecimento da mala, os narradores contextualizam o momento de terror que viviam diversos países (principalmente da Europa) devido à vaga de atentados terroristas no ano de 2017.

No trecho seguinte, o participante não recebe comandos, mas ouve uma conversa entre os estudantes. Eles dialogam e debatem sobre os rumos da caminhada. Enquanto Matilde e Salvador querem parar em frente à loja de extintores de incêndio, Margarida sugere que não haja mais paragens, pois a audio walk estava a se tornar uma “audio stop”. A ideia de colocar este diálogo surgiu após os exercícios de reconstituição da história da mala. As improvisações haviam sido extremamente criativas e divertidas, em particular as destes 3 estudantes. A minha sugestão de incluir esta discussão no texto foi prontamente aceita pelo grupo.

Ainda há uma última paragem, em frente ao *grafitti* pintado na esquina da Rua da Alegria com a Rua Moreira. Este *grafitti*, uma criação dos artistas Mesk e Third, foi um dos elementos mais citados pelos estudantes nas primeiras caminhadas pela rua. Na paragem em frente a ele, o participante da audio walk conhece alguns detalhes sobre a peça como, por exemplo, o ano em que foi criado e as mudanças que foram nele realizadas quando os artistas o remodelaram, algum tempo atrás.

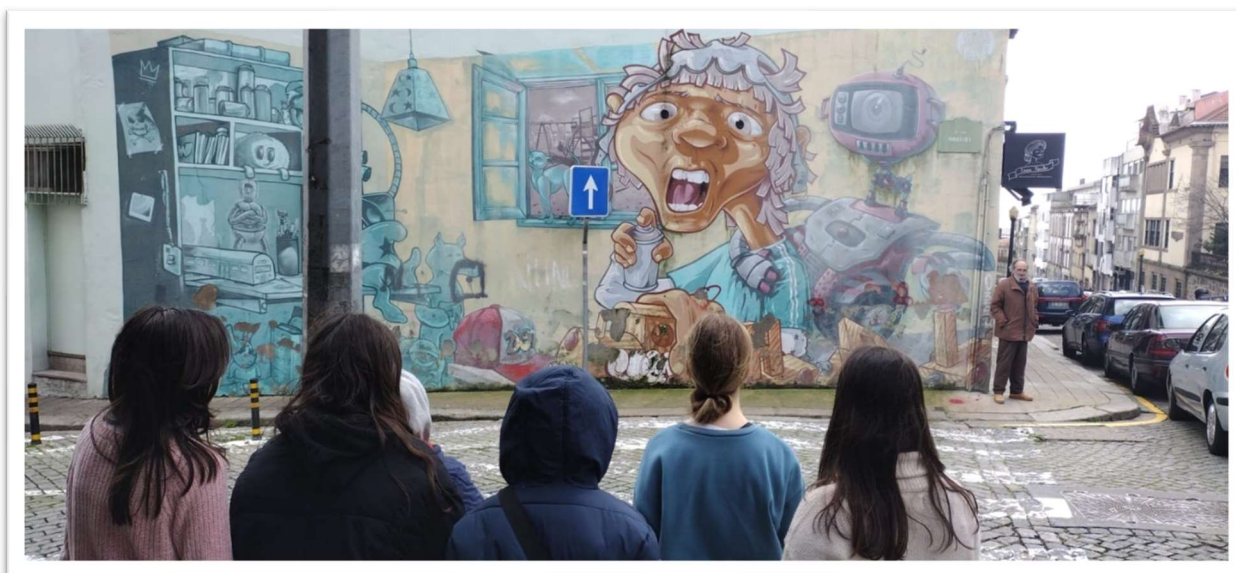


Fig. 78 – Grafitti pintado pelos artistas Mesk e Third, na esquina da Rua da Alegria com a Rua Moreira.

