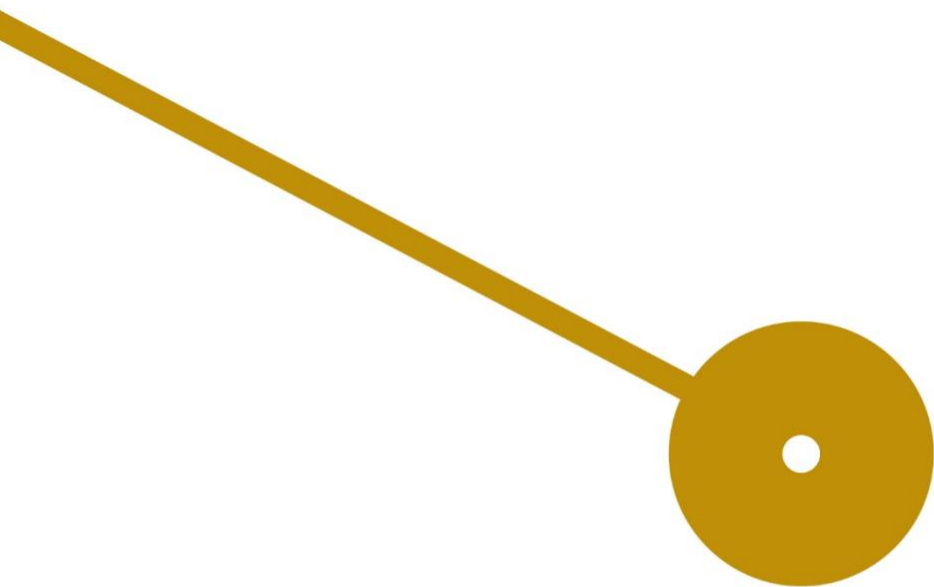


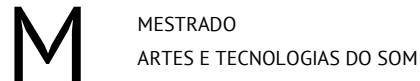


Geração imagética visual através do som: Walk Me

Maria João Freitas Gonçalves Gonçalves

2022/2023





Geração imagética visual através do som:

Walk Me

Maria João Feitas Gonçalves Gonçalves

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)

Filipe Cunha Monteiro Lopes
Mário Joaquim Silva Azevedo

2022/2023

AGRADECIMENTOS

Em primeiro agradecer à Escola de Música e Artes do Espetáculo (ESMAE) por permitir a exploração total do eu artista e o crescimento enquanto artista. Agradeço também a Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD) por ter dado o espaço para a apresentação deste projeto.

Aos meus orientadores, Filipe Lopes e Mário Azevedo, por toda a ajuda na concretização deste projeto, pelos questionamentos feitos para conciliar o trabalho, mas principalmente por acreditarem em mim e no projeto não me deixando desistir.

Ao professor Marco Conceição, pela ajuda durante as gravações do projeto.

Aos meus amigos, que acompanharam todas as dúvidas pessoais deste projeto, pela motivação e palavras certas nas horas mais precisas.

À Doutora Liliana, minha terapeuta, por percorrer em conjunto comigo um processo de descoberta própria, a ensinar-me a não desistir das minhas ideias e da minha verdade, pelo encorajamento a dar força à minha voz enquanto pessoa e artista.

Aos meus pais, que me tornaram na pessoa que sou hoje e permitiram ter as oportunidades que tenho, que tentaram estar o mais presente possíveis mesmo à distância e dar o apoio incondicional possível, com o incentivo e palavras certas.

Aos meus irmãos, Leo e Valter, por serem a minha maior referência enquanto pessoas e também artistas, por cuidarem de mim como vossa filha, pelo incentivo de procurar a minha própria verdade e por toda a paciência e carinho ao longo da vida toda. Agradeço todas as conversas, questionamentos e conselhos para a melhoria do projeto.

Resumo

Este projeto de mestrado consistiu na criação de uma instalação – Walk Me - que explora o imaginário visual numa relação estreita com o som. Em particular, o propósito é que cada pessoa gere o seu imaginário, a partir das propostas sonoras, e, com base nesse imaginário, especificamente pela tomada de decisões ao longo da experiência, crie a sua narrativa.

A instalação consiste na audição individual de trechos sonoros com auscultadores, num espaço com pouco ruído visual e sonoro, na qual cada pessoa é lançada para dentro de uma sonoridade inicial. A narrativa é então construída perante os diferentes sons e sonoridades que vão surgindo, contando também com momentos em que o participante poderá tomar decisões que, arguciosamente, irão afetar o que adiante será dado a ouvir. Esse momento de decisão, consumado com recurso a uma interface, é ponto principal para animar o imaginário visual e evitar a monotonia, o hábito, a conformidade.

Foram feitas entrevistas semiabertas, após cada participante experimentar a instalação, a fim de conhecer a relação imaginária que cada pessoa estabeleceu com a experiência sonora proposta. Com esta conversa, pretendeu-se ir em busca do imaginário visual que surgiu a cada um, por forma a pensar como a experiência atravessou as ressonâncias internas e deu sinal de si através das imagens desencadeadas que, por sua vez, foram trazidas à tona durante a entrevista.

Com base na análise aos comentários dos participantes, através da apreciação das notas redigidas durante a entrevista, notou-se que a esmagadora maioria dos participantes, não obstante serem empurrados para um mundo aberto de sonoridades sem fortes dependências causais, num contexto que até se assemelha a um jogo, projeta a sua vivência recente no seu imaginário visual.

Palavras Chaves: Imagética Visual, Som, Ressonâncias, Narrativa

Abstract

This thesis project consisted in a sound art installation – Walk Me – who explores the relation between visual imagery and sound. The purpose of the installation is to each person creating their own imaginary space from the sound object who is presented. And with that imaginary, through the decisions made along the way, create their own narrative.

The installation consists of an individual listening of various sound excerpts with headphones, within a small space with minimal light and noise, which each participant is released inside an initial sound. The narrative is created with the different sounds who emerge in the sound object, and the moments decision on the part of the participant, which is going to influence the rest of the course. This moment is completed through an interface, which is the main point for encourage the visual imagery in this way avoiding the monotony, the habit and the comfortable.

In the aftermath of each participant experience the installation, some semi open interview was made, to know the imaginary relation which each person established with the sound experience presented. The intend of this conversation is to look for the visual imagery that emerged in each person, in order to think about how the experience crossed the internal resonances and gave a sign of itself through the triggered images, that were brought up during the interview.

Based on the analysis of the comments of the participants, through the written notes during the interview, it was noted that the majority of the people, despite being pushed into an open world of sound without causal dependencies, and in a context that resembles with a game, projects their recent experiences into their visual imagination.

Keywords: Visual Imagery, Sound, Resonance, Narrative

Índice

<i>Índice de Figuras</i>	2
<i>Link com toda a documentação do projeto</i>	3
<i>1. Introdução</i>	4
<i>2. Som, Narrativa Não-Linear e Decisão</i>	7
2.1 Som e Imagem.....	7
2.2 Narrativa Não-Linear.....	7
2.3 Sistemas de Pensamento.....	9
<i>3. Escuta e Imagem Mental</i>	11
3.1 Modos de Escuta.....	11
3.2 Imagem Mental Imaginária.....	12
3.3 Caminhadas Sonoras.....	14
<i>4. Projetos e Artistas</i>	15
4.1 Lorenzo Bianchi Hoesch.....	15
4.2 Edwin Van Der Heide.....	16
4.3 Valteri Wikström e Jairo Lara.....	17
4.4 Francisca Gonçalves.....	17
4.5 Sam Woof e Matthew Ye-King.....	18
<i>5. Processo de criação</i>	20
5.1 Testes.....	20
5.2 Design de Som.....	22
5.3 Protótipo final.....	26
5.4 Apresentação.....	28
<i>6. Recolha e análise de dados</i>	30
6.1 Entrevistas.....	30
6.2 Análise.....	31
<i>7. Conclusão</i>	32
<i>Bibliografia</i>	35

Índice de Figuras

FIGURA I - MAPA DOS PERCURSOS	21
FIGURA II - ESQUEMA DE ORGANIZAÇÃO DOS PERCURSOS	23
FIGURA III - MAPA FINAL DOS PERCURSOS	26
FIGURA IV - IMAGEM DO PATCH DE MAXMSP	26
FIGURA V - IMAGEM DE UM DOS PERCURSOS NO MAXMSP	27
FIGURA VI - IMAGEM DA DEFINIÇÃO DA INTERAÇÃO NO MAXMSP	27
FIGURA VII - FOTOGRAFIA DA APRESENTAÇÃO DE WALK ME E RESPETIVA FOLHA DE SALA	28

Link com toda a documentação do projeto

[Walk Me](#)

1. Introdução

A nossa perceção do mundo é um processo multimodal (Damásio, 2020), do qual o som é parte integrante e, nesse sentido, uma forma de mediar e interagir com o mundo e com cada um. A nossa ação é condicionada pelo ambiente e vivências com que crescemos, sendo isso um fator impactante nos modos como interagimos e percebemos o mundo real, como também os mundos ficcionais que optamos por mergulhar (e.g. jogo de computador) ou criar (e.g. sonhar de olhos abertos). A interatividade, enquanto processo que convoca a pessoa-som-imagem (Collins, 2013) e serve de guia na tomada de decisões, é um processo que se apoia também na perceção sonora, através da escuta, e que tem em si o potencial de desencadear um processo de geração de imagens visuais mentais (Damásio, 2020). É sobre este potencial de gerar imagens mentais que se debruçou este projeto de mestrado, nutrido pelo entusiasmo ocorrido aquando do contacto com as narrativas presentes nos videojogos de primeira pessoa. Nestes jogos, há um imaginário visual proposto ao jogador que, por sua vez, irá informar e condicionar a sua ação. A pergunta que me surgiu é então sobre qual o imaginário visual que é desencadeado puramente por som quando não há um imaginário visual deliberadamente dado ou induzido.

