



SONORIDADES FRONTEIRIÇAS

Espaços, Ecologias e Mediações

José Cláudio S. Castanheira

Marcelo Bergamin Conter

Dulce Mazer

ORGANIZADORES





UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Reitora: Sandra Regina Goulart Almeida
Vice-Reitor: Alessandro Fernandes Moreira

FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

Diretor: Bruno Pinheiro Wanderley Reis
Vice-Diretora: Thais Porlan de Oliveira

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Coordenadora: Paula Guimarães
Sub-Coordenador: Daniel Reis Silva

SELO EDITORIAL PPGCOM

Bruno Souza Leal
Juarez Guimarães Dias

CONSELHO CIENTÍFICO

Ana Carolina Escosteguy (PUC-RS)	Jorge Cardoso (UFRB UFBA)
Benjamim Picado (UFF)	Kati Caetano (UTP)
Cezar Migliorin (UFF)	Luis Mauro Sá Martino (Casper Líbero)
Elizabeth Duarte (UFSM)	Marcel Vieira (UFPB)
Eneus Trindade (USP)	Mariana Baltar (UFF)
Fátima Regis (UERJ)	Mônica Ferrari Nunes (ESPM)
Fernanda Duarte (NCSU/EUA)	Mozahir Salomão (PUC-MG)
Fernando Gonçalves (UERJ)	Nilda Jacks (UFRGS)
Frederico Tavares (UFOP)	Renato Pucci (UAM)
Iluska Coutinho (UFJF)	Rosana Soares (USP)
Itania Gomes (UFBA)	Rudimar Baldissera (UFRGS)

© PPGCOM/UFMG, 2023

www.seloppgcom.fafich.ufmg.br

Avenida Presidente Antônio Carlos, 6627, sala 4234, 4º andar
Pampulha, Belo Horizonte – MG. CEP: 31270-901
Telefone: (31) 3409-5072

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

S699

Sonoridades fronteiriças [livro eletrônico]: espaços, ecologias e mediações / Organizadores José Cláudio S. Castanheira, Marcelo Bergamin Conter, Dulce Mazer. – Belo Horizonte, MG: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2023. 402p.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

Edição bilíngue

ISBN 978-65-86963-76-2

1. Acústica. 2. Comunicação. 3. Percepção auditiva.
I. Castanheira, José Cláudio S. II. Conter, Marcelo Bergamin.
III. Mazer, Dulce

CDD 302.202

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

CRÉDITOS DO E-BOOK

CAPA E PROJETO GRÁFICO

Atelier de Publicidade UFMG

Bruno Guimarães Martins

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO

Bruno Guimarães Martins

Daniel Melo Ribeiro

DIAGRAMAÇÃO

Daniel Borges

REVISÃO

Amanda Castañeda Merizalde

Demétrio Jorge Rocha Pereira

Dulce Mazer

Sharbel Pimentel Aldana

FOTO DA CAPA

Jardim Sonoro

Trabalho de Waléria Américo

Fonte: Acervo da autora

Esta obra foi selecionada pelo Conselho Editorial do Selo PPGCOM/UFMG
após avaliação por pareceristas *ad hoc*.

O acesso e a leitura deste livro estão condicionados ao aceite
dos termos de uso do Selo do PPGCOM/UFMG,
disponíveis em: <https://seloppgcom.fafich.ufmg.br/termos-de-uso/>

Organizadores

José Cláudio S. Castanheira

Marcelo Bergamin Conter

Dulce Mazer

Comissão científica da CIPS II

Amanda Gutiérrez (Concordia University)

Camila Proto (UFRJ)

Cassio Borba de Lucas (UFRGS)

Dulce Mazer (UFRGS)

Freya Zinovieff (Simon Fraser University)

Gabriela Aceves Sepúlveda (Simon Fraser University)

João Francisco Porfírio (Universidade Nova de Lisboa)

José Cláudio S. Castanheira (UFF)

Juliana Carla Bastos (UFPB)

Marcelo B. Conter (IFRS)

Mario Arruda (UFRGS)

Melina Santos (UFF)

Paula Gomes-Ribeiro (Universidade Nova de Lisboa)

Pedro Silva Marra (UFES)

Shannon Garland (University of California, Merced)

| Sumário

APRESENTAÇÃO	13
I. ESPAÇOS E FRONTEIRAS	
CAPÍTULO 1	
Fronteiras sonoras e visuais do Carvalhido <i>Luís Bittencourt, Helena Marinho e Joaquim Branco</i>	23
CAPÍTULO 2	
Nomadismo sonoro e escuta nômade: a questão das fronteiras na música pop <i>Nilton Faria de Carvalho</i>	27
CAPÍTULO 3	
Ser compositor en América Latina: Escogiendo epistemologías e influencias con el fin de hacer un mapa sonoro del río Iguazú en el estado de Paraná, Brasil <i>Jaime D. Rojas Vargas</i>	47

CAPÍTULO 4	
Sonoridades y fronteras en el fandango fronterizo <i>Karla Ballesteros e Amanda Patricia Castañeda Merizalde</i>	69
CAPÍTULO 5	
Blackness as an Anti- and De-colonial Expression of Resistance in Baco Exú do Blues' film, Bluesman (2018) <i>Gabriel Moura Juliano</i>	85
CAPÍTULO 6	
As gambiarras como resistências antropofágicas: territorialidades indígenas na experiência de <i>podcasting</i> de comunicadores populares <i>Luan Correia Cunha Santos</i>	105
CAPÍTULO 7	
Imersões do projeto de extensão Música Terena – Canto e Vivência: algumas percepções entre ambientação espacial e diálogos musicais em terras indígenas <i>Marcos Machado Chaves</i>	123
II. ECOLOGIAS SONORAS	
CAPÍTULO 8	
Jardim Sonoro <i>Waléria Américo</i>	139
CAPÍTULO 9	
Two pylons: a performative exploration of environmental vitalities <i>Jordan Lacey</i>	143
CAPÍTULO 10	
Dialogue, accompaniment, and care as interconnected. The Atlantic Tales: Selachophilia Cetorhinus Maximus & Limara Hians <i>Lena Ortega Atristain</i>	147

CAPÍTULO 11

- Abordagem ecológica e incorporada escuta musical:
uma relação entre sons, organismos e ambientes 163
Gilberto Assis Rosa e Jônatas Manzolli

CAPÍTULO 12

- El rugido de la sirena: El *performance* vocal
como espacio de transformación subjetiva 179
Jorge David García Castilla

CAPÍTULO 13

- O ruído urbano como forma de qualificação
do som da cidade 197
*Cristiano Ricardo de Azevedo Pacheco e Carlos José Cândido
Guerreiro Fortuna*

CAPÍTULO 14

- O comum e o transgênico na paisagem sonora:
gentrificação acústica em Santiago de Compostela (Galiza) 221
Matías G. Rodríguez-Mouriño

III. APARATOS E MEDIAÇÕES

CAPÍTULO 15

- Escuta Vibrátil: imagens sonoras do corpo humano 237
Thais Rodrigues Oliveira

CAPÍTULO 16

- Vislumbramento Sônico - Epicentro - Biótica Celeste
(instalação/objeto sonoro/projeção) 241
Krishna Passos

CAPÍTULO 17

- Kingdom Come: Deliverance*. Narrativa boémia,
espaços virtuais e a imersão musical do jogador 247
Joana dos Reis Freitas

CAPÍTULO 18

- Tradição, Gravação e Representação: antagonismos e
contradições nos processos de produção fonográfica
de grupos de cultura popular e de tradição oral 269
Diogo Rodrigues Lopes Ferreira

CAPÍTULO 19

- Music Gameplay*: Dimensões do som na arquitetura
narrativa de FEZ (2012) 285
Vitor Droppa Wadowski Fonseca

CAPÍTULO 20

- Gambiarra e a condição in(ter)dependente:
relações ecológicas na construção de instrumentos
musicais experimentais 307
Bibiana da Silva de Paula e Eduardo Harry Luersen

CAPÍTULO 21

- Los mediadores no humanos en los mundos musicales:
El caso del automóvil en la Ruta Destroy 329
Iván Navarro Flores

CAPÍTULO 22

- O que *samples*, gravações de campo e esculturas sonoras
podem dizer sobre a possibilidade de obras de arte
serem objetos mundanos 349
Henrique Iwao

CAPÍTULO 23

- Por uma sonoridade inclusiva: a audiodescrição
como movimento contínuo entre a audição oral e
a audição letrada 367
*Carlos Benedito Alves da Silva Júnior, Gabriel Gustavo
Carneiro Braga, Jefferson Saylor Lima de Sousa e Rosinete
de Jesus Silva Ferreira*

- SOBRE AS AUTORAS E OS AUTORES 387

■ APRESENTAÇÃO

Em 2021, o mundo ainda vivia a incerteza de quando e como voltaríamos aos espaços costumeiros de nossas vidas, tanto em seus aspectos pessoais quanto profissionais. O fato é que o período de quase dois anos de atividades mediadas por computadores, celulares, redes, plataformas e demais artefatos conectados à Internet impôs restrições, mas, ao mesmo tempo, exigiu uma readaptação dos nossos modos de interagir uns com os outros, de trabalhar, de passar o tempo livre, de pensar e de entender o mundo. Pensemos a pandemia e o isolamento (ainda que parcial em alguns momentos) por ela impostos como uma fronteira. Uma fronteira entre países, uma vez que muitos destes fecharam-se ao turismo, levando preocupação aos setores econômicos que dependem justamente do ir e vir de pessoas pelo mundo. Uma fronteira também em níveis interpessoais, na medida em que nossos interlocutores mais usuais estavam naquele momento por detrás de telas, microfones e câmeras. A separação entre o doméstico e o social esmaeceu, já que as condições que impediam o contato direto, paradoxalmente, tornaram-se extremamente invasivas. O isolamento social, uma das formas adotadas de reduzir o contágio da COVID-19, obrigou-nos a reelaborar o projeto

romântico de um mundo sem fronteiras que se insere, ainda que de forma enviesada, na agenda neoliberal e da globalização. A demarcação geográfica entre países mostrou ser apenas um dos muitos obstáculos entre os povos. Demonstrações de xenofobia, a escalada de discursos de ódio e a disseminação de notícias falsas mostraram uma face ainda mais cruel da existência humana, no momento em que a esfera de discussão de temas relevantes se deslocava fortemente para o campo virtual. Ao mesmo tempo, novas demandas, novas vozes ampliaram seu alcance e puderam se contrapor ao fascismo e ao comportamento antidemocrático.

Nesse emaranhado de novas e peculiares relações, que ainda precisam ser devidamente investigadas e compreendidas, realizou-se, de forma remota, a II Conferência Internacional de Pesquisas em Sonoridades – Sonoridades Fronteiriças. Como definido na chamada de trabalhos, a noção de “fronteira” trata da flexibilização ou do endurecimento dos sistemas que estruturam sonoridades contemporâneas. E, seja pelo formato online, ao qual muitos de nós tivemos que nos adaptar, seja pela co-presença de pesquisadores de muitos países em um mesmo lugar virtual, pela simultaneidade de muitas zonas de tempo, ou seja pela mediação inescapável de tecnologias de áudio e vídeo, a II CIPS foi uma experiência singular na relativização de algumas dessas bordas, ainda que destacasse espaços e perspectivas locais, em uma tentativa de situar o projeto de globalização em outras bases.

De modo a reconhecer e enfrentar também as dificuldades impostas pela linguagem, decidimos publicar os textos aqui apresentados nas línguas escolhidas pelos autores. Assim, temos capítulos publicados em português, espanhol e inglês: reflexo do modo como o congresso foi realizado. Decidimos não definir uma língua padrão, ainda que a maior parte dos participantes tenha escolhido escrever em português.

Não é o objetivo deste livro fornecer uma perspectiva única sobre a noção de fronteira. Sabemos que se trata de um conceito múltiplo e caro a diferentes áreas do conhecimento. Para Martins (1996), a fronteira é o lugar da alteridade: “à primeira vista é o lugar do encontro dos que por diferentes razões são diferentes entre si” (MARTINS, 1996, p. 27). De mesma forma, fronteira não é sinônimo de território, podendo

ser o encontro cultural e remeter “à vivência, às socialidades, às formas de pensar intercambiáveis, ao ethos, valores significados contidos nas coisas, palavras, gestos, ritos, comportamentos e idéias” (PESAVENTO, 2002, p. 36), muito embora os termos fronteira e território mantenham uma relação de mútua interferência. A geografia nos descreve o território como fruto das relações de poder dos diferentes atores sociais, desenhando-o como extrato sobre o qual o Estado exerce seu poder (BECKER, 1983). Contudo, Deleuze e Guattari (2012) nos mostram o quanto o território – e a conseqüente ideia de desterritorialização – tem de móvel, de fugidivo, de rizomático. O modo como os autores lidam com o conceito de ritornelo na música demonstra como certos motivos sonoros ou musicais podem exercer funções desterritorializantes: “o som nos invade, nos empurra, nos arrasta, nos atravessa. Ele deixa a terra, mas tanto para nos abrir a um cosmo” (DELEUZE; GUATTARI, 2012, p. 176).

Assim, a fronteira não é necessariamente o fim de um território, mas um lugar de negociação, de arranjos de diferentes verdades. Para Haraway (2000), as fronteiras, quando são transgredidas podem produzir potentes (e perigosas) fusões. A negociação, ou seja, a capacidade de observar através dessas variadas perspectivas ao mesmo tempo, é uma luta política. Saberes locais, quando se atritam, são capazes de gerar novas formas de pensar e agir.

Cada capítulo aqui traz sua própria noção de fronteira: algumas mais alinhadas ao senso comum de configurações geográficas ou de relações entre Estados, mas também aos limites subjetivos impostos e transgredidos por tecnologias, arranjos sociais, perpassando também as fronteiras como modelos de pensamento.