Após a paragem para ver o *grafitti*, a narradora da vez anuncia que não haverá mais “tic tac” (ritmo do metrônomo) para guiar a caminhada; que o participante poderá seguir na velocidade que desejar. Ouve-se, então, a história criada sobre o indivíduo que foi preso acusado de canibalismo e que teria vivido no edifício de número 414 (ver página 82). Este relato fictício é acompanhado pela guitarra distorcida gravada por Duarte (ver página 98). A seguir, ouve-se uma espécie de interlúdio, que é uma brincadeira com as sílabas da palavra “alegria” reproduzidas aleatoriamente e com um *delay* que dá a elas uma certa musicalidade. Depois, há um momento “documentário”, no qual faço uma pequena entrevista com Camila. Pergunto a ela onde estudava em 2017; quantos anos tinha; se recordava de ter visto alguém com uma mala suspeita.

No próximo trecho, trouxemos ao áudio um pouco das observações sobre a paisagem urbana da Alegria e as criações que fizemos durante o semestre. O encantamento da história da escola de música que tem suas cores das paredes transfiguradas (ver página 75) é utilizado para falar dos prédios coloridos do outro lado do passeio: “Dizem que as paredes dos prédios do outro lado da rua mudam magicamente de cor; alguns dizem que elas mudam de acordo com o humor dos

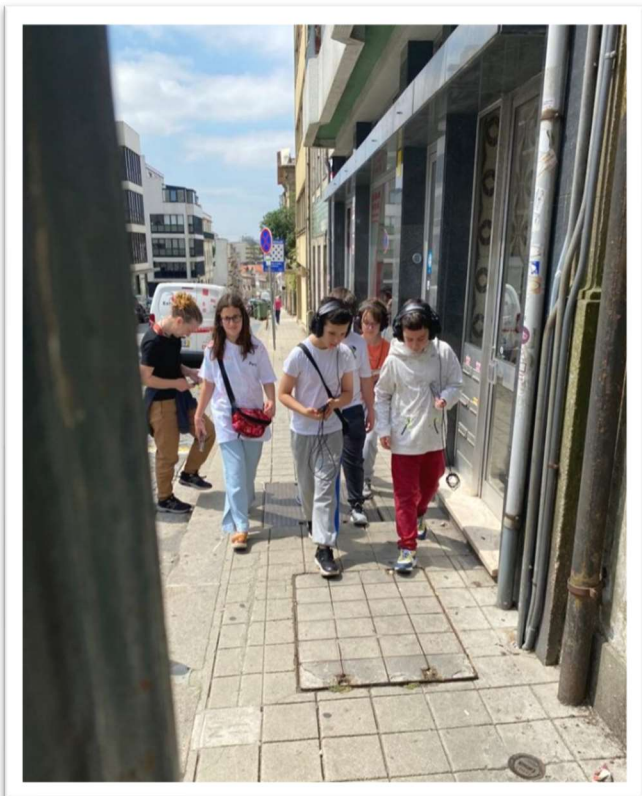
moradores (...) de acordo com a inflação (...) ou por falta de tinta.” Junto às vozes, ouve-se o som dos xilofones gravados na Sala Museu, alterado por um efeito de *pitchshifter* que desafina algumas notas.

Segue-se com a notícia do jornal de 2017, que não informou o que havia dentro da mala. “Será que ela estava cheia de roupas? Dinheiro? Meteoritos de um colecionador de rochas?” Os estudantes se referem ao exercício de imaginação que fizemos quando da reconstituição da história, em que cada grupo decidia o que estava dentro da mala. Entre estas coisas materiais, ouvimos também sentimentos como medo, ansiedade, alegria etc. A mala começa a se transformar em uma metáfora para a interioridade de cada indivíduo. A ideia de incluir os sentimentos surgiu quando fizemos a atividade de coletar memórias individuais sobre a escola e a rua. Ao falar do primeiro dia de aulas na Augusto Gil, os estudantes falaram bastante de ansiedade e nervosismo. Transplantamos para aquela mala suspeita (porém inocente) os sentimentos que aquela pessoa que a carregava podia trazer dentro de si naquele dia. Sentimentos e estados de espírito que todos temos; seja no primeiro dia de aulas, seja durante toda a vida.