Começamos por conhecer melhor o que este *imaginário visual*. Segundo António Damásio e Warren Hilton, as imagens mentais podem ser entendidas como mensagens multimodais retidas das vivências e quotidiano de cada um. Estas transmitem-se através de representações mentais despoletadas de forma involuntária, e na sua maioria, estão ligadas à relação que estabelecemos com o mundo que nos rodeia e a experiências passadas. Sendo a geração de imagens mentais um processo individual e privado, este projeto procura apoiar-se nessa ligação íntima de cada um, à busca de manifestações imagéticas desencadeadas pelos sons durante a fruição da instalação que este projeto propõe. É nesta intermedialidade entre o som, a perceção e o indivíduo, que cada um dos participantes se cruzará entre si e se poderão estabelecer relações que, por sua vez, pretendo trazer à discussão neste texto. Nota-se também o natural apelo a áreas que convocam som e imagem, como é o caso do cinema, tornando-se também necessário a indagação reflexiva sobre essa área.

Para estabelecer a relação entre os participantes, foi preciso perceber nas diversas facetas da arte sonora contemporânea, a faceta que me poderia dar mais suporte para pensar, despertar e concretizar esta ligação. A arte sonora é uma atividade artística que dá primazia ao som, mesmo que frequentemente surja conjugada com outros géneros artísticos como são as artes visuais e a performance. Assim, representa um território para a exploração do som com as suas relações com o tempo, espaço e tecnologias, relações estas com especial interesse neste projeto. Neste território, e em relação direta com a instalação que proponho neste projeto, artistas como Bill Fontana e Susan Philipsz destacam-se pelas deambulações sonoras e explorações espaciais que também propõem ao seu público.

No caso de Bill Fontana, através dos seus projetos, é procurada a exploração de criação de novas perspetivas, consoante uma nova imagética dos espaços através do som. Quanto a Susan Philipsz, a artista acredita que o som consegue ser o gatilho para desencadear memórias e emoções, explorando esse fator nos seus projetos. A criação de memórias é feita através da imagética seja esta visual ou auditiva, sendo que quando falamos de imagética estamos a falar de representações. Esta abordagem despertou-me a atenção pela ligação intrínseca às nossas memórias, representando em *Walk Me* um dos fatores que poderá influenciar o rumo na narrativa de cada pessoa.

Sobre narrativas, jogos e decisões, importa determo-nos um pouco. No momento em que entro num jogo de computador, dou conta da diferença entre as decisões que tomo de forma lógica e as decisões que tomo por instinto. No primeiro caso, as decisões são resultado de um processo analítico que me conduzem a uma ou outra decisão, mas, no segundo caso, perante uma circunstância, eu simplesmente ajo. Esta dualidade, daquilo que é explicado racionalmente e daquilo que é puro instinto ao jogar um jogo, interessa-me particularmente por ser uma possibilidade dessas decisões serem um espelho de mim própria e das minhas memórias.

Acerca deste processo de decisão, ou seja, espontâneo vs. lógico, o psicólogo Daniel Kahneman (2011), menciona os tipos 1 e 2. O tipo 1 refere-se a uma ação rápida e automática, com pouco sentido de controlo sobre a mesma ação, ou seja, age-se de forma instintiva. O tipo 2 tem atenção às atividades mentais sendo que a ação neste sistema é feita de forma consciente associando a experiências anteriores. Estando o

pensamento associado ao nosso inconsciente e à forma como percebemos o mundo é necessário compreender a forma como agimos perante decisões que temos de tomar. Para adensar esta zona de reflexão, foi então decidido trazer a jogo a Psicologia, também por aquilo que nos pode oferecer para pensarmos o despertar de memórias, imagens e até sensações. Querendo eu enquanto artista desencadear essa deambulação - imagens de pensamento – em cada participante, os sistemas de pensamento ganham relevo neste projeto. É também através destes sistemas que percebemos a interação das pessoas em *Walk Me*, ajudando assim o processo de observação do projeto visto que nos permite perceber como é que cada um caminha no mundo sonoro apresentado e se o faz de uma forma espontânea ou lógica.

2. Som, Narrativa Não-Linear e Decisão

2.1 Som e Imagem

Quando falamos em Som e Imagem, as artes audiovisuais e o cinema ganham grande destaque. Em *Walk Me* as áreas audiovisuais que exploram a relação entre a imagem, o som e a música, incluindo performances audiovisuais em tempo real como são o cinema ao vivo, cinema expandido, música visual e Vjing, foram perspetivadas. Passemos então a uma descrição sumária de cada uma.

Quanto ao cinema expandido e ao vivo, caracteriza-se por se misturar com outros médias e haver uma abrangência com outras formas de audiovisual, não obstante estarem ativamente envolvidos com as convenções cinematográficas, e manifesta-se através de instalações, performances, entre outros. Já o termo música visual, refere-se à criação de um análogo visual à forma musical, adaptando estruturas musicais para composição visual ou vice-versa, podendo ser utilizado em diferentes formas tais como instalações, filmes, entre outras. No que toca ao termo Vjing, este termo está associado à criação de imagens visuais em tempo real, frequentemente em diálogo com a música que está a ser tocada. (Carvalho, Lund, Menotti, Mey Survey, & Pfeifer, 2015)

Nas áreas acima descritas, é de notar que a imagem aparece como parte integrante e explícita, cabendo à parte sonora complementar essas imagens visuais. O contrário acontece em *Walk Me*, já que o som é a parte explícita, ganha total força, sendo que a imagem visual espera-se que seja o resultado da vivência que cada pessoa estabeleça com a instalação.

2.2 Narrativa Não-Linear

A narrativa não-linear, não pressupõe uma linha continua temporal e histórica da narrativa em causa, concedendo uma estrutura para que a história se desenrole de forma livre e sem regras antecipadas, além daquelas que o participante puder intervir. Em *Walk Me* era necessário desenhar uma estrutura deste tipo para que as deambulações não se agarrassem a qualquer outra coisa que não fosse o som.

Este tipo de narrativa está muito presente em filmes, através da criação de várias histórias dentro de um mesmo filme. Estas são reveladas através das várias

personagens, e de alguma forma estas histórias acabam por se cruzar, seja por algum *plot* em comum nas múltiplas narrativas das personagens ou pelas personagens acabarem por se juntar em algum momento físico no filme. Alguns exemplos deste tipo de narrativas em filmes, podem ser encontradas em filmes como *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino, *Magnolia* (1999), de Paul Thomas Anderson, e *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), de Michel Gondry.

Em *Pulp Fiction*, Tarantino utiliza a narrativa não - linear como uma forma de introduzir as vários personagens diversas vezes, recorrendo a diferentes perspetivas ao longo de três linhas temporais. No filme de Anderson, o realizador apresenta-nos a história de nove personagens que se acabam por cruzar por um acontecimento comum a todas elas. No filme *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, a história é contada de uma forma não linear, visto que ao longo do filme vamos saltando para várias linhas de tempo em alturas cronológicas distintas.

Conseguimos perceber que o emprego deste tipo de narrativas é vulgar, trazendo vantagens para a própria forma sobre como contamos uma história. O público acaba por ficar mais imerso na história e nas próprias personagens, o que ajuda também a ter uma maior conexão emocional com as próprias personagens.

Querendo eu transpor para a instalação que dá suporte a este projeto uma narrativa não-linear, que retrate um contraponto entre um tempo passado e um tempo futuro, através de sons e de sonoridades, este tipo de narrativa adequa-se e permite que cada participante construa a sua própria narrativa. Com a leitura de Didier-Huberman (2011), em que relata a ideia de que a memória é carregada das nossas imagens do passado e que se traspõe como um sintoma para nós mesmos, concomitantemente com a ideia de que sem um passado não há um futuro, surgiu o interesse em explorar a criação desta oposição entre o tempo passado e o tempo futuro, o real e o imaginário.