Este livro se divide em três partes. Na primeira, *Espaços e Fronteiras*, procuramos delimitar territórios e práticas específicas, como uma maneira de desnaturalizar a produção e o pensamento hegemônico no que diz respeito aos sons e às tecnologias sonoras. Iniciamos com a descrição da performance de Luís Bittencourt, Helena Marinho e Joaquim Branco, “Fronteiras sonoras e visuais do Carvalhido”, tratando dos limites entre espaços públicos e privados. Em seguida, “Nomadismo sonoro e escuta nômade: a questão das fronteiras na música pop”, de

Nilton Faria de Carvalho, discute as hibridizações, as territorialidades e temporalidades de expressões locais que ressignificam os fluxos globais de música. “Ser compositor em América Latina: Escogiendo epistemologías e influencias con el fin de hacer un mapa sonoro del río Iguazú en el estado de Paraná, Brasil”, de Jaime D. Rojas Vargas, propõe encontrar novas epistemologias a partir de um mapa sonoro da tríplice fronteira formada por Brasil, Paraguai e Argentina. Karla Ballesteros e Amanda Patricia Castañeda Merizalde discutem os múltiplos conceitos de fronteira em seu artigo “Sonoridades y fronteras en el fandango fronterizo”. Gabriel Moura Juliano examina as construções de negritude no trabalho do rapper brasileiro Baco Exu do Blues no texto “Blackness as an Anti-and De-colonial Expression of Resistance in Baco Exú do Blues’ film, Bluesman (2018)”. O artigo “As gambiarras como resistências antropofágicas: territorialidades indígenas na experiência de podcasting de comunicadores populares”, de Luan Correia Cunha Santos, parte das noções de gambiarra, de territorialidade indígena ou territorialidade antropofágica para analisar produções no formato podcast de comunicadores indígenas. No último trabalho da seção, Marcos Machado Chaves enfatiza a necessidade de descolonizar a escuta em “Imersões do projeto de extensão Música Terena – Canto e Vivência: algumas percepções entre ambientação espacial e diálogos musicais em terras indígenas”.

A segunda parte do livro, *Ecologias Sonoras*, procura conexões entre os diferentes arranjos contemporâneos produtores de sonoridades, seja atravessando corpos ou ainda mediadas por tecnologias. Os dois primeiros capítulos são descrições de performances artísticas, “Jardim Sonoro”, de Waléria Américo, e “Performative exploration of two pylons connecting with environmental vitalities”, de Jordan Lacey. Waléria expõe um processo de tradução entre elementos da natureza e musicais, enquanto Jordan agencia seu corpo com pilões para a produção de sonoridades. “Dialogue, accompaniment, and care as interconnected. The Atlantic Tales: Selachophilia Cetorhinus Maximus & Limara Hians”, de Lena Ortega Atristain, trata de epistemologias sub-representadas e de como produzir e ouvir sons a partir dessas perspectivas pode ser uma poderosa prática sociopolítica alternativa aos discursos hegemônicos. “Abordagem ecológica e incorporada da escuta musical: Uma relação

entre sons, organismos e ambientes”, de Gilberto Assis Rosa e Jônatas Manzolli propõe uma abordagem da escuta musical a partir da interação entre o sujeito com capacidades sensório-motoras e o próprio ambiente de escuta. Em seu artigo “El rugido de la sirena: El performance vocal como espacio de transformación subjetiva”, Jorge David García Castilla pergunta “como ouvimos aquelas vozes que por motivos biológicos, culturais, políticos ou meramente circunstanciais, não só não cumprem os padrões de normalidade, mas são tidas como sonoridades abjetas, liminares e indesejáveis?” (tradução nossa). O trabalho “O ruído urbano como forma de qualificação do som da cidade”, de Cristiano Ricardo de Azevedo Pacheco e Carlos José Cândido Guerreiro Fortuna, debate a existência de sons e dos ambientes acústicos como parte de um campo de possibilidades que dizem respeito à evolução da sociedade e de seu ambiente urbano. O último texto da segunda seção é “O comum e o transgênico na paisagem sonora: Gentrificação acústica em Santiago de Compostela (Galiza)”, de Matías G. Rodríguez-Mouriño. O artigo vale-se da ideia de “gentrificação acústica” para falar de paisagens sonoras como um patrimônio do comum e de como as cidades são máquinas produtoras de subjetividades individuais e coletivas.

Os textos da última parte do livro, *Aparatos e Mediações*, apresentam articulações e traduções possíveis entre sonoridades e corpos, tecnologias e mídias. Em “Escuta Vibrátil: Imagens sonoras do corpo humano”, Thais Rodrigues Oliveira se apropria de exames médicos para trabalhar plasticamente com os ruídos produzidos pelos órgãos internos do corpo humano. Krishna Passos, na descrição de sua performance “Vislumbramento Sônico - Epicentro - Biótica Celeste”, reflete sobre os efeitos climáticos e a produção de correlação entre vibrações visuais e sonoras por meio da frequência de sons graves em uma superfície de água e óleo.

O artigo “Kingdom Come: Deliverance. Narrativa boémia, espaços virtuais e a imersão musical do jogador”, de Joana dos Reis Freitas aborda o papel dos videogames e das narrativas interativas na reflexão sobre as cidades e os espaços contemporâneos. “Tradição, Gravação e Representação: antagonismos e contradições nos processos de produção fonográfica de grupos de cultura popular e de tradição oral”, de Diogo Rodrigues Lopes Ferreira, trata do diálogo entre tecnologias de áudio e

de informação e as tradições populares. Em “*Music Gameplay: Dimensões do som na arquitetura narrativa de FEZ (2012)*”, Vitor Droppa Wadowski Fonseca apresenta um estudo sobre processos generativos e randômicos de composição musical para jogos e suas consequências para a narrativa espacial e a interação entre jogador e espaço explorável. Por meio da perspectiva da arqueologia da mídia, expressões de *gambiolutheria* da obra do grupo musical Senyawa são exploradas em “Gambiarra e a condição in(ter)dependente: Relações ecológicas na construção de instrumentos musicais experimentais”, de Bibiana da Silva de Paula e Eduardo Harry Luersen.

“Los mediadores no humanos en los mundos musicales: El caso del automóvil en la Ruta Destroy 241”, de Iván Navarro Flores, coloca em questão a prioridade ontológica da ação humana na análise de músicas populares, tendo em vista o caráter descentrado e distribuído da música e suas relações e mediações cambiantes. Henrique Iwao, em seu artigo “O que samples, gravações de campo e esculturas sonoras podem dizer sobre a possibilidade de obras de arte serem objetos mundanos”, discute sobre o caráter artístico dos objetos, partindo de noções como a intenção artística e a contraparte material das obras.

Encerrando a terceira seção, o artigo “Por uma sonoridade inclusiva: a audiodescrição como movimento contínuo entre a audição oral e a audição letrada”, de Carlos Benedito Alves da Silva Júnior, Gabriel Gustavo Carneiro Braga, Jefferson Saylor Lima de Sousa e Rosinete de Jesus Silva Ferreira, examina a prática de audiodescrição como uma representação de sonoridades, valendo-se das noções de “audição oral” e “audição letrada”.

Tanto esta publicação, quanto nosso primeiro livro “Poderes do Som: Políticas, Escutas e Identidades” (Editora Insular, 2020), são frutos do trabalho do Grupo de Estudos em Imagens, Sonoridades e Tecnologias (GEIST). Nosso principal objetivo é ampliar e aprofundar os sentidos do termo “sonoridades”, dando-lhe peso e, ao mesmo tempo, maleabilidade, para dar conta da complexidade de questões presentes no campo dos estudos de som. Por fim, agradecemos a todas as pessoas que colaboraram com este volume: autores, artistas, editores e revisores, bem como àquelas que participaram da II Conferência Internacional de

Pesquisa em Sonoridades, em junho de 2021, apresentando trabalhos e mediando mesas.

Desejamos uma excelente perambulação pelas fronteiras dos sons!

José Cláudio S. Castanheira

Marcelo Bergamin Conter

Dulce Mazer

Referências bibliográficas

BECKER, B. K. O uso geopolítico do território: questões a partir de uma visão do terceiro mundo. In: BECKER, B. K.; HAESBAERT, R.; SILVEIRA, C. (orgs.). *Abordagens políticas da espacialidade*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1983, p. 1-21.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*, v. 4. São Paulo: Ed. 34, 2012.

HARAWAY, D. *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

MARTINS, J. S. O tempo da fronteira. Retorno à controvérsia sobre o tempo histórico da frente de expansão e da frente pioneira. *Tempo Social; Rev. Sociol. USP*, S. Paulo, 8(1): 25-70, maio de 1996. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ts/a/87HYbTyy3WqHHt49HTWJNJb/abstract/?lang=pt#>

PESAVENTO, S. J. Além das Fronteiras. In: MARTINS, M. H. (Org.) *Fronteiras Culturais: Brasil-Uruguai-Argentina*. São Paulo: Ateliê Editorial; 35-39, 2002.

I

Espaços e fronteiras

CAPÍTULO 1

Fronteiras sonoras e visuais do Carvalhido

LUÍS BITTENCOURT

HELENA MARINHO

JOAQUIM BRANCO

Sinopse

Que podemos encontrar na fronteira entre os espaços públicos e privados de um Porto aparentemente dividido entre o cosmopolitismo e a cultura das suas “aldeias” que vão sobrevivendo à gentrificação? É essa fronteira, por vezes incômoda, que se explorou, através de uma criação audiovisual que reuniu três *performers* / compositores / improvisadores atuantes no âmbito da experimentação sonora, musical e visual, sob a designação Rancho Folclórico Experimental do Carvalhido. O Carvalhido surge aqui como símbolo dos bairros e designações tradicionais do Porto que teimosamente resistem às divisões administrativas instituídas e que se assumem como locais de identidade, pertença e afetos dentro da macro-cidade. Apesar da sua divisão em freguesias, os habitantes do Porto continuam a preservar designações geográficas que remetem para fronteiras alternativas, delimitadas por circunscrições de cariz religioso, local, funcional ou de centralidades informais.

Esta criação foca precisamente uma dessas circunscrições, o Carvalhido, que transpõe as fronteiras das freguesias de Paranhos, Cedofeita e Ramalde.

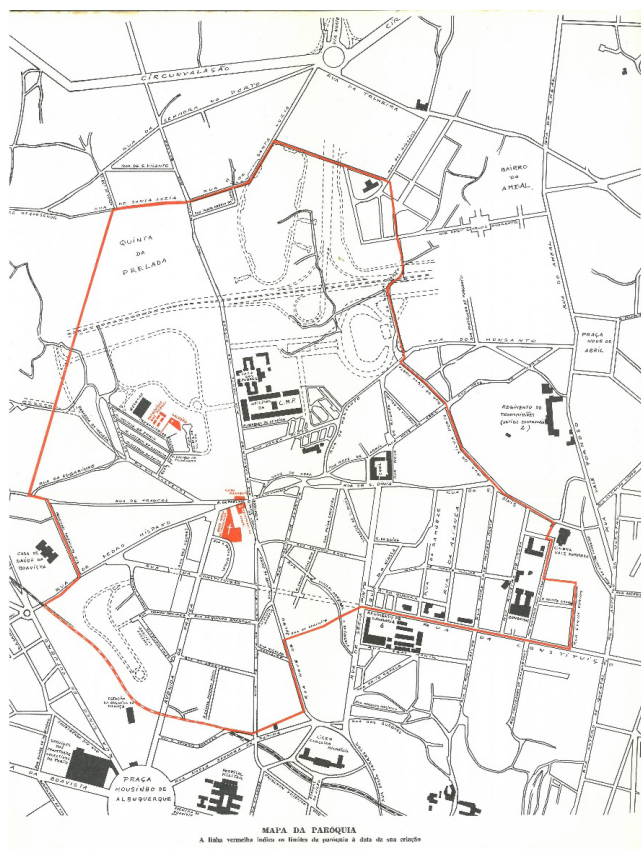


Figura 1: Mapa da paróquia do Carvalhido, Porto, Portugal.
Fonte: mapa anexo a Paróquia do Carvalhido.¹

A Imagem 1, um mapa dos limites da paróquia do Carvalhido, incluído numa monografia publicada em 1967, levou-nos a explorar as sonoridades que lhe estão afetas. Essa zona, em torno de igrejas de épocas diversas, encerra espaços tão variados quanto núcleos habitacionais densos de meados do séc. XX, pequenas propriedades rurais, um picadeiro, um vasto parque natural, vilas operárias.

O nosso questionamento passou pela indagação das fronteiras visuais e sonoras entre esses espaços públicos ou semi-públicos e da forma como tocam os espaços privados. Tentamos explorar duas perspectivas

1. Monografia do Carvalhido. Porto: Tipografia do Carvalhido, 1967, 407 pp.

de interseção entre imagem e som: o fazer musical, através de procedimentos de sonorização reflexiva, representando a integração “transfronteira” de práticas performativas e narrativa visual; o som e imagem recolhidos *in situ*, em bruto ou transformados. Colocamos em diálogo o som e imagem de locais de fronteira, como praças públicas, cercas e grades de propriedades públicas e privadas, vielas, muros e paredes, claraboias.

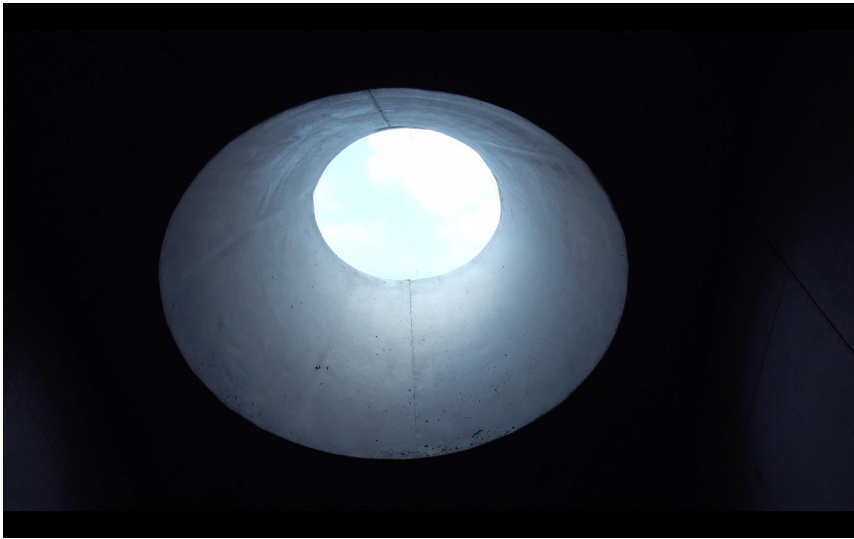


Figura 2: Claraboia em *time lapse*.