O próximo trecho da caminhada é o da chegada à ESMAE. Os narradores informam ao caminhante que aquela é uma escola de artistas e que talvez, “se tiveres sorte”, o participante poderá ouvir músicos e atrizes a ensaiar e apresentar suas peças. Neste momento, é pedido que o ouvinte retire um dos fones, suba as escadas da entrada e ouça os sons da escola. A seguir, de volta à rua, segue-se para a esquina. Outra vez toca o “interlúdio” das sílabas de “alegria” e ouve-se uma peça ao piano, tocada por Matilde. O guia informa que o prédio do outro lado da esquina é a Escola das Florinhas e que “boa parte” dos estudantes do 6º D “começou lá”. Ouvem-se novamente os sentimentos e objetos que poderiam estar na mala (raiva, alegria, ansiedade, uma camisola do Porto, um papagaio etc.) e, por fim, uma pergunta gravada por 6 estudantes em coro: “E tu? O que é que trazes na tua mala?”

Concluída a montagem da audio walk, realizamos um dia de testes com toda a turma do 6ºD. Nestes testes, buscamos perceber se os comandos dos estudantes eram suficientemente claros para o ouvinte e se o ritmo proposto era condizente com a velocidade da caminhada média dos participantes. Apesar de os testes terem sido muito bons, propus algumas alterações que foram gravadas em duas sessões extras, já no período de férias. Nestas alterações acrescentamos, por exemplo, a entrada na ESMAE (que antes não havia), e refizemos algumas frases que não estavam suficientemente claras para o participante.





Figs. 79 a 82 – Testes da audio walk, realizados no dia 14 de junho de 2023

O guião de nossa audio walk foi construído progressivamente, à medida em que as atividades iam sendo realizadas. De uma maneira geral, eu consolidava as nossas experiências em um texto a ser lido pelos estudantes no momento da gravação. Antes de escrever estes textos (entre uma semana e outra de encontros), eu conversava com o grupo para o qual ele seria escrito e perguntava se fazia algum sentido aquele conteúdo estar presente no áudio. Na maioria das vezes, este foi o procedimento. No entanto, em alguns casos, não houve o tempo necessário para discutirmos todos os tópicos, e eu acabava por chegar em estúdio com uma proposição nova. Nem todos os textos gravados e situações planejadas ficaram na versão final da audio walk. Um exemplo: em frente ao *grafitti*, ao invés ouvir sua história, o participante seria convidado a dançar uma música por alguns momentos. Esta proposição chegou a ser gravada, mas acabou por ser excluída.

Os quatro grupos de estudantes tinham perfis diferentes. Alguns eram mais propositivos que outros. Foi necessário me adequar a estas diferenças, tanto para a realização das atividades da primeira parte do projeto, quanto para a composição da audio walk. Nos casos dos grupos mais engajados, que propunham mais ideias, cabia a mim um papel mais de editor e mediador dos debates sobre as propostas. Nos outros, com menor participação, eu oferecia vários *inputs* de ideias e colhia as reações dos estudantes a elas. Devo salientar que este processo de intermediação da nossa colaboração teve de ser bastante dinâmico. A criação do conteúdo da audio walk foi realizada com apenas três encontros para cada grupo. Ainda é preciso levar em conta que grande parte dos dois últimos encontros era tomado pelas gravações. Muitas conversas sobre a audio walk tinham lugar no trajeto entre a Escola Augusto Gil e a ESMAE, o que, de certa maneira era positivo, pois estávamos a definir o conteúdo no próprio lugar de fruição da nossa obra.