“Um sintoma nunca surge no momento oportuno, aparece sempre em contratempo, como um antigo mal-estar que volta para importunar o nosso presente.” (Huberman, 2017, p. 43)

É através destes filmes que assistimos, na prática, à implementação de narrativas não-lineares. O seu objetivo é apresentar a história de diversas perspetivas interligando

essas diferentes visões da mesma narrativa, e também dar a possibilidade da narrativa navegar entre as várias linhas temporais – o presente, o passado, o futuro - sem limitar a interpretação do espectador. É sobre esta possibilidade, que através do desencadeamento de memórias e imagens mentais que a instalação *Walk Me* estabelece ligação a este tipo de narrativas, permitindo que cada um possa deambular livremente nessas diferentes linhas de tempo.

2.3 Sistemas de Pensamento

Os tipos 1 e 2 estão associados ao modo como o nosso cérebro opera o ato de pensar. É uma formulação avançada pelo psicólogo Daniel Kahneman no seu livro *Thinking, Fast and Slow* (2011). Em *Walk Me* não se questiona diretamente o ato de pensar, mas, ao propor ao participante que tome decisões ao longo do tempo, interessa-nos necessariamente conhecer algumas perspetivas que nos ajudem a refletir sobre essas mesmas decisões. Perante as respostas de alguns dos participantes, notou-se que algumas pessoas tomavam decisões espontâneas, ao passo que outras necessitavam uma explicação explícita. Por forma a entender estas duas abordagens distintas, foi-se estudar estes tipos de decisão associados ao pensar.

O autor expõe que as capacidades do sistema 1 são as habilidades inatas, como o reconhecimento de objetos e a orientação da atenção. Assim, neste tipo o conhecimento fica guardado na memória que mais tarde é acedida de forma espontânea e sem esforço.

O sistema 2, por contraste, é ativado de uma forma lógica, sendo assim influenciado por factos. Tenta-se chegar a uma conclusão de pensamento com base na examinação da situação em questão, procurando sempre uma razão lógica.

Orientar-se em direção a um som alto normalmente é uma ação involuntária do Sistema 1, a qual de imediato mobiliza a atenção voluntária do Sistema 2.¹ (Kahneman, 2011, p. 22).

¹ No original: “Orienting to a loud sound is normally an involuntary operation of System 1, which immediately mobilizes the voluntary attention of System 2.” (Kahneman, 2011, p. 22). Todas as traduções são da responsabilidade do autor deste trabalho, exceto quando indicado.

O sistema 2 é alimentado por sugestões de impressões, intenções e sentimentos que surgem através do sistema 1, mas é este segundo sistema que tem a capacidade de tornar estas sugestões em convicções próprias. Percebe-se assim que na maioria das vezes agimos e decidimos com base no sistema 1, ou seja, de uma forma espontânea, sendo o sistema 2 ativado quando o sistema 1 não consegue dar resposta à situação.

Em suma, notamos que este tipo de sistemas são um fator para o comportamento das pessoas, na forma como agem, decidem e resolvem as situações. Uma vez que na instalação o participante, ao longo do percurso, terá de tomar a decisão de seguir em frente, para a esquerda ou para a direita, é importante perceber os mecanismos ligados a essa tomada de decisão.

3. Escuta e Imagem Mental

3.1 Modos de Escuta

A escuta é intrínseca a este projeto, já que é o som o desencadeador da imagética mental. É através desta que o participante receberá e terá interações com a instalação. Sobre o tópico da escuta, o compositor Michel Chion apresenta três modos de escuta que, por sua vez, são influenciadas pelas teorias e práticas do seu professor Pierre Schaeffer (1910-1995), a saber: a escuta causal, a escuta reduzida e a escuta semântica.

Sendo a escuta causal a mais comum, esta é definida pela audição de um som e imediata reação pela procura da causa da produção desse mesmo som; A escuta reduzida, por sua vez, é o tipo de escuta oposta já que implica que se esqueça a causa do som, focando a sua atenção em escutar o som pelas características acústica desse som. A escuta reduzida apresenta semelhanças evidentes com a escuta pura, denominada por Pierre Schaeffer de escuta acusmática. Esta prioriza a escuta sem a procura de uma causa, investindo assim na imaginação e interpretação de cada um na sua relação com o mesmo som.

Este termo, de facto, enfatiza a realidade perceptual através do som, distinguindo-se dos restantes métodos de produção e transmissão.² (Schaeffer, 2017, p. 64)

A escuta semântica é aquela que nos permite identificar signos e mensagens presentes na linguagem.

É através da escuta que somos capazes de desencadear imagens auditivas e criar imagética de cenários, narrativas, pessoas entre outras. Com base neste pressuposto, é importante trazer para este projeto os diferentes modos de escuta, entendendo como é que estes poderão afetar a nossa interpretação e, ainda, de que forma é que convivem com a instalação e o participante. Sendo assim, neste projeto convivem os diferentes modos de escuta com a esperança de que o participante convoque essa junção, com o propósito que haja uma escuta para além da causal que, por sua vez, permita o ouvinte

² No original : *“This term, in fact, emphasizes the perceptual reality of sound, as such, by distinguishing it from its methods of production and transmission [...]”* (Schaeffer, 2017, p. 64)

se abstrair da familiaridade despertada pelos sons e tente assim despertar novas imagens e sensações.

3.2 Imagem Mental Imaginária

A imagem é a representação visual de algo, seja de pessoas ou de objetos. Esta representação pode acontecer de diversas formas, seja por meios da fotografia, do vídeo ou até da pintura. As imagens podem assim ter uma forma mais concreta ou abstrata, comparativamente com aquilo que estão a representar, e por isso adquire vários sentidos. Pode-se, portanto representar a ideia mental de um objeto real ou pode-se desenvolver uma projeção mental original.

Percebemos que as imagens estão sempre ligadas à nossa mente, e são desencadeadas através da nossa interação com o mundo, mas, também, com a nossa relação intrapessoal, visto que estas imagens são construídas através de sentimentos e emoções. (Damásio, 2020)

O facto destas imagens serem criadas através da interação com o exterior, implicam a construção de um mapa neural que se desenvolve nessa interação de pessoa – objeto. Estes mapas neurais fornecem informação ao córtex de associação, onde fica arquivado o sucedido. Assim, esta informação fica armazenada na memória e pode assim reproduzir imagens visuais aquando de um qualquer estímulo.

Além de Damásio, outro autor que se debruça sobre a memória e as imagens mentais é Warren Hilton que escreveu o livro *Power of Mental Imagery*. Neste livro descreve-nos as quatro fases da memória, sendo que aprofunda duas destas que se relacionam diretamente com a imagem mental, a saber: o reconhecimento e a imaginação.

O reconhecimento é associado exclusivamente às imagens mentais que são referentes a experiências anteriores, enquanto a imaginação relaciona-se tanto com o passado, com o presente ou com o futuro e é caracterizada pela criação de novas imagens mentais. Apesar da fase da imaginação projetar-se para o presente e futuro, continua a ter uma relação com o passado e, assim, o passado parece ter um peso determinante na imagética visual. A imagem mental pode assim caracterizada por

representações mentais passadas, que aparecem de forma involuntária, criadas por experiências sensoriais, incluindo o cheiro, o palato, o som, a visão, o toque entre outras sensações. (Hilton, 2012)

Não há necessidade de usar imagens visuais para direcionar a imaginação do ouvinte, não há necessidade de fornecer suplementos semióticos que restrinjam o significado da música, não há necessidade de segurar a mão do ouvinte.³ (Smalley, 2011, p. 81)

Compreendemos que as áreas sensoriais do cérebro são normalmente caracterizadas pelas respostas que dão a estímulos exteriores, ocorrendo assim de uma forma espontânea. Mesmo assim, estas são muitas das vezes definidas e influenciadas pela expectativa de cada um.

Relativamente à imagética visual, é o córtex visual que é responsável pelo processamento de imagens. Este também é estimulado pelo som e ambiente sonoro que nos rodeia, algo de extrema importância neste projeto, predominando nesta ativação os sons salientes e sons laterais. (Amadeo, S. Störmer, Campus, & Gori, 2019). Os sons salientes caracterizam-se por serem sons graves e de alerta que aparecem de uma forma repentina despoletando o estado de alerta no ouvinte e os sons laterais definem-se por aqueles que ocorrem fora do nosso campo de visão, despertando também a atenção ao ouvinte.