Fonte: fotograma extraído do vídeo *Fronteiras Sonoras e Visuais do Carvalhido*.

Nessa criação artística, a ideia de fronteira não ficou apenas limitada às dicotomias geográficas entre os diferentes lugares: foi também representada nos elementos sonoros escolhidos (piano, percussão, paisagens sonoras). O piano surge como ponto de conflito entre a tradição pianística, com seus padrões estandardizados de manipulação do instrumento, e o uso de técnicas estendidas que visam explorar os limites da sua instrumentalidade e o seu reconhecimento enquanto piano em si. A percussão está representada por ícones de fronteiras criadas pelo ser humano: cercas e grades, literalmente usadas como instrumentos de percussão, de forma a expressar as inúmeras demarcações, simbólicas ou reais, materializadas por estes objetos.

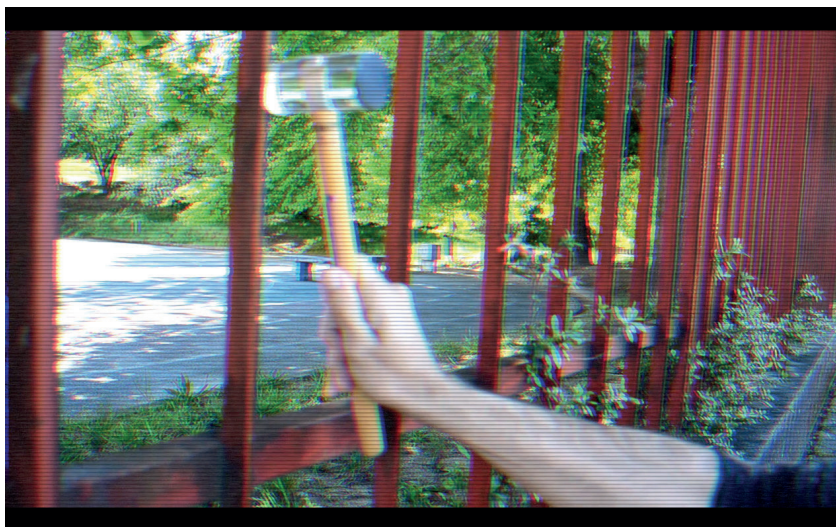


Figura 3: Utilização de uma grade como instrumento de percussão.
Fonte: fotograma extraído do vídeo *Fronteras Sonoras e Visuais do Carvalho*.

Por exemplo, os limites que separam a percussão, enquanto classe instrumental ou ação capaz de ser aplicada a qualquer objeto ou superfície (como instrumentos “encontrados”), ou a distinção entre propriedades públicas e privadas (em que as cercas e grades surgem como representação do pensamento capitalista ocidental e da insaciável avidez pela posse).

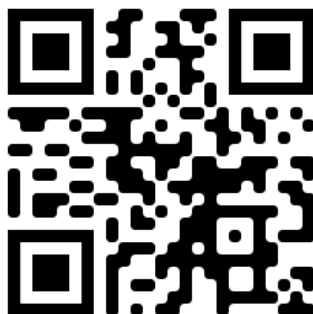


Figura 4: Acesso ao vídeo online
https://youtu.be/LZq_ZXvx9vE

CAPÍTULO 2

Nomadismo sonoro e escuta nômade: a questão das fronteiras na música pop

NILTON FARIA DE CARVALHO

Introdução

A representação nos ambientes midiáticos tem na cultura pop as suas principais diretrizes estéticas. Em maior ou menor grau, é nesse terreno social, cultural, político e estético que se articulam os eixos de reconhecimento da produção cultural. Sua temporalidade permite rememorar cânones, mas também depende, evidentemente, de manutenções de grandes arquivos de memória e processos de atualizações – desde os *remixes* até os *hits* de verão. O tempo da música pop nas mídias é como um saber constituído – ele coincide com processos de seleção, cooperação mercadológica e assimetrias de visibilidade e reconhecimento.

Tal como uma cartilha à qual se recorre em busca de delimitações, a música pop e suas categorias globalizadas fornecem pistas e chaves de análise. Ao propor oficinas de escuta musical como fontes de material empírico sobre a música popular, no entanto, o estudo (CARVALHO, 2021) no qual o presente artigo se apoia optou por um caminho distinto. O trabalho em questão não anula ou sugere contrapor os parâmetros da música pop, mas propõe repensá-la a partir do que lhe é exterior – considerando sua gênese anglo-americana. A força comunicacional de

um campo musical popular local, que geralmente não cabe nos regimes de identificação da música pop ocidental, é o critério estético que delimita os artistas e as obras selecionados para compor uma frente empírica de dados. O que nos circuitos de circulação e consumo globalizados, por décadas, foi reduzido ao termo *world music* (timbres, ritmos, instrumentação, corpos, línguas etc.) é o que se busca aqui compreender enquanto comunicação. O trabalho citado (CARVALHO, 2021) chegou a uma lista de artistas, dentre os quais este artigo selecionou quatro (M.I.A., DJ Tudo, Songhoy Blues e BCUC) para retomar algumas reflexões acionadas por uma escuta atenta aos seus discos e canções. As oficinas¹ foram conduzidas como conteúdo de extensão em uma escola do ensino médio técnico da rede pública de São Paulo. O objetivo deste texto é analisar um processo criativo que emerge de entremeios culturais pelos quais os referidos artistas se movimentam.

O termo *world music* funciona como regra vigente esvaziada de significado (AGAMBEN, 2017b), uma vez que não pode operar como gênero musical, por não possuir forma cultural e estética constituída tal como o rock ou o samba, mas que, ainda assim, é capaz de suspender a capacidade de sonoridades regionais ganharem expressão. Mais do que mera estratégia mercadológica que categoriza regionalidades – em especial, as do Sul Global –, a *world music* sugere uma leitura homogênea e estereotipada de diferentes culturas. Há, portanto, a necessidade de abrir esse rótulo em busca de suas multiplicidades sonoras. O que essas singularidades fazem enquanto processo comunicacional? E se pudermos pensar sobre esses artistas sem categorizá-los? Tal como escreve Agamben (2017b), potência não é apenas passar ao ato, mas é também a ausência dessa passagem², e o método usado nas oficinas de escuta substitui a

1. Foram duas oficinas no modelo remoto (por conta da pandemia), que reuniram 13 pessoas inscritas: uma turma com cinco participantes e outra com oito. As idades variaram entre adolescentes de 16 e 17 anos, adultos com mais de 40 e jovens de vinte e poucos anos – alunos/as, ex-alunos/as e professores/as. Os conteúdos se basearam em conceitos sobre música pop, globalização, hibridismos, culturas locais. Ao final, os participantes produziram textos sobre os artistas, fizeram pesquisas adicionais e montaram um material multimídia (*playlists*, fotos, textos, vídeos etc.) que foi compartilhado com a comunidade escolar (interna e externa). Ver Carvalho (2021).

2. Ou seja, o pianista possui a potência de tocar seu instrumento, mas também a potência

construção de categorias semânticas de rotulação musical pela experiência de uma escuta atenta às singularidades sônicas mobilizadas nas canções – como possibilidade de adentrar seus campos enunciativos, suas éticas e seus conhecimentos localizados.

Apresentamos anteriormente um caminho teórico e metodológico (VARGAS; CARVALHO, 2021) para a compreensão de hibridizações e experimentalismos com contribuições da semiótica da cultura, do pós-estruturalismo e do pensamento decolonial. O presente texto, portanto, tem como objetivo somar a essas contribuições os desdobramentos produtivos da escuta reflexiva de algumas obras emergentes do Sul Global, em busca de afetos gerados por situações-limite de criação que atravessam gêneros musicais, ritmos, regionalidades, territorialidades e instrumentação.

Caminho teórico e metodológico para a coleta de dados empíricos

O levantamento empírico ao qual este trabalho recorre é um desdobramento de pesquisa de doutorado (CARVALHO, 2021), cuja frente de coleta de dados se baseou em oficinas de escuta musical, oferecidas como conteúdo de extensão a estudantes do ensino médio técnico da rede pública de São Paulo, oficinas da qual participaram também professores e comunidade externa. O objetivo aqui não é retomar os resultados do trabalho, mas destacar o papel das fronteiras culturais e dos nomadismos articulados no eixo som e escuta. Fronteiras e nomadismos são pensadas como práticas criativas e artísticas da produção musical que possibilitam rearticulações de subjetividades nos processos de escuta – ou seja, na escuta, sonoridades ampliam semioses e reverberam reposicionamentos subjetivos.

Para delimitar a abordagem deste texto, optou-se por analisar os processos comunicacionais que passam pela escuta de quatro artistas: Songhoy Blues, BCUC, DJ Tudo e M.I.A.. O objetivo é compreender, num primeiro momento, a tomada de posição artística que mobiliza as sonoridades, um âmbito existencial que possibilita e opera a enunciação,

nos termos de Lazzarato (2014), para em seguida entender como esse posicionamento é reconfigurado por uma escuta atenta e reflexiva. Para tanto, cabe ao presente trabalho retomar fragmentos de discussões que, partilhadas ao longo das oficinas de escuta musical, demonstram como as perspectivas sugeridas pelas músicas e por seus campos enunciativos aumentam e ganham expressão na escuta – ou seja, na escuta há apropriações de contextos, éticas e políticas.

As oficinas foram organizadas com base em metodologia de pesquisa narrativa (CLANDININ; CONNELLY, 2011), que permite reunir uma série de materiais de campo (transcrição de videoaulas, comentários de participantes no chat, anotações e planejamento de aulas etc.). Evidentemente, por questões de escolha metodológica, a pesquisa narrativa afasta outras frentes que poderiam fornecer ferramentas de análise, algumas delas recorrentes no campo da Comunicação – como estudos de recepção. Ao final das oficinas, a escuta inspirou um trabalho final, que consistiu na elaboração de um material coletivo, com textos sobre músicas e artistas, organizado numa página multimídia no formato de *newsletter*, com imagens, vídeos, textos e *playlists*. Para este artigo, as narrativas organizadas na citada pesquisa serão citadas indiretamente e serão (re)pensadas como experimento comunicacional, uma intervenção interdisciplinar na qual coincidem teorias e produção artística. A ideia é que os fragmentos das oficinas sejam tratados à semelhança da experimentação proposta por Félix Guattari (1990, p. 18), que busca “forjar novos paradigmas que serão, de preferência, de inspiração ético-estéticas”. Assim, as sonoridades levadas às oficinas mostram um Sul Global historicamente pouco presente no pop globalizado e aprofundam noções acerca de encontros culturais e entremeios semióticos. A essa *episteme*, gerada por uma escuta reconfigurada pelo contato com uma dimensão local e de culturas populares, somam-se a semiótica, o pensamento decolonial e contribuições pós-estruturalistas.

A Semiótica da Cultura e o conceito de texto cultural possibilitam compreender a produtividade das sonoridades e suas atualizações possíveis. Assim, quaisquer produções culturais funcionam como texto, uma vez que são capazes de fornecer leituras, significação e partilha de práticas sociais. A função dos surdos nas baterias de escolas de samba,

por exemplo, é um texto cultural que mobiliza uma modalidade de fazer musical compreendida e compartilhada no contexto do samba, e cuja temporalidade (ou enlace passado e presente) leva a matrizes africanas. O mesmo vale para as linhas de baixo do *reggae* jamaicano, que no âmbito local carregam a função de espalhar fraseados e compor a chamada “cozinha” com a bateria – que produtores de *dub* realçam nos estúdios de mixagem e produção. Os textos culturais, contudo, não adormecem em práticas significantes, mas são deslizantes e estabelecem relações com exterioridades culturais. Não à toa, para Lotman (1996), a geração de novos sentidos ocorre na mobilidade dos textos entre campos culturais distintos (que o autor considera por semiosferas – espaços comunicacionais das culturas), ação que encontra nos espaços fronteiriços um lugar privilegiado.

Outro objetivo caro a este texto é questionar a estratégia mercadológica do termo *world music*, em sua tentativa de forjar um gênero musical totalizante para as produções musicais locais. As oficinas, ao contrário, valorizaram as singularidades confinadas nesse rótulo. No lugar de pensar por uma categoria universalizante, buscou-se um entendimento do funcionamento semiótico, cultural e existencial de algumas obras geralmente lidas como *world music*. Daí as oficinas de escuta musical ganharem importante função no enfrentamento teórico, pois seu objetivo foi compreender o âmbito produtivo do texto cultural e sua experiência enunciativa. Aqui a proposta de análise se aproxima do que Julia Kristeva (2012, p. 35) entende por um olhar voltado às condições produtivas dos textos artísticos, olhar que visa identificar as “transformações-produções em curso”. Transformações que colocam o campo popular no centro de debate – esse popular geralmente estereotipado por certo multiculturalismo eurocêntrico –, uma vez que permite entender suas ambivalências, dialogismos e embates enunciativos. Como o estudo de Mikhail Bakhtin (1987) sobre a cultura popular (notadamente o riso e a prática carnavalesca), o que está em jogo nessa dimensão produtiva é o aspecto transfigurado e o exagero que fazem transbordar sentidos, uma arte que é absorvida e ganha novos contornos estéticos. Evidentemente, a produção artística é historicamente baseada em rupturas e quebras, mas o que interessa na aproximação com os conceitos *bakhtinianos* é

observar a aceleração dos fluxos produtivos ocorrida no campo popular, suas éticas e políticas próprias.