Durante todo o semestre eu estive sempre em contato com a professora de Educação Musical Maria Paula, que também era a diretora da turma do 6ºD. Tínhamos na turma alguns estudantes que requeriam uma atenção diferenciada e a orientação da professora foi essencial. Dois casos específicos, um de autismo e outro de déficit de atenção, exigiam um diálogo constante com a diretora, que me ajudava a encontrar os caminhos para trabalhar com eles. A própria turma, já muito familiarizada com estes estudantes, também encontrava formas de se encaixar nas dinâmicas e acabavam por ajudar no processo. O aluno autista foi, talvez, o maior proponente de ideias para a audio walk. Cada encontro com seu grupo resultava em muitas ideias. Precisei aprender a ouvir e a descobrir quais os momentos em que era necessário interromper para que os outros pudessem participar. Também precisei intervir nas pequenas disputas e nos momentos de falta de foco do grupo, realizando um pouco o papel do professor que tem

uma função disciplinar. Mas isto foi algo pontual e secundário no processo. Desde o princípio, tive como um de meus objetivos fazer com que os nossos encontros fossem espaços de liberdade, mesmo que isto sacrificasse um pouco os planos que havia elaborado para a semana. A maior aprendizagem foi a de entender o momento do grupo e buscar potencializar as vontades para a nossa criação.

Enquanto propositor do projeto, meu interesse era o de investigar a criação levando em conta os eixos da história e memória, criação ficcional e o espaço urbano. Os diferentes momentos da audio walk foram criados a partir dos resultados dos nossos encontros. A leitura da notícia da mala, por exemplo, era para ser somente um exercício para lidar com a historicidade daquele espaço urbano familiar, mas acabou por se desenvolver de tal maneira que acabou por funcionar como uma das linhas que costura a nossa peça. Da mesma forma aconteceu com a loja de antiguidades e o seu simpático nome, que nos levou a estender o campo da memória para além do espaço da escola e da rua para a casa das avós. Outros trechos surgiram de improviso. É o caso da pequena entrevista com Camila. Ela estava a gravar seu texto no Estúdio A e me veio a ideia de perguntar-lhe a idade e suas lembranças sobre o ano de 2017.

Para escolher e criar o conteúdo final em poucos encontros com cada grupo, foi necessário recorrer a uma estratégia de colaboração em que os estudantes pudessem opinar sobre os temas. Em muitos casos, a pergunta que eu fazia era: “faz sentido colocarmos isto ou aquilo?” À pergunta sucedia uma rápida sessão de opiniões que definiam uma resposta. Em alguns casos, tive de fazer uma decisão de edição sem consulta, por falta de tempo ou por entender que não cabia aquela ação. Cito o exemplo da contemplação do *grafitti*. Antes, a ideia era que o participante pudesse dançar em frente a ele por alguns momentos. No entanto, entendi que esta proposta estava “solta” dentro do arco narrativo que estava a ser criado. Assim, no lugar da dança propus falarmos sobre o *grafitti* em si.

Estes diferentes exemplos me levam a pensar a questão da colaboração dentro de todo este processo. O objetivo inicial do nosso projeto era o de construir uma criação o mais horizontal o possível, buscando atender aos anseios criativos de todos. Por outro lado, tínhamos linhas mais ou menos definidas a serem seguidas nesta investigação (os tais eixos já mencionados). Coube-me fazer uma mediação entre estes polos. Obviamente, o fato de o trabalho ser realizado em uma comunidade escolar, com crianças entre 11 e 12 anos, levou-me a atuar de uma maneira mais diretiva do que se estivesse, talvez, a trabalhar com um grupo adulto. Isto é apenas uma suposição. Também não posso ignorar que a pesquisa realizada e o contato com a obra de diversos artistas, dos quais escolhi Janet Cardiff, LIGNA e Paula Diogo para exemplificar,

exerceram uma grande influência na direção deste processo colaborativo. Mas penso que mais importante do que estes fatores, foi a minha persistência em tentar manter os caminhos sempre abertos para o novo; para o que estava fora de mim e que só podia vir dos companheiros de jornada. Nisto, a minha condição de migrante, estrangeiro, foi um ponto a favor. Interessa-me entender o que é ser (criança) em um lugar que não é o “meu”. Diante do desconhecido é preciso ouvir e ver mais do que quando estamos em casa.