A pesquisa sobre o imaginário visual possibilitou-me compreender como é que estas imagens estão ligadas com o som e de onde estas advêm. A nível prático, foi importante conhecer estas relações para as potenciar na criação das diferentes paisagens sonoras e sons que surgem ao longo de *Walk Me*. Esses sons tinham o intuito de projetar movimento e de tomar partido das panorâmicas (i.e., *Left* e *Right*) para contribuir para um maior desencadeamento de imagens visuais.

³ No original: "There is no need to use visual images to direct the listening imagination, no need to serve out semiotic supplements that restrict the "meaning" of the music, no need to hold the listener's hand." (Smalley, 2011, p. 81)

3.3 Caminhadas Sonoras

A caminhada sonora tem o foco na escuta do ambiente em redor. Esta experiência de escuta profunda pode incluir uma panóplia muito diversificada de elementos sonoros, como vozes, narração e até sons sintetizados que se vão tornando audíveis ao longo do trajeto. Este termo foi criado pelo compositor Murray Schafer, em 1970, durante o período em que liderava o coletivo *World Soundscape Project* (WSP). O objetivo deste coletivo era a captação de sons e a exploração de formas de preservação desses mesmos sons, trazendo à discussão o papel do som na caracterização do espaço enquanto espaço cultural, social e artístico. O livro seminal que dá corpo a esses pensamentos é o livro *Tuning of The World* (1977). Um dos membros do coletivo, Hildegard Westerkamp, considerava a caminhada sonora, um dos métodos de abordagem ao espaço avançados pelo coletivo, uma excursão. O principal propósito dessa excursão era a escuta do ambiente, permitindo expor os nossos ouvidos a todos os sons que nos rodeiam.

Em 1966, Max Neuhaus, que é músico e compositor, criou uma das primeiras caminhadas sonoras sob o nome LISTEN. Esta obra pedia ao público que caminhasse um percurso pré-definido e conduzido por Neuhaus à volta de salas de concerto em Manhattan. O objetivo era tornar o público mais consciente do ambiente sonoro que o rodeava. Outro exemplo de caminhada sonora é *Straßenmusik*, criado por Florian Hollerweger. Nesta obra o público é guiado através de um caminho traçado no solo e o objetivo é que o público tome atenção às características do meio ambiente que estão a percorrer, particularmente a cidade. Ao longo do percurso, o público é surpreendido por alguns sons alterados no ambiente (e.g. sons sintetizados) que os rodeia, de forma a despertar a atenção do ouvinte para o mundo.

Este projeto surgiu da vontade de perceber a relação imaginária que cada pessoa estabelece com o som. Neste sentido, estes exemplos de caminhadas sonoras foram importantes enquanto proposta de método e enquanto despertadores de uma escuta atenta ao ambiente. Ao entender o potencial das caminhadas sonoras como recurso para despertar a atenção do participante ao ambiente e sons ao seu redor, vislumbrei também a possibilidade de vir a despertar o imaginário visual de cada um.

4. Projetos e Artistas

A pesquisa de trabalhos artísticos e de criadores que se inscrevem no mundo de *Walk Me* foi um passo importante para consolidar a pesquisa teórica e verificar que tipo de projetos artísticos já existem. Esta busca levou-me ao encontro de artistas que irei agora abordar.

4.1 Lorenzo Bianchi Hoesch

Lorenzo Bianchi Hoesch é um compositor e artista sonoro que tem como interesse os campos da eletrónica, da composição e das instalações interativas. Nos seus projetos tenta incluir novas conexões entre os três elementos centrais que caracterizam a sua visão artística, nomeadamente: o som, o gesto e o espaço. Por esse fator, muitos dos seus projetos incidem sobre o som imersivo, ou seja, a difusão de som de tal forma que envolva o público na totalidade espacial.

Deste artista, interessa-me salientar algumas das suas instalações interativas. Em muito projetos, o ouvinte é guiado na narrativa através do som e é através do telemóvel que baseia a sua proposta de interatividade, frequentemente apoiada em técnicas binaurais, seja através da escuta da narrativa ou pela tomada de decisões. Noutros projetos é incorporado o movimento do corpo para determinar o comportamento da instalação.

A primeira instalação que destaco é a *Proxemic Fields* (2017). Esta instalação investiga a relação entre o som e o gesto e consiste numa caminhada por um trajeto pré-definido pelo artista. Divide-se em duas partes: na primeira parte o ouvinte está com auscultadores e são-lhe dadas as instruções da instalação através de um telemóvel, já na segunda parte da instalação, os participantes vão partilhar a experiência com outras pessoas, misturando e manipulando os sons. Esta parte acontece através da manipulação de um sistema de 24 altifalantes controlados por telemóvel. A interatividade está presente nos movimentos com o telemóvel, que altera o timbre, a altura do som, acrescenta efeitos e distorção.

Outra instalação que destaco é *Square Milano* (2019). Esta instalação também consiste numa caminhada sonora, onde o ouvinte é conduzido pela história de uma

mulher numa sucessão de cenas sonoras que estão associadas a sítios particulares do ambiente envolvido. A instalação explora o impacto que a paisagem sonora tem na imersão do espectador, misturando tanto aspetos de ficção como de realidade.

Outra instalação que saliento é a *La Lenteur* (2006). Neste caso, a narrativa é guiada pelo movimento. O movimento do corpo é filmado por uma camera e interpretado por um computador que permite que, através desse movimento, seja alterado o comportamento da instalação.

Dos projetos referidos anteriormente, levo para o meu jogo sonoro a questão da interação com os participantes. Como explicado, na instalação *Proxemic Fields* os ouvintes começam de auscultadores, algo que se coaduna com a minha pesquisa. Além disso, a questão de a interatividade ser feita com recurso ao telemóvel, deu-me a ideia de incorporar em *Walk Me* um mecanismo de interação. O mesmo acontece em *La Lenteur*, já que também me abriu portas para pensar em outros tipos de interação possíveis. No caso da segunda instalação, levei para a minha instalação a exploração da narrativa através da existência de dois mundos opostos que acabam por coexistir no mesmo objeto sonoro.

4.2 Edwin Van Der Heide

Edwin Van der Heide é um artista, compositor e investigador nas áreas do som, espaço e interatividade. O artista estende a composição musical com a linguagem musical no espaço. Em relação ao tema da interatividade, o seu objetivo é que o público se coloque no centro do seu trabalho, seja performances ou instalações, explorando e interagindo com o objeto artístico.

T – Rijsterbos (2018), é o nome da instalação que destaco deste artista. Consiste numa experiência que mistura os sons da realidade com sons sintetizados, sendo o público transportado para vários mundos sonoros que se cruzam com o real. Assim, a composição mistura sons gravados na região de *Rijsterbos* e sons sintetizados que sofrem várias alterações com o decorrer da instalação, ao mesmo tempo o ouvinte vai caminhando pela floresta de *Rijsterbos*.

Deste projeto destaco a paisagem sonora em si, no sentido da mistura entre sons gravados no local e sons sintetizados criados pelo artista, cruzando dois mundos sonoros. O facto também destes sons acompanharem a caminhada sonora, sofrendo alterações ao longo do percurso para despertar a atenção do participante, é algo que se reflete nos sons de momento que aparecem em *Walk Me*.

4.3 Valtteri Wikström e Jairo Lara

Polku (2015) é uma instalação sonora interativa, criada por *Valtteri Wikström* e *Jairo Lara*, em contexto de projeto final de Mestrado, onde a ideia passava por recriar as paisagens sonoras finlandesas com a ajuda de um percurso que seria realizado pelos visitantes.

O percurso inclui seis localizações onde estavam balanças e onde os visitantes permaneciam. Consoante o peso do visitante, a balança era ativada e transmitia através do software de computação musical PureData, um Id que ativava uma sequência de sons, um a um. Desta forma, com o decorrer do percurso por parte dos visitantes, eram sempre ativados novos sons.

O pormenor da interatividade deste projeto, dos sons que são ativados através das balanças, foi inicialmente uma inspiração para o meu projeto por me ter feito considerar a interação física na instalação. Esse aspeto, no entanto, foi abandonado no decorrer do desenvolvimento do projeto.

4.4 Francisca Gonçalves

Acusmatic Park (2016), também criada em contexto de finalização de mestrado por Francisca Gonçalves, é uma instalação sonora que prevê um percurso por diferentes tipos de salas, cada uma a corresponder a um tema.

Este trabalho aborda uma ideia de consciência aural. Através do alerta ao público para diferentes modos de escuta, a artista pretende que as pessoas se tornem mais conscientes das sonoridades ao seu redor e para isso criou um percurso por quatro salas, em que cada sala apresenta um objetivo de escuta diferente associada a um contexto sonoro particular.