Nas oficinas, houve uma breve introdução à cultura pop e aos processos de experimentação e hibridização. Obras como as do movimento Tropicalista ofereceram noções para compreender a hibridez de outras regiões do mundo. Por meio de alguns arquivos de memória midiática³, foi possível abordar as relações de Tom Zé com a oralidade de regiões do Nordeste do Brasil e o interesse de Gilberto Gil na mescla de referências internacionais, como a guitarra, e de arranjos da banda de Pífanos de Caruaru. Esse perfil regional, que ressignifica e impõe suas cores nos encontros culturais, é tão movente quanto as aproximações fronteiriças de alguns artistas levados às oficinas – como o Songhoy Blues, que mistura guitarras à cultura *griot*⁴. A perspectiva à qual as reflexões das oficinas são levadas é a de uma noção radicalmente aberta de música popular, de inspiração pós-estruturalista, que busca repensá-la como espaço diverso de saídas e entradas criativas, nômades, atravessado por modalidades “de viver povoando a terra com uma multidão de ritmos distintos” (LAPOUJADE, 2015, p. 70).

Sabe-se que o contato com a produção musical nos fluxos midiáticos atuais ainda é marcada por grandes eixos de compreensão da cultura pop – gêneros musicais, comunidades, estratégias de endereçamento etc. Esses demarcadores não deixam de fazer sentido, como importantes arquivos de memória aos quais se recorre com frequência. No entanto, é preciso evitar tomá-los como os únicos parâmetros. O que essa dimensão local, fronteiriça e de práticas nômades proporciona é a possibilidade de repensar a música pop por outras modalidades de escuta. Há, nas oficinas, certo desarmamento de gosto, uma desintoxicação midiática – desterritorializações de eixos dominantes (o pop ocidental) e reterritorializações de outras modalidades existenciais (étnicas, locais, estéticas

3. Dois episódios do podcast O Som do Vinil, sobre o álbum *Tropicalia ou Panis et Circencis* (1968), reúnem depoimentos de artistas que fizeram parte da elaboração da obra. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/5mA71hOibXEIHskaLZXG3X>. Acesso: 4 set. 2021. Ver também o episódio 2, disponível em: <https://open.spotify.com/episode/5GkY8QHgHAX4vtAJKCLI9r>. Acesso: 4 set. 2021.

4. Tradição de oralidade em diferentes regiões africanas, os *griots* são narradores, partilham histórias e conhecimentos.

etc.). Trata-se menos de levar em conta as grandes representações do que de estimular produções desejanças (DELEUZE; GUATTARI, 2014) e novas formações subjetivas. Afastar-se de rótulos mercadológicos (a exemplo da *world music*), no presente trabalho, busca valorizar rearranjos locais do Sul Global como revisão decolonial, que questiona as formas de nomear em busca de retomar questões capturadas por universalismos (MBEMBE, 2017).

A análise a seguir, portanto, irá considerar a escuta musical de trabalhos de Songhoy Blues, BCUC, DJ Tudo e M.I.A., pelo fato desses valorizarem encontros culturais fronteiriços. A retomada de momentos das oficinas ocorre de maneira indireta, quase ensaística. A ideia é explorar conhecimentos emergentes de fronteiras e nomadismos e os afetos estéticos e existenciais por eles gerados na escuta, que coincidem com reposicionamentos subjetivos.

Nomadismos e fronteiras culturais: um experimento de sonoridades e escuta musical

A escuta musical dos artistas citados colocou em evidência expressões locais, hibridizações, distintas territorialidades e diferentes temporalidades que ressignificam os fluxos globalizados. Um dos pressupostos defendidos é que esse perfil de obra ressoa nas subjetividades ao apresentar outras modalidades existenciais. Songhoy Blues, BCUC, DJ Tudo e M.I.A. foram levados às oficinas e, a partir da escuta de suas obras, surgiram inquietações, perguntas e reflexões. Esse processo decorre das relações de um campo enunciativo (obras, artistas) com seus interlocutores (público oficineiro), processo cuja produtividade é percebida na maneira como a leitura das obras se articula. O público das oficinas desconhecia inicialmente os artistas e precisou aprender algo a respeito dessas produções, ou seja, houve o traçado de um processo dialógico. Para Félix Guattari (2019), o afeto, ao estimular a percepção de algo exterior, opera dialogicamente antes do estabelecimento de uma identidade. Afetos nos convidam a enunciações e a campos existenciais que desconhecemos – operam nas significações das engrenagens semióticas. Dessa forma, Songhoy Blues, BCUC, DJ Tudo e M.I.A. foram convidativos a outras modalidades culturais (multidões de timbres, ritmos,

corpos etc.). As linguagens artísticas têm essa dinâmica, uma vez que “o afeto vem junto do objeto estético” (GUATTARI, 2019, p. 384), nas movimentações e irregularidades dos processos enunciativos.

A dimensão material do som gera novos contornos, pois convida o pensamento a limites e a revisões. É nesse sentido que a justificativa para a escolha de Songhoy Blues, BCUC, DJ Tudo e M.I.A. se apoia numa produtividade musical que emerge de relações fronteiriças e de práticas nômades. Transitar por entremeios é buscar experimentações sonoras e trocas culturais. O limítrofe assume então uma posição privilegiada de suspensão de categorias – o global e o local, o pop e o popular, as etnias e as hibridizações culturais. Nesse espaço existencial e semiótico, o fazer artístico somente ganha forma em relação a um fora de temporalidades e espacialidades distintas. Partilha e fruição passam a ser conduzidas por outras dinâmicas – a identidade prévia, por exemplo, deixa de ser um pressuposto para formar comunidade (AGAMBEN, 2017a), pois o aspecto fronteiriço do som inscreve novas posições de reconhecimento e representação. Gêneros musicais não definem mais esses artistas e suas relações com públicos, uma vez que, nas fronteiras culturais, questões estéticas e de endereçamento são expandidas, redefinidas.

A cantora M.I.A. é exemplar no sentido de reposicionar o pop globalizado em outras modalidades enunciativas. A artista possui visibilidade e reconhecimento em espaços midiáticos de grandes festivais, programas de tevê e eventos como o Super Bowl, e talvez por isso os tensionamentos estéticos e existenciais sejam tão evidentes em sua trajetória. No documentário *Matangi/Maya/M.I.A.*⁵ (2018), ela lembra ter vivenciado, nas ruas de Londres, provocações xenofóbicas durante a infância. A consolidação de sua carreira não apagou tais provocações: com o tempo, esse tipo de comentário foi reconfigurado nos moldes do senso comum de *experts* midiáticos. Cada vez que a artista esboça sua posição enunciativa, seja na defesa dos direitos de pessoas migrantes ou pelo referencial musical do Sul Global, há sempre um fora ou uma sensação de fronteira borrada que gera incômodos diversos. Evidentemente, ao valorizar um local artístico produtivo, M.I.A. produz uma experiência comunica-

5. Trailer disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Cg0HyDmatv8>. Acesso: 6 set. 2021.

cional decolonial no contexto britânico, pois reelabora o pop nos termos da diáspora e das migrações. Nas oficinas, sonoridades e imagens dos cliques da cantora abriram perspectivas em relação ao sentido homogeneizante da *world music*. Não à toa, uma das alunas observou, enquanto falávamos sobre M.I.A., que, no vídeo da faixa *Bad girls*⁶, a aproximação com o *hip hop* era rearticulada com *samples* de instrumentação não-ocidental sobrepostos às imagens de mulheres que ora vestiam o *hijab*, ora usavam correntes e calças ao estilo *rappers*.

M.I.A. migrante, cuja família dexou o Sri Lanka de maneira forçada, inspirou outro relato nas oficinas, desta vez a fala de uma aluna que havia morado fora do Brasil. Ela lembra que, a exemplo de muitos depoimentos da cantora, estar em situação migratória é ser lembrada constantemente de tal enquadramento. O pertencimento a um grupo étnico minoritário, a etnia *tâmil*, fez com que os pais da cantora saíssem de seu país de origem, episódio que possivelmente inspirou o vídeo da canção *Born free*⁷, no qual um grupo social específico é perseguido por forças nacionais de segurança e repressão. Tal experiência de vida é também um afeto existencial (GUATTARI, 2019) que resiste e busca aumentar suas relações afetivas nas virtualidades inscritas na produção do som. É por meio dessa dinâmica migratória que o álbum *Kala* (2007) foi elaborado⁸, trabalho que valoriza aproximações com culturas do Sul Global. Félix Guattari (2019, p. 384) irá dizer que o “afeto é um processo de apropriação existencial pela contínua criação de durações de ser heterogêneas”, e é assim que o som chega aos ouvidos e se deixa apropriar pelos corpos que afeta. De maneira semelhante, as canções de M.I.A., imanescentes ao campo enunciativo da artista (de contexto migrante, fronteiro e hibridizado), oferecem singularidades heterogêneas. O disco *Kala* (2007) é um movimento artístico nômade que atravessa cartografias⁹ culturais como o *reggae* jamaicano e os timbres percussivos do *urmi*

6. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2uYs0gJD-LE>. Acesso: 7 set. 2021.

7. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IeMvUlXyz8>. Acesso: 7 set. 2021.

8. Há um belo texto sobre a diversidade sonora que marca a produção de *Kala*, publicada no site VMP. Disponível em: <http://magazine.vinylmeplease.com/magazine/mia-kala-geographical-audio-map/>. Acesso: 7 set. 2021.

9. Um fragmento do documentário *Matangi/Maya/M.I.A.* mostra imagens dos processos de

(instrumento indiano), entre outras referências, para construir uma experiência que revigora noções sobre a música popular. Ao escutar esse trabalho, territorialidades emergem em imagens sonoras e dão consistência a visões de mundo mais complexas sobre diferentes modalidades de vida.

As guitarras do grupo malinês Songhoy Blues colocam o rock e o *blues* em uma situação-limite. Os gêneros citados são textos expressivos na cultura midiática, compreendem temporalidades, chaves midiáticas de leituras que, nos rearranjos da banda do Norte do Mali, são repensadas a partir de um fora, não apenas pelo uso das guitarras, mas também pelo idioma cantado. Curioso como um dos primeiros comentários acerca do Songhoy Blues, nas oficinas de escuta musical, ressaltou a ausência do inglês na letra da canção, constituindo o inglês uma língua majoritária na cultura das mídias, sobretudo na circulação da música pop. Faixas como *Dournia*¹⁰ e *Soubour*¹¹ operam linhas de fuga numa escuta mais centrada nos parâmetros mercadológicos. Tal procesualidade se revela semelhante à máquina nômade descrita por Deleuze e Guattari (2008), pois exterioridades sonoras e linguísticas fazem circular, nessas faixas, outra modalidade de guitarra elétrica e outra entonação de voz, nos entremeios de um ponto geográfico no qual o continente africano encontra a cultura árabe – daí suas escalas e frases singulares, sempre reiteradas nas canções. Nessas regiões desérticas, como as do Norte do Mali, a cultura de guitarras revela outras historicidades, evocativas não tanto do *blues* ou do rock quanto de instrumentos usados por *tuaregs*, povos nômades do deserto. Por isso o som da banda ressoa como afeto nômade no pensamento que emana da escuta musical, um pensamento que ocupa diferentes territorialidades (DELEUZE; GUATTARI, 2008) e suas temporalidades.

A opção de cantar em *songhai* reafirma a valorização do âmbito local nas produções do Songhoy Blues e desloca a manutenção do inglês como identidade global do pop. Ao negar também o uso do francês,

criação do álbum *Kala*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eRsndFVI4Fw>. Acesso: 7 set. 2021.

10. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ysBD9m4ss58>. Acesso: 8 set. 2021.

11. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O4FqZg12g7g>. Acesso: 8 set. 2021.

língua oficial herdada do período colonial, a banda evidencia ainda uma posição decolonial, uma reescrita de narrativa que privilegia singularidades. Contudo, se há títulos de músicas ou trechos de letra cantados em inglês e francês, essas aparições são apenas fragmentos, quebras que buscam retomar diálogos para ajustar as contas com a historicidade da música pop nas mídias – uma vez que, logo em seguida, o *songhai* é retomado com vigor. O mesmo vale para a guitarra elétrica, cuja história é recontada na região desértica do Norte do Mali¹², de espaços semiótico-culturais de entremeios, nos quais há proximidade com a cultura árabe, com os povos *tueregs* e com a prática *griot*.

Essa aproximação com o âmbito local aumenta as perspectivas acerca da música popular. As oficinas estimularam o convite a esse olhar, uma busca pela construção de conhecimentos sobre a produção musical capaz de aprofundar questões pouco frequentes nos paradigmas de reconhecimento midiáticos e nos seus principais fluxos comunicacionais do Ocidente. Durante os encontros nas oficinas, uma das participantes observou que a produtividade das misturas e seus desdobramentos nas culturas era algo para ela até então desconhecido, talvez pelo fato de jamais ter refletido a respeito ou por conta de um consumo midiático pouco reflexivo e mais centrado no entretenimento. Para ela, aquela experiência (a escuta e a partilha de percepções sobre a escuta) era um aprendizado capaz de modificar a maneira como passaria a ler a música nas mídias – não mais como obras fechadas em si, mas como produtos passíveis de apropriações e misturas. É possível retomar uma noção cara ao pensamento de Stuart Hall (2003, p. 275) que, no lugar de tomar a cultura popular como produto acabado ou “puro”, busca pensá-la como “terreno sobre o qual as transformações são operadas”, mudanças que são estéticas e existenciais. E aqui ressurgem inquietações preliminares deste estudo, que visam situar textos culturais e artísticos como processos que ganham mobilidade nas fronteiras culturais e na produtividade histórico-temporal de espaços semióticos (LOTMAN, 1996; KRISTEVA, 2012).