Conclusão

Nossas atividades dentro da escola e na Rua da Alegria, antes mesmo de criarmos a audio walk, proporcionaram encontros extremamente potentes nos quais pudemos desenvolver em grupo os temas da história, memórias, observação do espaço urbano e criações ficcionais. Além disto, a dimensão pedagógica de introdução ao universo do áudio também foi contemplada em cada um de nossos encontros.

Existiu uma dificuldade inicial em adaptar as práticas que eu havia escolhido previamente para trabalhar com a turma. Ao começar efetivamente as nossas atividades em sala de aula, percebi que algumas das ideias que eu tinha preconcebidas não iriam funcionar ou que seria melhor investir naquelas que encontravam mais respostas do grupo. Isto não chegou a ser um impedimento nem uma surpresa. A proposição de realizar a pesquisa a partir de uma metodologia baseada na investigação-ação já pressupunha uma constante adequação da nossa rota de acordo com os desenvolvimentos. Além de tentar garantir que passássemos pelos eixos escolhidos, sempre levei em consideração que o processo tinha de ser divertido, prazeroso. Assim, vários exercícios, como o do mapa psicogeográfico e outros que seriam realizados sentados às carteiras escolares, foram deixados de lado. Não é que estas práticas fossem entediantes. Mas percebi que os estudantes preferiam estar com o corpo em movimento a ficar mais duas aulas sentados. Isto foi notado logo no segundo encontro e me levaram a mudar o roteiro planejado. Penso que foi uma escolha acertada.

O fator tempo também me forçou a cortar algumas das ideias iniciais. A colaboração e a horizontalidade exigem tempo. Não havia uma relação mestre-aprendiz nos moldes tradicionais de um percurso escolar, com um conjunto de matérias a ensinar à turma. Ao contrário, eu estava ali talvez mais para ouvir e aprender do que lhes transferir algo. Um pouco no espírito do “mestre ignorante” de Joseph Jacotot trazido a nós por Rancière, eu me propunha mais como um “mestre que ensina aquilo que ignora” do que qualquer outra coisa. Permitir que o grupo ouça a todos os participantes, e não só a mim, requereu tempo maior do que supunha. Ainda assim, conseguimos passar por diversas atividades que geraram um material muito rico, os quais foram utilizados na realização da audio walk.

Penso que a maior dificuldade do projeto esteve relacionada à transdução deste material produzido na primeira etapa em uma peça artística consistente, poética e original. A pesquisa realizada no âmbito de criações de audio walks nos mais diversos contextos foi essencial para balizar nosso caminho. Através dela, pude conhecer

diversos modelos de criação, o que ajudou enquanto guia de possibilidades a seguir, mas também como referencial para procurarmos outras rotas, buscando o novo. Como já apontei anteriormente, havia uma quantidade razoável de propostas que serviriam como disparadoras do nosso processo colaborativo, mas não muitas certezas quanto à forma que a audio walk tomaria. Os modelos narrativos de Janet Cardiff, LIGNA, Paula Diogo e outros que acabei por não aprofundar no nosso estado da arte foram referências sempre presentes na condução da criação (mesmo que de maneira inconsciente). No entanto, as especificidades dos sujeitos que construíram a audio walk (as crianças, no caso) deviam estar no centro da criação. A Rua da Alegria do 6º D é diferente da minha. Os materiais biográficos, ficcionais e de observação que desenvolveram precisavam encontrar uma forma adequada de veiculação poética. Embora eu tenha precisado tomar algumas decisões individuais na escrita do guião, somente através dos diálogos e consultas em sala de aula foi possível construir a audio walk que construímos.

Ainda sobre a questão do processo colaborativo, penso que ele teria maior profundidade se o tempo do projeto fosse um ou dois meses maior. Isto porque a maioria dos nossos encontros aconteceu em grupos separados. Com isto, cada grupo pôde decidir os rumos de suas criações, mas não teve muitas oportunidades de apreciar e debater sobre os trabalhos dos outros. Tenho a intenção de replicar este projeto em outras escolas. Se houver esta oportunidade, penso que o ideal seria iniciá-lo em meados do primeiro semestre. Este período extra me daria a oportunidade de trabalhar a criação transversalmente, e os grupos de estudantes teriam maior “controle” sobre a criação como um todo.