Uma dessas salas, aquela que despertou maior atenção para este projeto de investigação, tinha a característica de ser interativa e estava associada ao contexto de sons de alerta. Essa sala faz uso de uma *Kinetic* para fazer deteção de movimentos e assim é detetada a presença ou a ausência do público para lançar sons. A nível de software, foi usada a aplicação *Sonorium* criada pela Digitópia. *Sonorium* consiste num instrumento virtual que deteta movimento num espaço físico e, consoante a posição da pessoa no espaço físico, um determinado som é ativado.

A questão de a artista querer conjugar os diferentes modos de escuta numa instalação, para que o ouvinte comece a ter consciência sobre o mundo ao seu redor, é algo que transporto para a minha instalação. O desejo de coexistir na mesma paisagem sonora uma escuta causal, mas também uma escuta reduzida e semântica que permitam o participante libertar-se da causa, representa uma força para desencadear a imaginação além da causa e dos mundos conhecidos.

4.5 Sam Woof e Matthew Ye-King

O *The Sound Gallery*, é uma instalação sonora interativa criada por Sam Woof e Matthew Ye-king, que, tal como algumas que temos visto antes, gera sons consoante o movimento dos participantes.

A instalação é composta por quatro altifalantes que estão dispostos na galeria, um em cada canto da sala, e o objetivo é que o público tenha total liberdade de movimento e exploração do espaço e do ambiente sonoro.

Os sons têm origem em circuitos interligados de frequências virtuais e por modulação de amplitude, resultante de combinações de diferentes formas de ondas. Assim os circuitos vão evoluindo consoante a sua codificação, ao longo do tempo. Esta geração de sons está programada para alterar gradualmente, consoante o movimento e interação do público no espaço.

A nível da interação, foram usados sensores ultrassónicos que usam um transdutor simples controlado por um *microchip* PIC16F84 que, por sua vez, transmite a informação ao computador. O espaço foi codificado para que os movimentos que

ocorresse mais perto dos altifalantes despertasse mais energia e consequentemente mais som.

Este projeto projeta-se na instalação *Walk Me* pelo facto de os participantes poderem explorar o espaço e o ambiente sonoro com total liberdade, e com a evocação a vários modos de escuta. Apesar de se apresentar num contexto diferente, pois não há um percurso físico para percorrer, permitiu-me pensar na criação da *Walk Me* de uma forma livre de sonoridades e sem dependências de narrativa, que cativasse os participantes a explorá-lo de forma livre.

5. Processo de criação

5.1 Testes

A parte prática deste projeto começou com uma caminhada sonora, onde caminhei vendada pelo Parque da Cidade, local onde, posteriormente, procedi à gravação dos percursos, com o objetivo de despertar a minha atenção para o mundo sonoro envolvente.

Durante esta caminhada, senti um desconforto inicial, devido a estar incapaz de utilizar a visão, tendo este facto dominado o meu pensamento. Rapidamente consegui focar-me na paisagem sonora ao redor. O facto de estar apoiada em um colega deu-me o conforto e a segurança, que me tinha sido retirado anteriormente, permitindo-me concentrar no ambiente.

Depois da caminhada consegui identificar vários pontos que me iriam ajudar no trabalho futuro, nomeadamente, quanto à localização e ao movimento.

Na localização, o que me orientou foram os sons constantes e salientes, ou seja, os sons que estavam constantemente presentes, como por exemplo o sino da igreja ou até os sons provenientes das construções que estavam a decorrer. Através dos passos e dos diferentes tipos de pisos pelos quais caminhávamos, conseguia ter a perceção do sítio onde permanecíamos. Relativamente ao movimento, os passos das pessoas foram uma grande ajuda para perceber a sua deslocação ou distância em relação ao meu ponto. Os carros e os pássaros, apesar de estarem longe, também me facilitaram esta noção espacial.

Partimos para a realização de outro teste. Desta vez decidimos fazer uma gravação em *ambisonics* no mesmo local do Parque da Cidade, de forma a definir a duração do percurso e começar a perceber como é que funcionaria, numa perspetiva prática.

Primeiro definiram-se os percursos que a gravar, calcularam-se quantas gravações seriam necessárias para o percurso em questão, fazendo-se também gravações em cada um dos locais, isentas de qualquer movimento, de forma a prevenir a incoerência sonora (Figura I - Mapa dos Percursos).

0-1
1-0
1-2
2-1
2-4
4-2
2-3
3-2
3-1
1-3

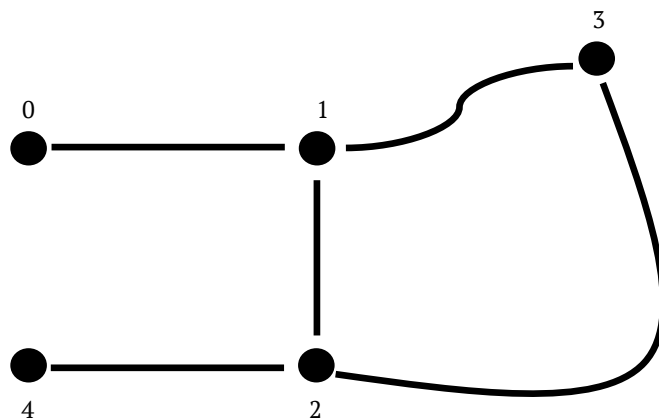


Figura 1 - Mapa dos Percursos

Com a execução deste teste, surgiram algumas questões a ter em atenção, nomeadamente, a nível do próprio percurso e do tempo do mesmo. Interrogamo-nos também de como é que o público teria a noção dos caminhos disponíveis para escolher e qual o tempo necessário para tomarem essa mesma decisão.

Este percurso ficou implementado num *Patch* de Max, para que fosse possível realizar os primeiros testes com pessoas externas ao projeto. Nesta fase, apenas foi apresentado aos ouvintes as várias caminhadas sonoras gravadas no Parque da Cidade.

A primeira pessoa, sentiu que a caminhada sonora estava muito monótona parecendo que ouvia os mesmos sons constantemente. A nível de sensações, sentia que estava a caminhar por um ambiente de paz e tranquilidade e, que os passos presentes na caminhada sonora a ajudaram à sensação de não estar só. Quanto à imagem mental, associou os pássaros a uma memória de infância. A presença do avião associou à preparação para uma viagem.

A segunda pessoa criou uma narrativa com este percurso. Imaginou-se na posição de personagem a caminhar sem rumo, o que lhe trouxe uma sensação de

solidão. Mais à frente, o som da água remeteu-a para um momento de chuva durante a caminhada. Quando este som da água parou, associou ao facto de ter de se resguardar da chuva para depois seguir caminho. Tal como a primeira pessoa, sentiu que os passos desenvolveram-lhe uma sensação de estar acompanhada, o que lhe proporcionou conforto.

Destas primeiras impressões sobre o projeto, percebemos que era importante manter os passos, porque desenvolviam a sensação de acompanhamento, deixando as pessoas mais confortáveis. Notamos também, que era necessário acrescentar outra camada de sons ao longo dos vários percursos, de forma manter a curiosidade e a atenção do participante, camadas tais que também ajudariam na criação de imagens mentais.

Outro aspeto a destacar destes testes é que ambas utilizaram a escuta causal na sua experiência, em busca da causa do som do avião, dos pássaros e da própria água. Ainda assim conseguiram despertar sensações e memórias com estes mesmos percursos, o que foi algo interessante de observar.

5.2 Design de Som

Com as gravações finais, houve alguns aspetos que se mantiveram dos testes e que tive de recorrer à pós-produção, de forma a combatê-los e minimizá-los. O ruído do cabo manteve-se pois, estava a andar com o microfone pelos percursos, o que me levou a retirar energia nos 500 Hz e a mascarar o mesmo som através de novas camadas e automatizações de volume.

Como o projeto pretende explorar a criação de imagens mentais por parte do ouvinte foi necessário criar mundos sonoros distintos que despertassem sensações e imagens diferentes e, como dito anteriormente, foi feito um contraponto entre o passado e o futuro, o real e o imaginário.

Desta forma, o som do passado, para mim, significa o desconhecido, o obscuro e a sombra. Representam memórias de um tempo vivido, estas não se vão transpor de uma forma direta e crua, pois esse não é o propósito. Assim, irão fazer-se sentir presentes através de sons de arquivo, sons sintetizados que se pareçam com sons

recorrentes no passado (p.e. cassetes, televisões antigas) e com a presença de um ambiente grave, os quais remetam ao estado de alerta, ao desconhecido e ao sombrio.

O mundo sonoro do futuro, representa um estado de paz e bem-estar, de luz, clareza e descoberta. Neste caso, estará presente através de sons sintetizados, mas desta vez, que remetam ao estado de calma e futurista. Logo serão sons que podemos considerar angelicais, abstratos, com timbres mais médio-agudo e também com a presença de sons ligados ao mundo espacial que remetam para uma atmosfera onírica.