12. Alguns vídeos mostram a relação do Songhoy Blues com a cultura de guitarras do Mali. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8GRsx6Cd3Lg>. Acesso: 21 set. 2021.

Foi com base no complexo enunciativo da música popular – e suas diferentes frentes semióticas e culturais – que as oficinas de escuta musical ofereceram ferramentas para repensar leituras majoritárias e padronizações. O aprendizado e a partilha de escuta musical, contudo, não eliminam o que se sabe ou se conhece a partir da cultura midiática, como classificações e sociabilidades fundadas no consumo e no edereçamento mercadológico. Ao contrário, identidades musicais e memória midiáticas apareciam com recorrência nas conversas. O enfoque, contudo, foi na movência dos encontros culturais, que não param de fazer crescer modalidades estéticas e formas culturais, fenômenos que passaram a ser observados com maior atenção. Daí o aspecto diferencial do método empírico usado, que buscou gerar outros conhecimentos frente aos saberes mais recorrentes constituídos pela música pop. A saída das categorias dominantes e das identidades mais recorrentes (seja da música pop ou do rótulo *world music*) demonstra as políticas e as éticas criativas dos processos de desterritorialização e reterritorialização (DELEUZE, GUATTARI, 2014) – a saída de estruturas bem definidas (diva pop, DJ, banda de rock) e a produção de modalidades desejanças: a cantora que reafirma sua etnia e seu pertencimento ao Sul Global, o pesquisador que viaja para gravar músicas com artistas populares, a banda que expressa a cultura de guitarras do Norte do Mali e a língua minoritária de um país. Desde os estudos de Bakhtin (1987, p. 3) sobre um popular medieval, é possível notar que as relações construídas no tecido social de um povo ou sociedade tende a revelar um “mundo infinito das formas e manifestações”, uma esfera popular na qual discursos oficiais e academicismos são reapropriados no sentido dos exageros das novas formas e das polifonias.

A tendência de um “entre” sempre em jogo gera processos de entropia nas categorizações mercadológicas e reposiciona a significação em situações-limite. Não à toa, um dos comentários sobre o trabalho de DJ Tudo situou o artista nesse espaço semiótico e cultural borrado. A observação citada, feita por uma aluna, apontou o artista como produtor de uma música popular tanto indígena quanto psicodélica. Num esforço de compreender tal músico, a análise chega à conclusão, após identificar séries de hibridizações em sua obra, que o trabalho remete a músicas

de povos – numa perspectiva de multiplicidade, que este texto busca defender acerca dos artistas citados, na qual o popular é gerador de imprevisibilidades e um campo a ser explorado por nomadismos e encontros culturais fronteiriços. É na valorização das fronteiras que DJ Tudo elabora seus discos, como a gravação feita com músicos marroquinos, trabalho no qual ele próprio assumiu instrumentos como o *guembri*¹³. Em suas viagens, ele costuma encontrar artistas locais, como Dona Neta (Maracatu Cruzeiro do Forte – Recife), que, para a faixa *É hoje é hoje*¹⁴, gravou os vocais, somados depois a um *sample* que repete em *loop* o timbre da caixa de maracatu¹⁵, com mixagem *dub* assinada por Mad Professor. Iuri Lotman (1996) toma como exemplo de obra fronteiriça o legado dos bruxos, que estão entre espaços culturais e mitológicos. Tal dinâmica é semelhante à do trabalho de DJ Tudo, com suas relações de entremeios rítmicos, timbrísticos e culturais – cabe ressaltar, como dissemos em outros trabalhos (CARVALHO, 2021), que o artista ressignifica, inclusive, a noção de DJ herdada da cultura midiática, uma vez que dá à função DJ um sentido quase antropológico de produção musical.

Essa produção musical extrapola limites espaçogeográficos e identidades nacionais, demonstrando certa insuficiência das classificações da música pop para explicar o que se faz musicalmente nos territórios. O que se lê por comunidades musicais resulta de um processo de definição de interioridades e, conseqüentemente, de uma decisão do que permanecerá fora. Essas comunidades irão partilhar a escuta de certos gêneros musicais, a vivência em alguns espaços citadinos e, muitas vezes, o afastamento de determinadas sonoridades (o que não se limita ao som, já que também diz respeito a campos enunciativos). Ou seja, se

13. Um *teaser* de divulgação do álbum *Gaia musica* (2017) mostra DJ Tudo tocando o instrumento *guembri*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ON_eHtc8LOA. Acesso: 11 set. 2021.

14. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZGTCQhQ84go>. Acesso: 11 set. 2021.

15. O som da caixa de maracatu é tocado num ritmo específico, chamado Pancada Motor, de tradições alagoanas como Samba de Matuto e Baianá. Para saber mais, ver o álbum *Pancada Motor – transformação e cura* (DJ Tudo e sua gente de todo lugar).

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_xD0qzXnqjk. Acesso: 11 set. 2021.

a prática da escuta me aproxima de uma territorialidade, por outro lado ela me posiciona fora de outras – em meio às disputas narrativas de fãs, que imaginam gostos legítimos em detrimento de outros. A discussão que Stuart Hall (2003) propõe acerca das diásporas tenta compreender configurações culturais que estão “entre” o estado-nação moderno e as desigualdades herdadas do período colonial. A migração talvez seja o fenômeno contemporâneo que melhor revela violências históricas (tanto as praticadas pela formação das identidades nacionais quanto as conduzidas pelos regimes coloniais), pois emerge como elemento crítico e produtivo. Sua hibridez é política: ao operar na cultura, ela atualiza resistências. Daí a noção de novos contextos semióticos, culturais e existenciais que passam por um “processo em deslize” (HALL, 2003, p. 33), notadamente percebido nas fronteiras.

A percussão presente em gêneros e ritmos do Brasil e de países latino-americanos possui matriz africana, o que nos remete a aspectos históricos, culturais, sociais e nos possibilita refletir sobre desigualdades existentes em diferentes temporalidades. A percussão é, no enlançe temporal presente/passado/futuro, uma questão de afirmação cultural e política. Nas oficinas de escuta musical, as pessoas participantes se depararam com o som do BCUC (Bantu Continua Uhuru Consciousness). Trata-se de uma combinação de instrumentação percussiva (bumbos, congas e instrumentos de raspagem, semelhantes ao nosso reco-reco), instrumentos de sopro (flautas de origem indígena) e um baixo elétrico. Os vocais de Jovi ora exibem uma voz rasgada, semelhante ao punk, ora produzem rimas ao estilo *hip hop*, enquanto a vocalista Kgomotso Mokone canta com entonação *soul* em meio a entradas de gritos e sons vocais da cultura *indlamu*¹⁶ – há, ainda, inserções de assobios. As primeiras impressões sobre o BCUC nas oficinas buscavam, inicialmente, referenciais de memória nacional, como o coletivo baiano Olodum – a percussão acionou proximidade com o contexto brasileiro. O grupo de Soweto (África do Sul) logo despertou atenções para o seu lugar de origem, após algumas pesquisas feitas nas oficinas em arquivos de web. Com a possibilidade de pensar sobre a sonoridade do BCUC,

16. Prática que envolve dança e canto. Ver: <http://www.pordentrodaafrica.com/cultura/africa-do-sul-o-ritmo-dos-guerreiros-descendentes-de-shaka-zulu>. Acesso: 16 set. 2021.

seu local de demarcações estéticas borradas, as oficinas de escuta revelaram uma África do Sul que ainda carrega questões não resolvidas após o período do *Apartheid*. No lugar de usar o termo *world music* como suporte de leitura, tomar as sonoridades como eixos culturais abriu perspectivas para uma nova construção de saber – cada instrumento, idioma, dança, ritmo etc., conhecimentos históricos e culturais. Assistir ao vídeo da apresentação da faixa *Yinde*¹⁷ no festival Glastonbury 2019 foi exemplar acerca das experiências produzidas – num espaço geralmente ocupado pelo *indie*, pelo pop ou pelo *R&B* norte-americano.

O lugar de onde emerge essa resignificação não é outro senão o das fronteiras semióticas e culturais. Se, por um lado, a fronteira se apresenta como espaço produtivo para o deslocamento de regimes midiáticos, é a prática do nomadismo que permite aos fluxos culturais a geração de acoplamentos imprevisíveis. São estéticas, existências e éticas que se aproximam e produzem diferenças, cada qual à sua maneira, mas com um aspecto semelhante de valorização do Sul Global. É verdade que os regimes da música pop nas mídias nos chegam na temporalidade como um real que resume e explica a produção musical popular. A ideia das oficinas, no entanto, baseou-se numa espécie de desarmamento midiático para melhor compreender as singularidades de um local composto por entremeios e encontros culturais. Como quaisquer universalismos, os regimes midiáticos não dão conta das modalidades e movências do popular em suas categorizações. Os transbordamentos, como na obra dos artistas levados às oficinas, mostram uma música popular que se internacionaliza nos fluxos globais por meio de outros parâmetros estéticos (SILVEIRA, 2017) e existenciais.

Songhoi Blues, BCUC, DJ Tudo e M.I.A. pensam a música popular como espaço menos delimitado e menos demarcado, daí sua predisposição a buscar estéticas em diferentes territorialidades e retrabalhá-las em outros termos. O nômade, para Deleuze e Guattari (2008, p. 83), está sempre em uma relação desterritorializada com os espaços, em busca de “traços materiais de expressão que constituem afetos”. Na música, são essas materialidades os instrumentos, os timbres, os corpos e até os

17. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wXoGLlcXKdo>. Acesso: 16 set. 2021.

idiomas minoritários, que nas oficinas de escuta ganham função decisiva, ao cumprirem o que Félix Guatari (2019, p. 384) entende por afeto existencial – esse “‘antes’ da circunscrição de identidades”. Ora, se a escuta de músicas e artistas nas oficinas trouxe elementos diferenciais em relação aos parâmetros da música pop, a passagem dessas obras enquanto experiência pressupõe um efeito ou afecção nas subjetividades. Quem reflete sobre esses trabalhos de entremeios semióticos e culturais é convidado a repensar certos paradigmas. Compreende-se que esse limítrofe revela uma posição artística enunciativa e, ao ressoar numa escuta partilhada, opera também uma fundamentação subjetiva (LAZZARATO, 2014). Ou seja, a escuta nas oficinas produziu uma modalidade de fruição nômade e fronteira que, ao abrir mão de identidades musicais prévias – num processo de reterritorialização –, partiu para um aprendizado radical de diferenças e alteridade. Assim, as sonoridades do Sul Global indicam um caminho muito próximo à pertinente provocação que Giorgio Agamben (2017a) nos faz no cenário atual – a necessidade de fazer comunidade sem demarcações rígidas, que nos ajude a desviar da captura das singularidades nas sociedades contemporâneas.

Considerações finais

Este trabalho retomou algumas questões empíricas levantadas em uma pesquisa (CARVALHO, 2021) sobre som e escuta, baseada em oficinas de escuta musical levadas a escolas públicas do ensino médio técnico, como atividades de extensão. O objetivo foi observar a (re) produção de subjetividades a partir de uma escuta reflexiva e partilhada – atravessada por afetos existenciais. Para este texto, optou-se por abordar a escuta e os saberes produzidos no contato com obras de quatro artistas levados às atividades citadas: Songhoy Blues, BCUC, M.I.A. e DJ Tudo. Nomadismo e fronteiras culturais foram os conceitos que ajudaram a compreender esse perfil artístico e a maneira como ele ressoa em uma escuta atenta e coletiva.

Essas produções, que valorizam estéticas do Sul Global (ritmos, sonoridades, instrumentação etc.), apresentam a música popular em processos de desterritorialização e reterritorialização – pois não correspondem às noções centrais e recorrentes nas mídias, como as classifi-

cações da música pop e da *world music*. Quem participou das oficinas precisou se afastar de gostos e preferências individuais para fruir coletivamente outros modos de produção musical. Houve um desejo de encontrar outras culturas – e, para Deleuze e Guattari (2014, p. 442), desejo é “virtude que dá e que produz, que maquina”. A experiência de aceitar o convite à exterioridade e à alteridade é uma prática decisiva em nosso tempo, no sentido de construir espaços mais democráticos, diversos e plurais.

Referências bibliográficas

AGAMBEN, G. *A comunidade que vem*. Belo Horizonte: Autêntica, 2017a.

AGAMBEN, G. *A potência do pensamento: ensaios e conferências*. Belo Horizonte: Autêntica, 2017b.

BAKHTIN, M. *A cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec; Brasília: UnB, 1987.

CLANDININ, J.; CONNELLY, M. *Pesquisa narrativa: experiência e história na pesquisa qualitativa*. Uberlândia: Editora UFU, 2011.

CARVALHO, N. F. *Escuta musical: um experimento de diferenças e territórios existenciais – hibridismo e Sul Global na música pop*, 2021, 246 p. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia* 1, São Paulo: Editora 34, 2014.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, vol. 5. São Paulo: Editora 34, 2008.

GUATTARI, F. Ritornelos e afetos existenciais. *GIS - Gesto, Imagem e Som*. São Paulo, v. 4, n.1, out., 2019, p. 383-397.

GUATTARI, F. *As três ecologias*. Campinas: Papirus, 1990.

HALL, S. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

KRISTEVA, J. *Introdução à semanálise*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

LAPOUJADE, D. *Deleuze, os movimentos aberrantes*. São Paulo: N-1 Edições, 2015.

LAZZARATO, M. *Signos, máquinas e subjetividades*. São Paulo: N-1 Edições, 2014.

LOTMAN, Iuri, M.. *La semiosfera I: semiótica da cultura y del texto*. Madri: Ediciones Frónesis Cátedra Universitat de Valencia, 1996.

MBEMBE, A. *Crítica da razão negra*. 2. ed. Lisboa: Antígona, 2017.

SILVEIRA, F. Música pop e guerra aérea. In: MELLO, J. G.; CONTER, M. B. *A(na)rqueologias das mídias*. Curitiba: Appris, 2017, p. 77-92.