Analisando os aspectos técnicos e tecnológicos, o projeto foi uma oportunidade para colocar em prática os conhecimentos que o Mestrado em Artes e Tecnologias do Som me proporcionaram o acesso. Apesar de trabalhar com música e produção há um bom tempo, não tive uma formação consistente no universo da produção e das tecnologias à disposição. Os diversos cursos no âmbito do Mestrado me deram um maior estofo técnico e acesso a tecnologias mais democráticas que passei a utilizar de imediato; inclusive no projeto da audio walk. Apesar de utilizarmos equipamentos de alta qualidade em nossas gravações, sempre enfatizei aos estudantes que há a possibilidade de criarmos com dispositivos e tecnologias de baixo ou nenhum custo. Fizemos diversos exercícios de gravação com telemóveis e gravadores portáteis, que são equipamentos mais acessíveis do ponto de vista financeiro.

Do ponto de vista pedagógico, embora este não tenha sido um projeto de educação nos moldes formais, mas uma prática vinculada mais ao campo da arte-educação, penso que os resultados foram muito bons. Os estudantes puderam entrar em contato com um processo criativo que ecoa muitas características dos regimes de

criação da arte contemporânea: a multidisciplinaridade, a criação colaborativa, a interconexão de modelos poéticos e de formas etc. Para além destes, a introdução ao universo do áudio lhes proporcionou conhecer e vivenciar os processos de registro e edição por meio de experiências que certamente marcaram suas vidas. Neste quesito, a abertura da ESMAE (e suas instalações) a uma comunidade “exterior” foi um acontecimento que penso que deve ser incentivado e repetido com frequência, tendo em vista que estas trocas revitalizam e carregam os espaços e instituições de novas energias.

Este projeto atravessou minha trajetória artística de uma maneira muito potente e fértil. Já existia, de minha parte, um desejo antigo de exercitar a criação colaborativa; de me libertar um pouco do controle “total” e solitário sobre os objetos que até então estava habituado a conceber (para o teatro, música e audiovisual). Nestes 6 meses de práticas coletivas, tive a oportunidade de exercer a criação em um regime de escuta atenta, de abertura ao outro cocriador. Como resultado, além das práticas realizadas e do objeto artístico produzido, este projeto alargou minha capacidade de pensar e realizar a criação em conjunto. Penso que esta capacidade vai além da disponibilidade de escutar; ela se revela também enquanto habilidade de se desprender com menos temor de ideias e planos criados e de permitir à criação ser levada pelos fluxos criativos dos companheiros de jornada.

QR Code

Alegria Audio Walk



Utiliza auscultadores

Ficha Artística

Piano: Margarida F. e Matilde O.

Guitarra elétrica: Duarte

Viola: Gonçalo

Vozes: Afonso S.

Artur

Beatriz

Caio

Duarte

Fábio R.

Filipa G.

Francesco

Francisca A.

Francisco C.

Francisco F.

Gonçalo M.

Ivan

Laura F.

Mara C.

Margarida F.

Maria F.

Martim J.

Martim L.

Matilde O.

Rafael M.

Rodrigo

Salvador D.

Vasco T.

Bibliografia

Augé, Marc (1992). *Los no Lugares – Espacios del anonimato: Una antropología de la Sobremodernidad*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.

Bishop, Claire. (2004). *Antagonismo e Estética Relacional* [12 | Revista Tatuí \(revistatatui.com.br\)](#)

Bishop, Claire. (2006). *The social turn: collaboration and its discontents*. Artforum. Visto em [THE SOCIAL TURN: COLLABORATION AND ITS DISCONTENTS – Artforum](#)

Bishop, Claire. (2015). *Installation Art: A critical history*. Tate Publishing.

Caeiro, M. (2014). *Arte na cidade – História contemporânea*. Temas e Debates – Círculo de Leitores.

Careri, F. (2013). *Walkscapes: o caminhar como prática estética*. Editora G. Gil.

Careri, F. (2017). *Caminhar e parar*. Editora G. Gil.