Visto que foram criados dois mundos sonoros, o próprio processo de desenvolvimento do projeto levou a que nos momentos de decisão o ouvinte tivesse a oportunidade de escolher seguir para o mundo passado ou para o futuro. Tal desencadeia uma organização e divisão dos percursos entre os que se iam inserir no universo do passado e do futuro (Figura II - Esquema de organização dos percursos).

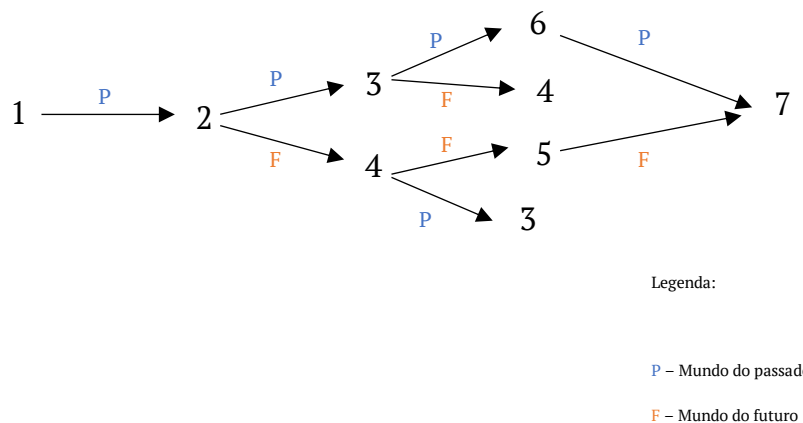


Figura II - Esquema de organização dos percursos

O primeiro percurso corresponde ao início e é comum para todos os participantes. O que aconteceu neste percurso é que foi criada uma paisagem sonora que proporcionasse sensações futuristas, mas também sombrias, de forma que neste percurso fosse mais evidente a junção destes universos. O som de decisão desta caminhada pretende, simultaneamente, trazer essa confusão de universos sonoros.

A partir deste, foi criada a linha coerente de universos sonoros, onde o universo do passado inicia-se com um som parecido a uma cassete, que desenvolve, mais tarde, para um som de uma porta a bater, o qual significa o desbloquear de uma memória.

A linha do universo do futuro, começa através de uma espécie de coro, que se prolonga para as restantes decisões, mas não de uma forma tão direta. O elemento vocal e a sensação angelical de coro permanecem durante a maioria das decisões, assim como a utilização de sons predominantes nos meios-agudos com alguma reverberação, que de certa forma transportem o ouvinte para um mundo espiritual de calma, mas também um ambiente mais ficcionado.

Com a criação destas linhas de universos, acaba por existir um contraponto entre o real (que é transmitido pelos passos e ambiente de natureza) e o imaginário (os universos sonoros criados à volta do mundo real), sendo este imaginário mais presente na paisagem sonora, assumindo nos diferentes universos um cariz sombrio e onírico, que se pode associar a um momento pessoal de regresso a um passado.

Com o decorrer do projeto, tive a necessidade de criar sons de momento que apareciam durante os percursos, para manter a atenção, a curiosidade e ajudar no desencadeamento de imagens mentais ao ouvinte.

Estes sons seguiram o mesmo rumo que os sons de interceção, seguindo-se o mesmo padrão. A diferença é que nestes sons tentou-se disfarçá-los juntamente com a paisagem sonora. Desta forma o ouvinte teria a dificuldade de entender se estes fornecem uma variação da paisagem sonora real. Por norma, tentei que fossem sons constantes para que o ouvinte conseguisse identificar o som, mas que aparecem e desaparecem com pequenas alterações entre eles.

Em certos casos, acrescentei também alguns toques musicais durante o percurso, estes sempre em conjunto com outro elemento, porque considerei que por vezes, atribuíam mais força ao ambiente que queria transmitir e aos restantes elementos presentes.

Utilizei também alguns efeitos, como a equalização, para auxiliar o facto das distâncias, ou seja, o som parecer mais distante do ouvinte. Outro efeito muito utilizado, foi o *delay* e a reverberação, isto numa tentativa de acrescentar espaço ao som. Em

alguns sons o *pitch* também foi modificado, para enquadrar o som a algum pormenor da caminhada.

Após a fase de criação, passámos para a espacialização. Os sons de decisão de percurso automatizei para a esquerda, para a direita e para o centro. Desta forma, no momento de decisão o participante conseguiria distinguir os mundos sonoros e tomar a sua decisão. Quanto ao *export* destes sons, tive de desligar o *Binaural Decoder* para conseguir manter a panorâmica que tinha decidido.

Quanto aos sons de percurso, para a espacialização utilizei o *plug-in MultiEnconder* que possibilita que ficheiros monos ou stereo se transformem em ficheiros *ambisonics*. Realizei experiências de automatizações de panorâmicas até chegar a que mais me agradava para cada um dos sons. Para estas automatizações incidi principalmente sobre o *azimuth*, que faz a rotação na horizontal. Em alguns sons tentei criar movimento na elevação, mas este foi menos efetivo.

Por exemplo, no som denominado de drone, o movimento foi criado através da automatização do *azimuth*. Este som aparece gradualmente num dos percursos, isto é, o participante ouve pequenos trechos do som que vão aparecem e desaparecem ao longo do percurso, em diferentes pontos de escuta, até que o participante ouve o som na sua integra e nessa fase o som sofre menos alterações a nível de movimento.

Com a constante audição do mesmo, senti que talvez devesse acrescentar algumas frases nos percursos, que ajudassem o ouvinte a despertar sensações, imagens mentais e até memórias involuntárias. Foram também adicionadas nos momentos de decisão de forma a marcar os próprios e ajudar nessa decisão.

As frases estão dispostas de forma aleatória. Como não se segue uma narrativa linear, as frases também não têm ligação entre si. As mesmas adjetivam as sensações e apelam à audição cuidada dos passos e dos sons de cidade. Nos momentos de decisão, a colocação de voz serve para ajudar o ouvinte a distinguir aquele momento de interação com o restante do percurso.

5.3 Protótipo final

Os primeiros testes serviram para perceber as fragilidades do percurso, que numa primeira audição, notámos que eram muito longos. Isso obrigou a refazer o mapa dos percursos, acrescentando-se mais localizações e conseqüentemente gravações.



Figura III - Mapa final dos Percursos

Uma vez que as gravações estavam feitas, parti para a criação do *patch* em *MAXMSP*. Este *patch* é composto por dezasseis *subpatches* para os percursos, em que cada um representa um percurso. Cada um dos *subpatches*, foram divididos em três estações. O primeiro *sfplay* toca a caminhada, o segundo toca a localização final do percurso e a última estação toca os sons que ocorrem momentaneamente.



Figura IV - Imagem do Patch de MAXMSP

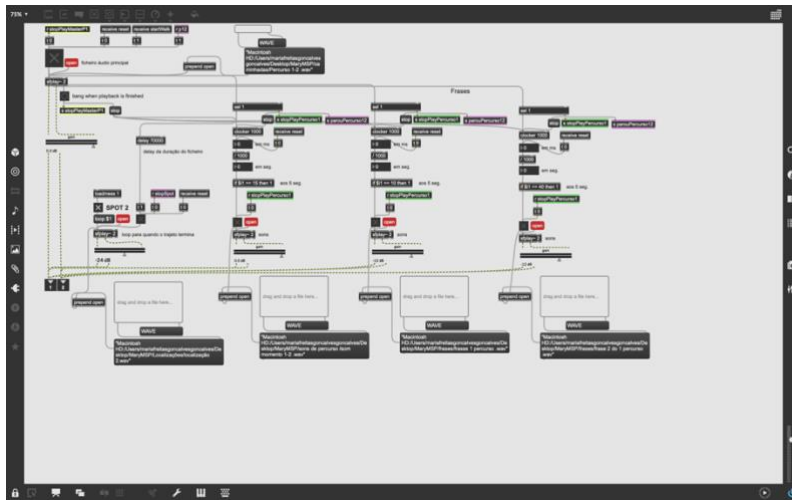


Figura V - Imagem de um dos Percursos no MAXMSP

Para os momentos de decisão, foi utilizada a mesma lógica. Cada *subpatch* correspondia a uma localização. Nestes *subpatches*, para além de terem também o *sfplay* para reproduzir os sons de decisão, foi feita também, para uma primeira fase, a configuração das teclas 1, 2 e 3 para a tomada de decisão através do objeto *key*.

Como o uso das teclas era provisório, prosseguimos para a programação do comando para fazer a interação. Para isso, utilizei o objeto *Hi*, que permite que haja a interação do MAXMSP com as interfaces físicas.