VARGAS, H.; CARVALHO, N. F. A noção pós-gênero: proposta teórico-metodológica para estudos de experimentalismos e hibridizações na música pop. *Revista Comunicação e Informação*, v. 24, 2021, pp. 1-20.

CAPÍTULO 3

Ser compositor en América Latina: Escogiendo epistemologías e influencias con el fin de hacer un mapa sonoro del río Iguazú en el estado de Paraná, Brasil

JAIME D. ROJAS VARGAS

Objetivos

Los objetivos del trabajo que aquí introduzco comprenden realizar composiciones múltiples para un crear un mapa sonoro, una instalación y un *performance* hechos a partir de grabaciones de audio a lo largo del río Iguazú¹ en el estado de Paraná, Brasil y la triple frontera con Paraguay y Argentina. Además, son objetivos: encontrar epistemologías acordes a las problemáticas que tiene el río Iguazú que son calidad del agua, deforestación, uso de agrotóxicos, generación de energía hidroeléctrica y turismo que vayan más allá del concepto de paisajes sonoros y de escucha reducida; estudiar la evolución de la cartografía con el fin de ver si se puede superar la idea de que el mapa es algo colonial y criticar la efectividad del arte sonoro al intentar denunciar las

El texto es un breve recorrido teórico y metodológico a fin de plantear cuestiones necesarias al desarrollo de este estudio.

1. Iguazú significa “agua grande” en la lengua del Tupí Guarani (pueblo indígena.), Tiene 1320 kilómetros de longitud y tiene como referencia las cataratas del Iguazú, una de las maravillas del mundo.

Metodologías inspiradoras

Para realizar las grabaciones de campo a lo largo del río me he inspirado en lo escrito y practicado por los siguientes compositores: Annea Lockwood y Steven Feld.

Annea Lockwood, compositora Neozelandesa nacida en 1939, en la década de 1970 realizó experimentos que consistieron en recoger pianos averiados y colocarlos en el jardín de su casa para posteriormente crear, a partir de la simbiosis entre instrumento y naturaleza, varias obras tituladas *Piano Transplants*, que son una serie de instalaciones y *hapennings*. Sus pruebas con elementos continuaron esta vez con el vidrio realizando los célebres *Glass Concerts*.

Desde ese momento, inspirada por las experiencias de su infancia alrededor de los ríos, así como de los textos de John Mitchel², Lockwood empezó a través del correo a acopiar grabaciones acuáticas provenientes de amigos y colaboradores en diferentes partes del mundo. Estos resultados fueron difundidos a través de diferentes instalaciones al aire libre y dentro de galerías.

A principios de la década de los ochenta, Annea Lockwood necesitaba un trabajo, así que se dirigió al Museo del Río Hudson en Yonkers, Nueva York, a pedir uno, pero la directora le dijo que era una artista y que no había trabajos para artistas. Le ofreció presentar un proyecto y Lockwood se dio cuenta de que era apropiado hacer un mapa sonoro del río Hudson. Así es como el proyecto cobró vida.

2. Crecí con un padre que era un ávido escalador y esquiador, así que teníamos una pequeña cabaña en los Alpes del Sur, en Nueva Zelanda, a tres horas en coche de Christchurch, una región de ríos realmente salvajes. Nos enseñaron técnicas para cruzar los ríos, para no ser arrastrados, y yo solía ir a dormir por la noche en esa pequeña cabaña escuchando a los kiwis, que eran raros incluso entonces en los arbustos del otro lado del río, así que el río fue una parte importante de mi infancia. Había un río en particular que me encanta incluso ahora llamado Waimakariri y que estaba en mi memoria acústica profunda. Luego, en los años sesenta, leí "A View Over the Atlantis", de John Mitchell, un libro maravilloso sobre las líneas ley y los pozos, y en él se habla de una antigua costumbre peruana de llevar a los pacientes con enfermedades mentales a pasar el día junto a los ríos. Esto me hizo pensar en si los efectos curativos eran una mezcla de sonido, agua, vapor en el aire y efectos visuales, y qué pasaría si extrajera sólo el sonido de eso: ¿tienen esos sonidos un efecto particularmente calmante en nosotros? (LANE; CARLYLE, 2012, p. 30, traducción hecha por el autor)

Esta es la descripción del proyecto extraída del catálogo *Sound by Artists* editado por Dan Lander y Micah Lexier, publicado por Art Metropole y Phillips Gallery:

Un rastreo auditivo de dos horas de duración del Hudson, desde su corriente de origen más alta, Feldspar Creek, en las montañas Adirondack, hasta el océano cerca de Staten Island, en la ciudad de Nueva York. Se grabaron muchos lugares, durante un año, en mono y estéreo a lo largo de toda la longitud del río, exceptuando las zonas de agua quietadas por presas y esclusas. Cada tramo del río tiene su propia textura sonora, formada por el terreno y modificada por la estación y el clima y, río abajo, por la actividad humana. Las cintas son continuas, y los tramos se desvanecen lentamente (LANDER; LEXIER, 1990, p. 220, traducción hecha por el autor)

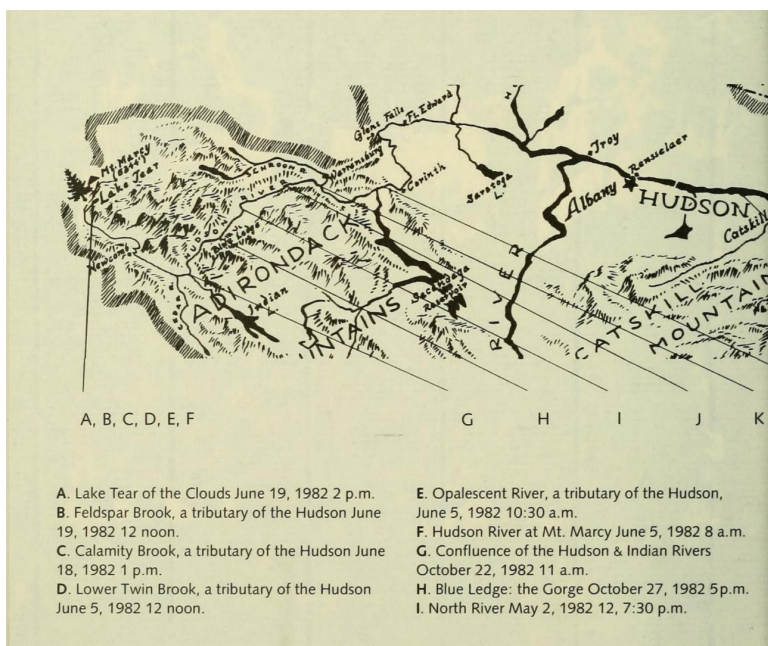


Imagen 1: Soundmap of the Hudson River Sounds by Artists

Fonte: Art Metropole and Walter Phillips Gallery. 1990.

Las cintas van acompañadas de un mapa y un reloj. El mapa indica qué tramo del río se puede escuchar por un lapso de dos horas. Hay una segunda cinta: los recuerdos de personas que han trabajado con el río y lo han experimentado como una poderosa fuente natural. Entre ellos se encuentran un piloto de río, un juez de río arriba, un

No veo estos Mapas Sonoros como una documentación, lo que puede parecer sorprendente, así que no existe esa dicotomía cuando trabajo en ellos, ni tengo la sensación de equilibrar los aspectos personales y estéticos porque no hay separación entre esos aspectos: interactúan sin problemas como una parte puramente natural del proceso de composición. Por ejemplo: Con la terrible historia reciente de la pequeña ciudad de Vukovar (Croacia), escenario de un asedio y de matanzas masivas por parte de las fuerzas serbobosnias, dolorosamente en mi mente, encontré el Vuka Rijeka, un afluente del Danubio, atravesando el centro de la ciudad rápidamente, casi hirviendo. Lo grabé en primer plano, con la sensación de su ferocidad, y cuando lo mezclé, lo puse bruscamente a todo volumen, pensando en transmitir algo de la violencia que había devastado la ciudad. La historia dirigió las decisiones estéticas de forma natural (FISCHER, 2012, sin numeración, traducción hecha por el autor)

Con respecto a la estética, vemos que Lockwood fluye integrando varios aspectos que son parte de la creación, como los mencionados en la cita que pertenecen al ámbito composicional. También tiene claro que catalogar esta obra del mapa sonoro dentro de la documentación no tiene sentido porque justamente estar presente en el río y luego decidir qué presentar involucra de primera mano sus instintos, intuición, experiencias que nutren el proceso. Retomo su intención en este caso, que es la de envolver y traer lo más de cerca posible el río a sus oyentes.

A pesar de no considerarse un compositor, Steven Feld acuñó los términos *Antropología del sonido*³ y *Acustemología*⁴. Él define su práctica dentro de los campos de la voz, la imagen y el sentido de lugar. Durante 25 años realizó estudios sonoros de la región del bosque Bosavi en Papúa Nueva Guinea, los cuales lo llevaron a crear varias compila-

3. Un término que acuñó en 1972 para ampliar la antropología de la música y el lenguaje a un enfoque sensorial y estético más crítico sobre la voz y la poética, las relaciones sonoras de todas las especies, los medios y las tecnologías, y la acústica ambiental y ecológica.

4. La acustemología significa que, como espacio-tiempo sensual, la experiencia del lugar puede estar siempre basada en una dimensión acústica. Esto es así porque el espacio indexa la distribución de los sonidos y el tiempo indexa el movimiento de los sonidos [...] es que a partir de experimentar y conocer que emerge la idea de lugar como sentido, como sensación que puede proceder a través de una compleja interacción de lo auditivo y lo visual, así como a través de otros procesos perceptivos intersensoriales. (FELD; BASSO, 1996, p. 105 traducción hecha por el autor.

ciones: *Voices of the rainforest*, *Rainforest Soundwalks*, y la retrospectiva *Bosavi: Rainforest Music of Papua New Guinea* y el ensayo *Sound and Sentiment*, entre otros.

En Nueva Guinea Feld encontró que sus poblaciones nativas tienen una relación con el sonido sumamente rica, ya que utilizan sus oídos para orientarse dentro de los densos bosques que carecen de visibilidad, al colocarse dentro de la perspectiva de los pájaros; también para nombrar lugares, para comunicarse con las aves y usar estos cantos en rituales de celebración de vida y muerte.

Dentro de otros trabajos de Feld es importante destacar su investigación respecto al género de *World Music*, donde denuncia las desigualdades entre los músicos nativos y las estrellas de rock de la industria musical, su investigación sobre la historia y la cultura de las campanas y finalmente un estudio urbano sobre la historia del Jazz en Accra, Ghana, representados a través de Ghanaba, quien fue la persona que les mostró por primera vez el instrumento *Talking Drum* a los músicos de jazz afroamericanos en la década de los cincuenta.

La intención de pensar sobre la práctica de grabar sonidos es valiosa porque genera importantes reflexiones. En el caso de Feld, resulta fascinante cómo sus registros evolucionaron a lo largo del tiempo:

Así que, con el tiempo, me di cuenta de que lo que estaba recogiendo no eran tanto grabaciones de campo, sino un archivo en tiempo real de coevolución ecológica y estética. Las grabaciones de campo se convirtieron en la piedra angular de una metodología para pensar en el sonido como un archivo ecoestético de relaciones múltiples, relaciones ambientales, animales, humanas y cosmológicas; y para pensar en la creación de sonido y en la escucha de sonido como prácticas de archivo sobre el terreno en el trabajo de la memoria, el trabajo de la historia y el trabajo creativo de la gente de la comunidad en la que vivía (LANE; CARLYLE, 2012, sin numeración, traducción hecha por el autor)

Por otro lado, Feld también entiende que el acto de grabar sea audio o video es una actividad que mejora la interacción social y se torna en una “amplificación”, según el autor, en el sentido de integrar las ideas de los artistas con las ideas de los antropólogos:

El sonido como forma de conocimiento -esta idea de acustemología- se vincula específicamente con el motivo conductor de la amplificación. Así que para mí la grabación de campo, su alegría, su desafío, es una fabricación de un espejo acústico, una especie de maquinaria para hacer palpable, para hacer audible, para hacer público, para circular y amplificar algún aspecto de lo que significa escuchar en las relaciones sociales y sonoras. (LANE; CARLYLE, 2012, sin numeración, traducción hecha por el autor)

Este contacto con el mundo de la grabación y todas sus posibilidades sociales que el sonido tiene para lograr conocimiento es algo de gran valor en el trabajo de Feld. Así mismo, detenerse a reflexionar sobre los resultados de las grabaciones es también un ejercicio valioso que destaco y que presentaré más adelante.

Acabamos de ver enfoques valiosos sobre cómo abordar la composición a partir de grabaciones de campo de la mano de Annea Lockwood y Steven Feld. Ahora voy a explicar una metodología que adopté para abordar este proyecto relacionada a la realización de las entrevistas.

Para hacer los testimonios sonoros, es decir las entrevistas, me basé en las metodologías de lluvia de ideas y de apoyo en fuentes literarias. *La lluvia de ideas* (brainstorm) me llevó a cubrir los siguientes aspectos:

1. Sensaciones generadas al entrar en contacto con el río;
2. Conocimiento acerca del río;
3. Cuidado y sentido de lugar.