Cardoso, A. P. (2014). *Inovar com a investigação-ação: desafios para a formação de professores*. Imprensa da Universidade de Coimbra.

Cardoso, A. P. & Rego, Belmiro (2017). Metodologias de investigação na formação de Professores: A Investigação-Ação e o estudo de Caso. In Cardoso et al., 2017. *Olhares sobre a Educação: em torno da formação de professores*. Escola Superior de Educação de Viseu (ESEV).

Debord, G.(dir). (junho de 1958). *Internationale Situationiste (n 1): Bulletin central édité par les sections de l'internationale*. Paris. Consultado em [Internationale situationniste 1 \(larevuedesressources.org\)](#) Visto em 17/07/2023.

Diogo, P. (2022). *Conversas em andamento – o movimento precede o espaço*. Impresso de 51 páginas que acompanha o livro de Terra Nulis. 2ª ed. Má-Criação.

Dumout, E. (2004) Sony pays millions to inventor in Walkman dispute. Paris, 4 de junho de 2004. <<https://www.cnet.com/culture/sony-pays-millions-to-inventor-in-walkman-dispute/>>

Erickson, S.(1986). *Opening Night in Outer Space: Is Chris Hardman sabotaging the American theater, or is he saving it?* Esquire Classic, 01 mar. 1986. <<https://classic.esquire.com/article/1986/3/1/opening-night-in-outer-space>>

Fischer-Lichte, E. (2009). *The Routledge introduction to theatre and performance studies*. New York: Routledge.

Graver, D., & Kruger, L. (1991). *Dispossessing the Spectator: Performance, Environment, and Subjectivity in Theatre of the Homeless*. The Drama Review: TDR (1988-), 35(2), 157–175. <https://doi.org/10.2307/1146094>

Hardman, C. (1983). *Walkmanology*. The Drama Review: TDR, 27(4), 43–46. <https://doi.org/10.2307/1145540>

Harvard (2017). *Lecture: Janet Cardiff, an overview of installations and walks*. Disponível em [\(32\) Open House Lecture: Janet Cardiff, “An Overview of Installations and Walks” - YouTube](#)

Jacques, P. (2012). *Elogio aos errantes*. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia.

Jimenez, M. (2005). *A querela da arte contemporânea*. Lisboa: Orfeu Negro.

Kanouse, Sarah (2011) *Take it to the Air: Radio as Public Art*, Art Journal, 70:3, 86-99, DOI: 10.1080/00043249.2011.10791055

Kaprow, A. (1965). *Assemblages, Environments and Happenings*. Abrams

Kaprow, A. (1966). *Assemblages, Environments and Happenings*. In Brayshaw, T & Witts, N.(ed.), *The twentieth century performance reader – 3rd Edition* (2013). Routledge.

Kaprow, A. (1968). Self-Service: a happening. In Sandford, M.(ed.), *Happenings and other acts*.(edição eletrônica de 2005, pp. 193-196). Routledge.

Kirby, M. (1965a). Happenings – An introduction. In Sandford, M.(ed.), *Happenings and other acts*.(edição eletrônica de 2005, pp. 1-24). Routledge.

Kirby, M. (1965b). The new theatre. In Sandford, M.(ed.), *Happenings and other acts*.(edição eletrônica de 2005, pp. 26-39). Routledge.

LIGNA. (2011). The Collective That Isn't One. In S. Noeth & G. Klein (Eds.), *Emerging Bodies: The Performance of Worldmaking in Dance and Choreography* (pp. 61–70). Transcript Verlag. <http://www.jstor.org/stable/j.ctv1wxt9q.7>

LIGNA. (2019). [Grandes crianças! | LIGNA](#)

MacCartney, A (2005). Soundwalking: creating moving environmental sound narratives In Gopinath, S. & Stanyek, J. (Eds.), (2014). *The Oxford Handbook of Mobile Music studies, Volume 2* – Oxford Music Press.