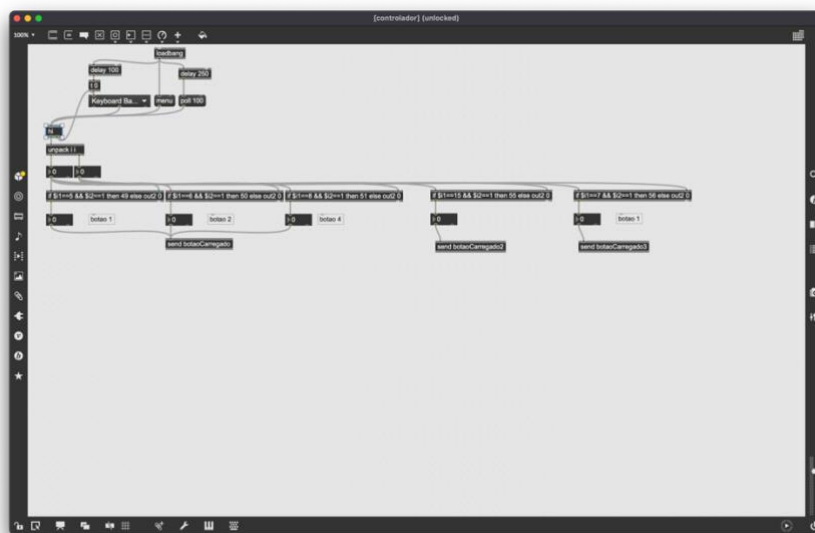


Figura VI - Imagem da definição da interação no MAXMSP

Uma vez feita a interação pelo comando, trataram-se os últimos pormenores e seguiu-se para seguir as apresentações da instalação e para a preparação da própria instalação a nível de direção de arte, nomeadamente o pano preto e a estrutura que suporta os auscultadores. Todos os sons e o *patch* de *MAXMSP*, vão estar disponíveis para transferência neste [link](#).

5.4 Apresentação

O projeto foi apresentado na Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD) em formato de instalação e demos o nome de *Walk Me*. A disposição da instalação foi feita de forma simples. Era composta por uma mesa, onde se colocou um suporte para os auscultadores e para o comando, de forma que os participantes pudessem navegar. Colocámos também uma folha de sala com as indicações de navegação.

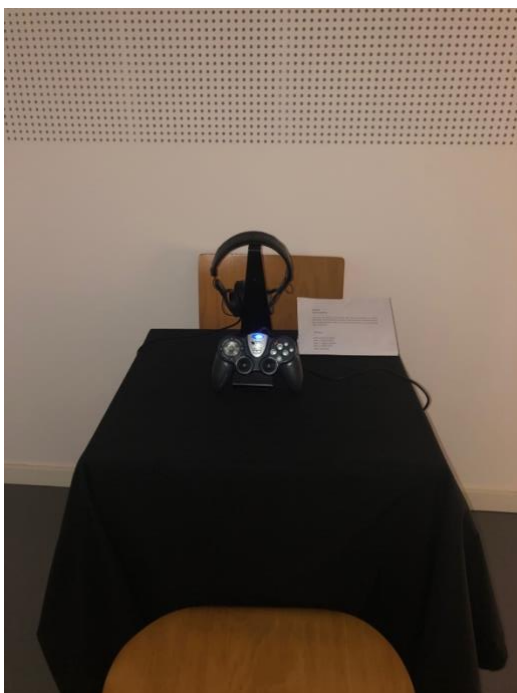


Figura VII - Fotografia da apresentação de *Walk Me* e respetiva folha de sala

A presença da luz, como apresentado na fotografia, foi algo a ponderar. Isto porque com a luz existem mais fatores de distração visual da própria sala, os quais podem condicionar a experiência. No entanto, decidi manter a luz, devido as indicações de navegação presentes na folha de sala.

O segundo momento de apresentação, aconteceu na Escola de Música e Artes do Espetáculo (ESMAE). Em termos de apresentação parti do mesmo princípio da primeira, ou seja, um local com pouca luz, onde os participantes só tinham acesso aos auscultadores e ao comando para tomarem as suas decisões. Nesta apresentação tive a possibilidade de ter um candeeiro que se apagava antes de os participantes iniciarem a experiência.

Relativamente ao tempo de duração, no primeiro momento de apresentação o tempo variou entre os participantes. Os primeiros participantes ficaram na instalação uma média de 5 a 7 minutos. Os restantes participantes permaneceram em média 3 minutos na instalação. A variação do tempo de participação ocorreu devido ao momento em que os participantes realizaram a *Walk Me*. O segundo grupo apenas teve oportunidade de realizar a experiência numa hora tardia, o que condicionou a instalação, resultando num menor tempo de participação. No segundo momento de apresentação, como o número de participantes foi menor, o tempo de duração foi também cerca de 7 minutos.

6. Recolha e análise de dados

6.1 Entrevistas

No seguimento das apresentações, depois de cada participante acabar a sua experiência procedíamos a uma pequena conversa, onde o ouvinte partilhava como se tinha sentido na experiência, as suas sensações e se a *Walk Me* lhe tinha despertado alguma narrativa.

A primeira participante comentou que lhe despertou uma memória do passado, em que era criança e estava com o seu pai. Recordou-se de estar no meio de uma floresta a passear e que de repente ouviu um tiro de uma espingarda.

O segundo participante partilhou que se sentia dentro de vários ambientes. Estes variavam entre um mundo mais calmo e outro mais escuro. Sentiu-se dentro de um pântano e por vezes dentro de um jogo de combate.

O terceiro participante, imaginou-se na própria caminhada. Afirmou que no início da caminhada se sentiu confuso, inquieto, como se tivesse no meio de um temporal, devido aos percursos onde chegava perto de um lago. Comentou também, que alguns sons lhe transmitiram ansiedade, medo, insegurança e sensação de alerta. Mas à medida que foi avançando nos percursos que escolhia também sentiu o regressar à normalidade e serenidade, com os sons dos pássaros e os sinos da igreja.

Um outro participante partilhou que se sentia que estava num mundo real, mas quando fazia a decisão entrava noutro mundo. Logo era como se estivesse num filme de ficção científica e terror. Porém, alguns percursos também lhe transmitiam calma, como se estivesse a dar uma caminhada com um cão. Outro participante imaginou que estava numa floresta, durante a noite e que os outros percursos pareceram-lhe que estava numa quinta.

Os participantes seguintes, consideraram que estavam a deambular num ambiente real e num mundo imaginário quase onírico. Inicialmente sentiram-se perdidos e confusos, mas consideraram o ambiente imersivo e visual.

Na segunda apresentação, o participante partilhou que o ambiente ouvido lhe transmitiu um lado fantasmagórico, quase como sentisse fantasmas do passado a

surgirem no presente. Sentiu-se num cenário de avatar, porque estava presente a natureza e em simultâneo os sons sintetizados que o transportaram para um ambiente espacial. Por fim, criou um espaço visual à sua frente enquanto ouviu a instalação.

Através da conversa com os participantes, nos momentos de decisão observei uma característica comum em todos. A escolha que realizaram foi aleatória, ou seja, escolheram os percursos consoante a direção que queriam seguir e não devido ao facto de um som específico que ouviram naquele momento. Assim sendo, exploraram a *Walk Me* de uma forma aleatória.

6.2 Análise

Após analisar os comentários dos participantes e perspetivar com as próprias expectativas do projeto, conseguimos destacar alguns pontos nestes diálogos. São estes: a questão da narrativa, da escuta, da imagem visual e da experiência.

Notei que, nesta instalação, a grande maioria dos participantes utilizaram a escuta causal. Apoiaram-se nos sons que conseguiam reconhecer, como por exemplo os passos. Com isto também observei que todas as associações e imagens visuais que surgiram aos participantes relacionam-se com a experiência da realidade do próprio indivíduo. À exceção de uma pessoa, os restantes participantes procuram o conforto e o hábito na sua escuta.

Esta exceção conseguiu ir além das experiências recentes vividas e estabelecer uma ligação com uma memória passada da infância. Através desta pessoa, conseguimos perceber que com esta instalação, era possível ter uma escuta para além da causal.

7. Conclusão

Parti para este projeto com a ideia de criar um jogo sonoro, que se traduzia numa pequena instalação, onde cada ouvinte conseguisse criar a sua própria narrativa tendo como base as imagens mentais que desencadeava ao longo do processo de audição.

Com as apresentações da instalação, notei que houve alguns aspetos que acabaram por se refletir de uma forma negativa no desencadeamento das imagens visuais que procurava. A duração que cada participante permaneceu na instalação afetou o desencadeamento das imagens. Demos conta que as pessoas necessitavam de muito tempo na *Walk Me* para conseguir abstrair-se do seu quotidiano e emergir na instalação. Outro fator que pode ter contribuído para não conseguirem desprender desse quotidiano, foi a direção de arte. A direção de arte da instalação acabou por não complementar todas as necessidades do próprio projeto. Não consegui criar um espaço confortável e íntimo para os participantes se sentirem totalmente cómodos, o que pode também ter prejudicado a duração de cada participante.