En cuanto a la referencia literaria, me inspiró de manera intensa el escritor Uruguayo Eduardo Galeano y su obra *Memorias de sangre* donde se recrea la historia del continente americano desde el punto de vista de toda la diversidad de sus habitantes y también desde lo que Walter Benjamin denomina la historia de los derrotados (Benjamin, 1987):

Ojalá Memoria del fuego pueda ayudar a devolver a la historia el aliento, la libertad y la palabra. A lo largo de los siglos, América Latina no sólo ha sufrido el despojo del oro y de la plata, del salitre y del caucho, del cobre y del petróleo: también ha sufrido la usurpación de la memoria. Desde temprano ha sido condenada a la amnesia por quienes le han impedido ser. La historia oficial latinoamericana se reduce a un desfile militar de próceres con uniformes recién salidos de la tintorería. Yo no soy historiador. Soy un escritor que quisiera contribuir al rescate de la memoria secuestrada de toda América,

pero sobre todo de América Latina, tierra despreciada y entrañable: quisiera conversar con ella, compartirle los secretos, preguntarle de qué diversos barros fue nacida, de qué actos de amor y violaciones viene. (GALEANO, 2001, p. 12)

Ya con esto procedí a establecer las siguientes preguntas:

1. Si el río hablara, ¿qué diría?
2. ¿Cómo cuidar el río?

Referencial teórico

Es de suma importancia abordar la temática cartográfica por varios motivos, la primera y más obvia, este proyecto es un mapa sonoro, por otro lado, han existido grandes aportes académicos a la práctica y finalmente y dado el enfoque de este artículo el mapa de por sí se asocia a una práctica colonial practicada en occidente. Sin embargo, gracias a los aportes de Gavin Menzies, que logró demostrar que los chinos utilizaron la cartografía con fines de exploración e intercambio alrededor del mundo bajo otra cosmogonía (MENZIES, 2006), como también a partir de lo estudiado por Raymond Craib, se evidencia que el mapa se ha utilizado de forma crucial, tanto para fines coloniales como también decoloniales, esto de por sí y según el autor es un término más difuso y ambiguo, ya que siempre existirán paradigmas dominantes a la hora de mapear (ACKERMAN, 2017, p. 52).

Según Thaís Aragão, un mapa sonoro es: “[...] una audio visualidad híbrida hecha posible gracias a la digitalización que opera entre dos tradiciones consolidadas, el mapa y la grabación sonora” (ARAGÃO, 2018, p. 11, traducción hecha por el autor).

Michel de Certeau establece un recorrido cronológico del uso de los mapas. Según él, antes de la aparición del pensamiento científico del siglo XV al XVIII, los mapas a través de las diferentes culturas se referían más a un itinerario o recorrido. Fue después de este avance que los mapas se volvieron más autónomos, como dice el escritor (DE CERTEAU, 1984).

El punto de vista de Giles Deleuze y Felix Guattari también contribuye a ampliar las nociones de la cartografía:

El mapa es abierto y conectable en todas sus dimensiones; es desmontable, reversible, susceptible de modificación constante. Puede ser espinado, adaptado a cualquier tipo de montaje, re elaborado por un individuo, un grupo o una formación social. Puede dibujarse en un muro, concebirse como obra de arte, construirse como acción política o como meditación (DELEUZE; GUATTARI, 1987, p. 12, traducción hecha por el autor)

Por otro lado, tenemos lo aportado por Gregory Bateson, específicamente en uno de sus ensayos más notables titulado *Forma, substancia y diferencia*. Aquí el autor parte de la famosa frase acuñada por Korzybski (creador de la semántica general) el mapa no es el territorio⁵ para Bateson:

¿Qué aspectos del territorio pasan al mapa?” Sabemos que el territorio no pasa al mapa. Este es el punto central sobre el cual todos los aquí presentes estamos de acuerdo. Ahora bien, si el territorio fuera uniforme, nada de él entraría en el mapa, salvo sus fronteras, que son los puntos en que cesa de ser uniforme por comparación con otra matriz de mayor dimensión. Lo que pasa al mapa, de hecho, es la diferencia, trátase de una diferencia en altura, diferencia en vegetación, diferencia en estructura de la población, diferencia en la superficie o cualquier otra diferencia. Las diferencias son los aspectos que pasan a un mapa (BATESON, 1995, p. 308).

Lo que Bateson llama diferencia, proviene de la comunicación que involucra a nuestra mente, donde hay una distinción común entre el mundo interno y el externo, siendo interno mental y externo físico como lo expresa aquí:

Decimos que el mapa es diferente del territorio. ¿Pero qué es el territorio? Operacionalmente, alguien salió con su retina o con un instrumento de medición e hizo representaciones que luego se dibujaron en el papel. Lo que hay en el papel del mapa es una representación de lo que hubo en la representación retiniana del hombre que hizo el mapa; y a medida que retrocedemos preguntando, nos topamos con una re-

5. Según la interpretación de Bateson es un debate que se inició en Grecia entre Tales de Mileto que afirmaba que las cosas estaban hechas de los elementos en contraposición a Pitágoras que daba ese atributo al patrón en lugar de la sustancia. Esta dualidad ha existido y sigue presente en el momento de la invención de la Cibernética por Bateson entre otros.

gresión al infinito, con una serie de mapas. El territorio no aparece nunca en absoluto. El territorio es *ding an sich*, y no podemos hacer nada al respecto. El proceso de la representación siempre lo filtrará, excluyéndolo, de manera que el mundo mental es sólo mapas de mapas de mapas, al infinito (BATESON, 1995, p. 310).

“Lo que es clave en la forma de pensar de Bateson es la idea de la mente que está mucho más allá de nosotros mismos e involucra a otros, así como al medio ambiente y definitivamente a nuestro cuerpo” (ROJAS, 2021, p. 18), por lo tanto, la separación de la mente y el cuerpo o el intelecto de las emociones es reevaluada a través de la cibernética que propone una integración interior y con certeza exterior bastante amplia.

Acabamos de ver tres puntos de vista sobre la cartografía en cuanto a su evolución y su uso, definiciones que han cambiado a lo largo del tiempo. Estas contribuyen enormemente a este proyecto de mapa sonoro en el sentido, según Deleuze y Guattari, de que un mapa puede ser una forma de arte. Según Bateson un mapa no es el territorio y respecto a De Certau un mapa no siempre ha tenido el rigor científico y puede ser algo más.

Para complementar, pensando en temas coloniales y decoloniales y según el historiador Raymond B. Carb, la cartografía se presta tanto para servir a los intereses de los poderes del capital, pero también para las anarquías o minoría a través de los colectivos, sean artísticos o de dibujos animados o utilizando grandes cantidades de información para visualizar disparidades o injusticias que genera justamente el capitalismo.

Problemas de la investigación

Partiendo de los conceptos de paisajes sonoros de R. Murray Schafer y de objeto sonoro Pierre Schaeffer, que han sido las epistemologías dominantes para realizar este tipo de prácticas dentro del ámbito académico, me atrevo a afirmar que para este proyecto específico están desactualizadas, porque no dan cuenta de toda la gama de posibilidades y de la apertura necesaria, al ser un tema estudiado dentro de los países

periféricos con problemáticas similares, pero también diferentes⁶ a las de América del Norte y Europa, que fue donde Schafer puso en práctica sus postulados. Así mismo, la idea de escucha reducida resulta limitante porque justamente la riqueza radica en abrir las posibilidades en lugar de restringirlas. Miremos ahora los principales problemas del río Iguazú.

Contaminación

El acceso a agua limpia es un derecho humano que infelizmente no se cumple en Brasil. A pesar de tener el 12% del agua dulce del planeta,⁷ su distribución es sumamente desigual, por ejemplo, las áreas urbanas con mayor densidad presentan escasez del líquido:

Grandes ríos brasileños como Iguazú, Tietê, Paraopeba, São Francisco, Doce, Parnaíba do Sul, Jaguaribe, Sinos, Carioca e Mamanguape, entre otros, están en estado de alerta en virtud de las agresiones que reciben diariamente al cruzar regiones metropolitanas, áreas urbanas y de intensa actividad agrícola. Estos ríos y manantiales están muy cerca de morir.⁸

En el año 2018 la Fundación SOS Mata Atlántica realizó una expedición a lo largo de todo el río Iguazu, monitoreando la calidad del agua, y encontró que el 73,6% es decir 14 de los 19 puntos monitoreados presenta una calidad del agua regular, además el 15,8% de los puntos

6. “Durante 500 años, el capital se ha basado en la devaluación de las vidas en el sur global, ya sea a través de la colonización, la desposesión, el genocidio y la esclavitud o, más recientemente, a través de los programas de ajuste estructural, los acuerdos de libre comercio y el acaparamiento de tierras por parte de las empresas que reducen los costes de la mano de obra y los recursos en el sur” (Hickel, 2020). Consultado en 12/21 <https://www.aljazeera.com/opinions/2020/7/13/the-racist-double-standards-of-international-development> Traducido por el autor.

7. Le Monde Diplomatique Brasil, Julho 2019. Agua limpia para todos, um derecho humano distante no Brasil. Mau Ribeiro, assessora especialista da causa Agua da Fundação SOS Mata Atlántica, traducción hecha por el autor.

8. Opt Cit.

tiene una calidad deficiente y solamente 2 puntos tienen calidad buena u óptima:⁹

El gran volumen de basura encontrado en algunos puntos, como en las ciudades de Araucaria y Balsa Nova, también llama la atención como fuente difusa de contaminación, además de la baja presencia de peces en 10 puntos analizados a lo largo del río. En sólo cuatro puntos, el oxígeno disuelto en el agua estaba por encima de los límites definidos para la calidad del agua por el Consejo Nacional del Medio Ambiente (Conama), 5 mg/litro, lo que demuestra la ausencia de peces en la otra colección puntos de recogida”. (Fundação SOS Mata Atlântica, 2019, p. 55, traducción hecha por el autor)

Agroquímicos

Según ese mismo estudio de la Fundación, se encontró que uno de los graves problemas del río Iguazú es la alta concentración de fertilizantes y abonos químicos que se encuentran en el agua, que dan lugar a concentraciones muy por encima de la norma legal para el nitrato y fosfato, así como la eutrofización del agua.

Deforestación

Uno de los impactos más grandes al recorrer el río a través de sus diferentes puntos es el de la constante ausencia de bosque, por supuesto que en lugares como reservas y parques existe aún gran cantidad de árboles, pero en muchos lugares lo que hay es monocultivos. Esto ratifica lo que la Fundación SOS Mata Atlática y el Instituto de Investigación Espacial (INPE) afirman a partir de los siguientes datos:

Los restos del bosque en los municipios que corresponden a la cuenca del río Iguazú suman 1.597.662 hectáreas, o 15.976 km², de fragmentos mayores de una hectárea, lo que equivale al 19% de la cubierta forestal original. En la región de Guarapuava (subcuenca 3) hay 37% de los restos de bosque. El Iguazú 5, del Parque Nacional tiene un 30%. La región de Francisco Beltrão, Pato Branco y rio Bonito do Iguacu (Iguazu 4) tiene menos vegetación endémica. Entre los años 1985 y 2000, esta región perdió 17.000 hectáreas de bosque atlántico,

9. Observando los ríos. O retrato da qualidade da água nas bacias da Mata Atlântica Fundação SOS Mata Atlântica, Março 2019, traducción hecha por el autor.

la mayor deforestación de la cuenca a lo largo de los años. (Fundação SOS Mata Atlântica, 2019, p. 55, traducción hecha por el autor)

La deforestación causa erosión, reduce la navegabilidad, afecta el paisaje, eleva la temperatura y en general hace que el aspecto del río sea negativo, lo que afecta también el bienestar de las comunidades, dado que las personas mayores sienten añoranzas por épocas mejores y los jóvenes crecen con esta situación adversa.

Usinas hidroeléctricas

La existencia de las usinas generadoras de energía hidroeléctrica causa una gran alteración en el paisaje. El flujo del agua incluso afecta el turismo en las Cataratas de Iguazú, ya que se rumora que existe un convenio entre operadores turísticos y la última planta generadora, que es la de Baixo Iguazu, para abrir las compuertas y permitir un mayor flujo de agua en un periodo específico con el fin de que los turistas tengan la sensación una mayor cantidad de agua durante su visita a las cataratas. Actualmente existen 6 usinas a lo largo del río.

Según Bernie Krause existe el término geofonía, que se refiere a todos los sonidos generados por el contacto de los elementos como el agua, sea a través de ríos, cascadas o lluvia, también el viento con piedras, árboles o los movimientos de la tierra. Krause especula respecto a que este tipo de sonido fue el primero en escucharse a partir de los primeros seres vivos acuáticos encontrados en fósiles, de aquí la asociación que el autor hace entre vida y agua.

Para algunas poblaciones indígenas norteamericanas, como lo relata Krause en el caso específico de la tribu de los Wy-am que habitaba la región de Celio Falls (cascadas) un punto al oeste de la mitad del río Columbia:

El agua era tan esencial para la tribu que Celio era considerada una voz sagrada que transmitía señales divinas. En cada estación a la altura de las cascadas el río abastecía pescados en abundancia. En primavera, salmón rey, en verano salmón rey y salmón rojo, en otoño salmón rey, trucha arco y salmón plateado. Sin gastar mucho dinero fuera del equipo de pesca, la población originaria conseguía fácil-

mente alimentarse y abastecer el núcleo familiar durante todo el año. (KRAUSE, 2013 p. 43, traducción hecha por el autor)

Luego en 1957 el cuerpo de ingenieros del Ejército de los Estados Unidos, con el fin de mejorar la navegación del río, dió la orden de cerrar las compuertas de la represa Dalles, lo que acabó con el flujo natural del agua. A pesar de haber sido advertidos, los Wy-am quedaron estupefactos al ver desaparecer su cascada, un modo de vida que se gestó por siglos. Según Krause las lágrimas no eran por la pérdida del salmón, eran por la pérdida de la voz generada por el río a su comunidad (Krause, 2013).

Se intuye que, al alterar el curso del agua, comunidades enteras se afectan no solo por la carencia del alimento, sino también por sus respectivas cosmogonías. Existen en la actualidad muchos asentamientos indígenas, no necesariamente a orillas del río, ya que estos han sido desplazados, pero sí muy cerca, como es el caso de los Kaingang en la municipalidad de Laranjeiras del Sur, así como en lago de Las Cobras.