NAVARRO, R.M. (2021). *[CE]NA ESCUTA[DA]: Poéticas e aspectos políticos do uso de fones de ouvido na cena contemporânea*. [Dissertação de Mestrado – Escola de Comunicação e Artes – Universidade de São Paulo]. <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-30082021-215531/pt-br.php>>. Acesso em: 11 de outubro de 2022.

Oliveira, M. (entrevistadora). (2022, 15 de março). Teatra [pod cast do D. Maria II]. Episódio 37, com Paula Diogo. <https://www.youtube.com/watch?v=U2efnxvwObQ>
Acesso em: 13/10/2022.

Rancière, J. (2005). *A partilha do sensível: estética e poética*. Editora 34 LTDA.

Rancière, J. (2014). *O espectador emancipado*. Editora Martins Fontes.

Sandford, M. (1995). Preface. In Sandford, M.(ed.), *Happenings and other acts*.(edição eletrônica de 2005, pp. 26-39). Routledge.

Schaub, M. (2005). *Janet Cardiff – The Walk Book*. Art Publishers.

Schechner, R. (1988). *Performance Theory*. Routledge.

Schipper, I. (2017). From flâneur to co-producer. **IN** Leeker, M. Schipper & I. Beyes, T. [eds.] (2017) *Performing the Digital – Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Transcript.

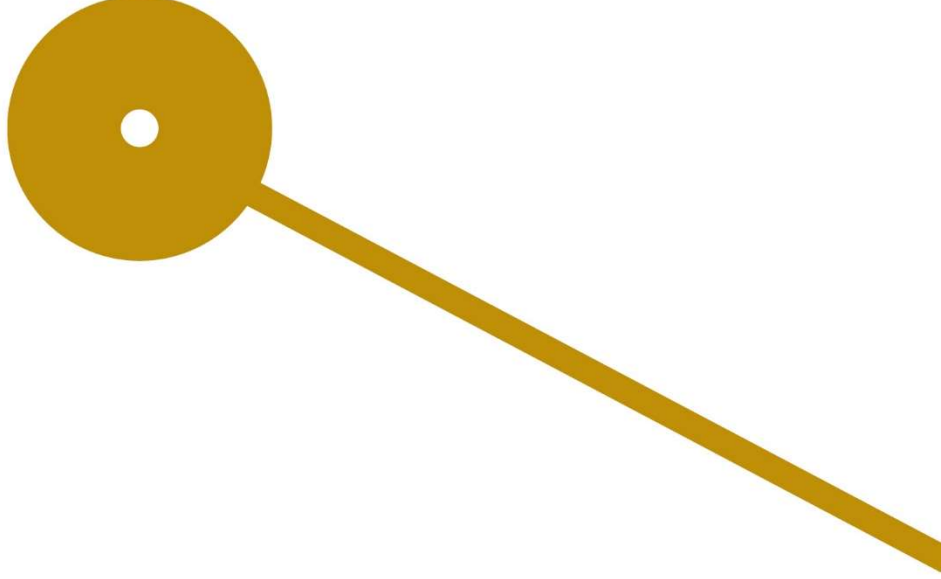
Van Drier, M.(2015) *Hearing through the théâtrophone: Sonically constructed spaces and embodied listening in late nineteenth-century French theatre*. *Sound Effects*, vol.5, nº 1, 2015. <<https://www.soundeffects.dk/article/view/23310/20357>>. Acesso em: 10 de outubro de 2022.

Veloso, Verônica. (2017). *Percorrer a cidade a pé - Ações teatrais e performativas no contexto urbano*. [Tese de Doutorado. Escola de Comunicações e Artes Universidade de São Paulo]. <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27155/tde-29082017-143339/pt-br.php> Visto em: 10 março de 2022.

ESCOLA
SUPERIOR
DE MÚSICA
E ARTES
DO ESPETÁCULO
POLITÉCNICO
DO PORTO

P.PORTO

M
MESTRADO
ARTES E TECNOLOGIAS DO SOM



Título do trabalho : Alegria Audio Walk - uma criação colaborativa
Nome completo do aluno Felipe Gomes de Lima