Através dos diálogos com os participantes, concluímos que o projeto tem um cariz de mundo aberto, o qual permite que cada participante o explore a nível mental tal como deseja. No entanto, notamos que apesar de ser um mundo aberto, os participantes procuraram durante a instalação o conforto e a familiaridade, associando, as suas imagens visuais e as sensações com as vivências recentemente experienciadas e ao seu quotidiano. No meu entendimento, a criação de uma narrativa de raiz obriga ao indivíduo a desligar-se daquilo que conhece e que faz parte do seu quotidiano. Este desligar coloca-o numa posição de desconforto, pois leva o indivíduo à exploração do desconhecido. Para atingir este patamar de emersão na instalação seria necessário, na minha opinião, um tempo de duração mais prolongado, para além do já referido, de uma direção de arte mais íntima.

Quanto à narrativa não linear criada, senti que ao longo do processo de criação os conceitos de tempo passado e tempo futuro foram-se perdendo, pelo facto de, para mim, ser difícil de definir o que é um som do passado e do futuro.

Dei conta que a natureza ganhou uma enorme presença nesta narrativa o que acabou por possibilitar muitas visões sonoras ao próprio público. A natureza apresentou

uma diversidade de possibilidades de sensações, sons e imagens, o que auxiliou a que a instalação ganhasse outra profundidade. Foi a partir desta abertura de possibilidade de sensações, que se criou o mundo sonoro ouvido no objeto artístico. Este universo tornou possível expor uma marca pessoal artística, cujo reflexos avançam no momento presente e no desejo de explorar as próprias identidades em jogo.

Entendemos também que cada participante atravessou a instalação consoante as suas ressonâncias. Sendo que em nós guardamos uma série de ressonâncias adquiridas das experiências, da convivência com as pessoas que nos rodeiam e com a nossa própria vivência connosco mesmos. Percebemos através das conversas que cada participante associou a algo já conhecido deixando as suas vivências ressoar na instalação, dando voz às suas próprias ressonâncias através da conversa.

Constatamos que a escuta abre-se (a si mesma) à ressonância e que a ressonância abre-se (a si mesma) à escuta: quer isto dizer, que ela abre-se a si mesma (ao corpo ressonante, à sua vibração) e que se abre ao eu (ao ser no momento em que o seu ser é posto em jogo para si mesmo).⁴ (Nancy, 2007, p. 25)

Numa nota final, com este projeto considero que consegui abordar e explorar temas importantes para mim enquanto artista. Surgindo de uma vontade de encontrar a própria voz enquanto artista procurando identidade e propósito, este projeto refletiu-se numa tentativa de conexão com o participante e de dar a possibilidade de cada um ter essa conexão com eles mesmos e com as suas próprias ideias, pensamentos e voz. Considero assim, que apesar de algumas falhas a nível prático de apresentação, que afetou a forma como os participantes receberam a instalação, o projeto conseguiu cumprir o seu propósito inicial e tem o potencial de se expandir.

O projeto pode transpor-se futuramente num ambiente de mundo aberto, onde o próprio participante consegue movimentar-se através de uma interface e, o próprio indivíduo, pode procurar os vários sons e paisagens sonoras presentes na instalação. Relativamente à apresentação, imagino a instalação numa sala mais decorada a nível de

⁴ No original: “We will thus have established that listening opens (itself) up to resonance and that resonance opens (itself) up to the listening: that is to say both that it opens to self (to the resonant body, to its vibration) and that it opens to the self (to the being just at its being is put into play for itself).” (Nancy, 2007, p. 25)

direção de arte, mantendo-se a luminosidade baixa, permitindo que o participante consiga mais facilmente mergulhar numa experiência sensorial.

Com a base de investigação deste projeto, creio que se consegui criar uma ponte entre a psicologia e a arte sonora. Este projeto atravessa as minhas próprias ressonâncias pessoais e por isso predomina um ambiente sombrio e um pouco fantasmagórico, onde se sente a presença de algo que não está lá concretamente, tem ressonâncias de sensações de alerta, de ansiedade e de medo da morte constantes. Os mundos onde predominam as sensações de calma e de tranquilidade, refletem as tentativas de encontro com a paz e com o sossego.

Depois das conversas, este projeto fez-me repensar quanto ao seu ponto de chegada. Observo agora, que a vontade de evocar uma escuta interna em cada um é algo de grande peso neste projeto, permitindo expandir para instalações que possibilitem esse espaço de escuta, de interação, de conhecer-nos através de paisagens sonoras e a exploração das mesmas.

Bibliografia

- Amadeo, M. B., S. Störmer, V., Campus, C., & Gori, M. (12 de Agosto de 2019). Peripheral sounds elicit stronger activity in contralateral occipital cortex in blind than sighted individuals. *Scientific Reports*.
- Carvalho, A., Lund, C., Menotti, G., Mey Survey, A., & Pfeifer, M. (2015). *THE AUDIOVISUAL BREAKTHROUGH*. Berlim.
- Chion, M. (2016). *A Audiovisão : Som e Imagem no Cinema*. Edições Texto & Grafia.
- Collins, K. (2013). *Game Sound An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Londres: The MIT Press.
- Damásio, A. (2020). *Sentir e Saber - A caminho da Consciência*. Lisboa: Temas e Debates - Circulo de Leitores .
- Gonçalves, F. S. (2016). *Acousmatic Park – Interação com o espaço sonoro, natureza e modos de escuta.* , Universidade do Porto, Porto.
- Hilton, W. (2012). *The power of Mental Imagery*. Duke Classics.
- Huberman, G. D. (2017). *Diante do Tempo*. Lisboa: Orfeu Negro .
- Kahneman, D. (2011). *Thinking, Fast and Slow*. Estados Unidos: Penguin Books.
- Lara, J. A. (2015). *POLKU Designing an interactive sound installation based on soundscapes*. Aalto University School of Arts, Design and Architecture, Media.
- Nancy, J. L. (2007). *Listening*. New York: Fordham University Press.
- Schaeffer, P. (2017). *Treatise on Musical Objects : An Essay across Disciplines*. California: University of California Press.
- Smalley, D. (2011). The acoumastic. Em N. Collins, & J. D'Esquivan, *Cambridge Companion To Electronic Music*. Cambridge University Press.

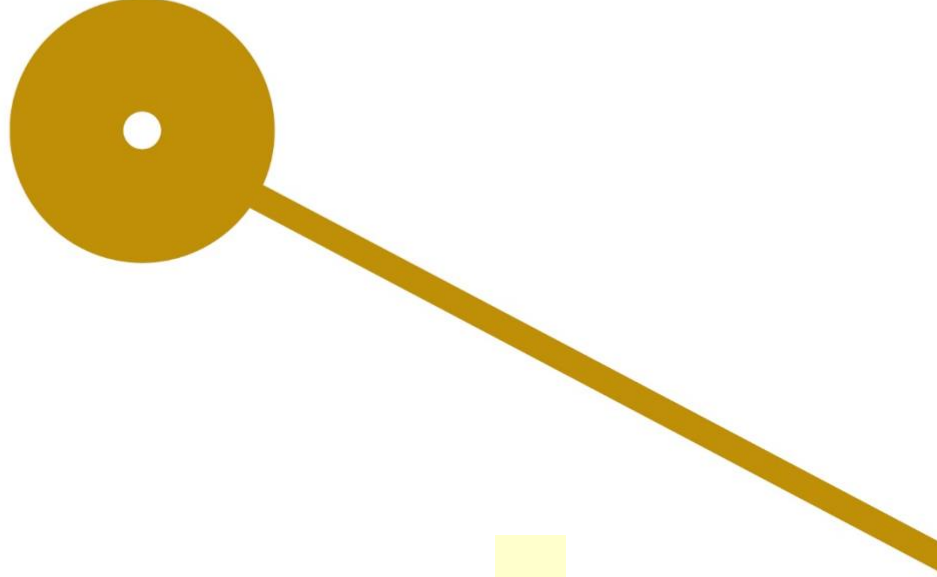
Woolf, S., & Yee-King, M. (2002). Proceedings of the 2002 Conference on New Instruments for Musical Expression (NIME-02). *The Sound Gallery : An Adaptive Sound Installation*. Dublin.

ESCOLA
SUPERIOR
DE MÚSICA
E ARTES
DO ESPETÁCULO
POLITÉCNICO
DO PORTO

P.PORTO

M

MESTRADO
ARTES E TECNOLOGIAS DO SOM



Geração imagética visual através do som: *Walk Me*
Maria João Freitas Gonçalves Gonçalves