Ahora voy a hacer un recuento de lo que considero puede ser pertinente en cuanto a referentes y epistemologías para este proyecto. Ya se han mencionado autores como Annea Lockwood, Steven Feld, Gregory Bateson, Giles Delleuze y Felix Guatari, Michel DeCerteau, Eduardo Galeano, Eduardo Viveros de Castro, Debora Danowski, Jason Hickel, Walter Benjamin, Raymond B. Craib, Gavin Menzies, Anja Kangiesser. Ahora vamos a ver que dicen las habitantes del río Iguazú.

Hasta el momento he realizado grabaciones en los siguientes puntos:

Lugar	Latitud/Longitud	Municipio	Rio/Afluente	Testimonio
Manacias da Serra - SANEPAR	25°48.93 S 48°99.24 W	Piracuara	Iguazu	
Paraiso das Trutas	25°26.54 S 49°00.25 W	Piracuara	Iguazu	
Ecobarreira Rio Atuba	25°35.921 S 49°22.372 W	Santa Candida	Atuba	Si
Parque Manacial	25°58.63 S 49°6.252 W	Balsa Nova	Iguazu	
Cais do Porto	25°54.996 S 49°8.8907 W	Porto Amazonas	Iguazu	
Praça do Iguazu	25°8.770 S 50°3.862 W	São Mateus do Sul	Iguazu	
Porto União	26°2.337 S 51°0.816 W	Porto União	Iguazu	Si
Cachoeira Campo Alto	26°07.42 S 51°15.17 W	União da Vitória	Papua	
Parque Histórico Iguassu	26°1.196 S 51°26.22 W	União da Vitória	Iguazu	Si
Usina Foz de Areia Gov Bento Munhoz	26°0.105 S 51°6.663 W	Faxinal do Céu	Iguazu	
Usina Foz de Areia Gov Bento Munhoz	26°0.004 S 51°6.746 W	Faxinal do Céu	Iguazu	
Entre Rios	25°35.32 S 51°40.27 W	Pinhão	Jordão	
Usina Gov Ney Braga	25°7.917 S 52°1.197 W	Foz do Jordão	Iguazu	
Terra Indígena	25°3.091 S 52°5.37 W	Rio das Cobras	Das Cobras	Si
Ponte sobre o Rio	25°33.42 S 53°35.06 W	Capitão Leonidas Marquez	Iguazu	
Ilha do Cavalo	25°33.42 S 53°35.06 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Porto Lupion	25°58.99 S 53°9.798 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Porto Lupion amanecer	25°58.98 S 53°9.776 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Obelisco	25°58.89 S 53°99.03 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Salto Silva Jardim	25°5.594 S 53°9.065 W	Parque Nacional do Iguazu	Rio Benjamin Constant	
Água Peixes	25°5.744 S 53°9.295 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Ilha do sol mirador parque br	25°5.602 S 54°0.669 W	Reserva Yacutinga	Iguazu	
Macuco	25°6.550 S 54°4.371 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Cataratas	25°6.88 S 54°4.391 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Porto Bananeiras	25°06.545 S, 54°4.271 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Arquipelago	25°6.027 S, 54°3.596 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Água correntes	25°5.648 S, 54°4.2346 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Hospedagem	25°06.284 S, 54°2.346 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	Si
Parque das Aves	25°6.142 S 54.48.07 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Parque Nacional Iguazu	25°6.918 S 54°4.379 W	Parque Nacional do Iguazu	Iguazu	
Garganta del diablo	25°6.9562 S 54°4.3737 W	Puerto Iguazu/Argentina	Iguazu	
Circuito Garganta del Diablo mitade	25°6.984 S 54°4.406 W	Puerto Iguazu/Argentina	Iguazu	
Central Trem	25°6.789 S 54°4.53 W	Puerto Iguazu/Argentina	Iguazu	
Parque Nacional Iguazu	25°6.9657 S 54°4.373 W	Puerto Iguazu/Argentina	Iguazu	

Imagen 3: Puntos de grabaciones a lo largo del río Iguazú

Que pueden ser visualizadas en el mapa a continuación:

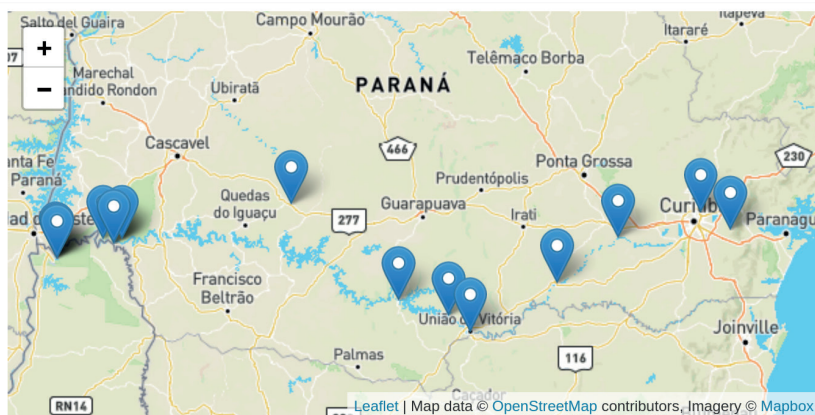


Imagen 4: Puntos de grabaciones a lo largo del río Iguazú sobre el mapa

Y escuchadas en el siguiente vínculo: <http://www.sonsdorioiguazu.art.br/>

Hasta el momento tengo cinco testimonios realizados en las localidades destacadas en la imagen 03.

Los testimonios confirman lo expuesto anteriormente sobre las problemáticas del río en el sentido de que por ejemplo a Florencio Tupã líder Kaingang, en la tierra indígena Rio das Cobras, en el municipio de Nova Laranjeiras, afirma que la construcción usinas ha causado grandes tropiezos a varias comunidades indígenas que fueron desplazadas y hasta la fecha no han logrado estabilizarse. Este testimonio está de acuerdo con lo planteado por Eduardo Viveros de Castro y Debora Danowski relacionado con las comunidades indígenas y el impacto causado por la llegada el 12 de octubre de 1492 de Cristóbal Colon al pasar a vivir en *otro mundo, un mundo de otros, sus invasores y señores*.

Otro testimonio de gran valor es el de Dago Woehl, quien construyó una reserva alrededor del río, que lleva el nombre de parque histórico Iguassu y tiene museo, hospedaje y navegación, esto a 30 kilómetros de União da Vitoria. Dago plantea una gran contradicción que existe entre la imagen que se ha creado de Curitiba, la capital ecológica de Brasil y que sin embargo contamina el río Iguazú hasta el punto de matarlo, aquí de nuevo se confirma lo anotado por los especialistas de la Fundación SOS Mata Atlántica. Esto tiene gran efecto en el bajo estado de ánimo de los habitantes del río y esta situación se incrementa al tener muy pocas noticias en los grandes medios sobre las preocupaciones respecto a la calidad del agua y respecto a promover a Curitiba como lugar ecológico.

Karime Massignan, habitante de la ciudad de Porto Vitoria, plantea una problemática similar a la de Dago en el sentido de cómo el estado del río afecta el estado de ánimo de la población y en este caso el río es testigo de un incremento en el número de suicidios. Como profesora y doctora en arquitectura, da un panorama del impacto del río alrededor de su ciudad respecto a temas de economía, el paisaje, el turismo, y también la explotación energética. A nivel cultural la pesca hace aportes a la culinaria local, sin embargo también existen problemas con las especies invasoras que, como el dorado, acaban con los peces nativos. Ella define al río como una bendición y una maldición justamente por las cosas buenas y malas que él trae y que fueron anteriormente planteadas.

Diego Saldaña es un defensor del río, lo contacté gracias a la Fundación SOS Mata Atlántica dentro de su equipo de voluntarios. Diego es alguien que vive en la región metropolitana de Curitiba y su casa está al

borde del río Atuba, un afluente del Iguazú. Diego lleva viviendo más de 20 años ahí y a partir del incremento en la contaminación del río, él mismo decidió crear una barrera para recoger la basura. Acumuló tanto material que creó un museo, también recicla y parte de ese dinero va a apoyar las escuelas locales. Así mismo, se atrevió también a limpiar líquidos como aceites. Ya tiene varios programas de reciclaje, huertas y todo en función de su realidad económica. La buena noticia es que el río ya está más limpio y salen de nuevo algunos peces. Diego es alguien que tiene una conexión grande con el río, dedica su tiempo a cuidarlo.

Consideraciones finales

Al detenerme a pensar: ¿qué estoy recogiendo?, ¿qué son estas grabaciones? ¿que representan?, haciendo un ejercicio similar al de Steven Feld, emergen todas estas posibilidades:

Integración: Testimonios + intervención artística: hidrófonos + micrófonos de contacto.

Colaboración: Organizaciones no gubernamentales (ONGs) + Empresas de servicios públicos + Ministerios + Artistas + Academia

Identidad: El contacto con el río genera en las personas sentimientos fuertes relacionados a la memoria, sus anhelos, proyectos, críticas y cuidados, entre muchos otros.

Diversidad: Conciliar con todos los actores: agronegocios, refinerías, indígenas, usinas, turismo, flora, fauna, población en general

Re-crear: Instalaciones, música, proyectos, talleres

Expresar: Más allá de los medios hegemónicos música y arte.

En la revista del Festival de Artes Visuales CTM de Berlín del año 2018, Anja Kangiesser, Paul Gribb y Paul Reckret, hicieron una crítica a la efectividad del arte sonoro para manifestar los problemas relacionados al espíritu del tiempo; es decir, la extinción asociada al deterioro del medio ambiente, el abuso de las corporaciones, el racismo, la marginalización y el silenciamiento de voces. Según los autores, existe un problema sobre el uso del sonido como representación que asociada a la crisis resulta ambiguo. Por otro lado, los autores encuentran que la crisis ecológica afecta segmentos de la población específicos, así como

localidades particulares, mientras que las lógicas de los mercados, tanto de la música como de los circuitos de arte y académicos relacionados al sonido, siguen siendo dominados por individuos heterogéneos provenientes de países centrales:

Para que el arte sonoro sea algo más que una mera estetización o autocomplacencia, el llamado a la acción requiere una seria reevaluación del papel que pueden desempeñar las artes, especialmente las sonoras para en el cambio de perspectivas sobre la explotación de la naturaleza y nuestra relación con los ecosistemas no humanos. También requiere una valoración honesta de las motivaciones y capacidades de las artes para combatir la desigualdad local y global. (GIBB, KANNGIESER, REKRET, 2018, p. 29, traducción hecha por el autor)

Como una posible ruta, los autores sugieren la práctica de *Deep Listening* o *escucha profunda*, ya que según estos, permite, gracias al poder que tiene la escucha, entender desde una perspectiva más íntima y cercana las problemáticas de las comunidades realmente afectadas por la crisis ambiental:

La *escucha profunda*, fue desarrollada por Pauline Oliveros como una práctica encarnada que nos permite ampliar nuestra percepción del tiempo y el espacio a través del continuo sonoro. Prestando atención a los espacios sonoros interiores y exteriores, alcanzamos la homeostasis. Nuestro entorno sónico interno incluye los sueños y los recuerdos y las sensaciones en nuestro cuerpo, el entorno sónico externo incluye todos los fenómenos sónicos fuera de nosotros para los que podemos llegar a acuerdos sociales de lo que hacen los sonidos, produciendo ondas de presión conductoras en el aire como con un pájaro, la voz de un niño, un vagón de tren o un trueno. (ALARCÓN, 2020, p. 84, traducción hecha por el autor)

Annea Lockwood, amiga cercana de Oliveros desde la década de 1970, consiguió poner en práctica e intercambiar ideas referentes a la escucha profunda y desarrollar su propia metodología de escucha alrededor de los ríos como veremos en la siguiente partitura:

Meditaciones sobre el agua
Ve a un río en un lugar donde el agua rompa suavemente sobre las rocas, los troncos, y así sucesivamente.
Quédate allí todo el día, desde el amanecer hasta la noche.

Busca cada capa del sonido que hace el agua hasta que fluya por tu cuerpo (MOCKUS, 2008, p. 62, traducción hecha por el autor).

Es interesante tener estos referentes que son de gran valor a la hora de ir a hacer las grabaciones de campo.

Como conclusión de este escrito, puedo decir que ser compositor de un proyecto de mapa sonoro en América Latina implica una profundización multidisciplinaria y un sentido crítico ante la necesidad de apoyarse en otras epistemologías diferentes a la escucha reducida y paisajes sonoros con el fin de poder abrir, colaborar, amplificar y dar cuenta de parte de la complejidad y diversidad que existe en nuestro territorio.

Bibliografia

ALARCÓN, X. Embodied Sonic Memories of Commuting Underground. *The journal of the society for industrial archeology*, v. 43, n. 1 and 2. 2017

AKERMAN, J. R. (org.). *Decolonizing the Map*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2017.

ARAGÃO, T. *Escuta, gravação, plataforma web: fazer mapa sonoro como conjunto de práticas de mídia*. 2018. Tese. Doutorado em Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade do Vale dos Sinos, Unisinos. São Leopoldo RS: UNISINOS, 2018.

BATESON, G. *Pasos hacia una ecologia de la mente*. Buenos Aires: Lumen, 1991.

BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura (Obras escolhidas; vol 1)*. Sao Paulo: Brasiliense, 1987

CARLYLE, A.; LANE, C. In the field: Interview with field recorders. *The Wire*, 465: London, 2015.

DANOWSKI, D; VIVEROS DE CASTRO, E. *¿Hay un mundo por venir?: Ensayos sobre los miedos y los fines*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2019.

DE CERTAU, M. *The Practice of Everyday Life*. Univerisity of Chicago Press, 1984.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *A thousand plateaus: capitalism and schizoprenia*. Mineapolis: University of Minnesota Press, 1987.

FELD, S. *Acoustemology*. Duke Univeristy Press, v. Keywords in Sound, 2015.

FELD, S.; BASSO, K. H. *Senses of Place*. Santa Fe: SAR Press, 1996.

FUNDAÇÃO SOS MATA ATLÂNTICA. *Observando os rios 2019*. Fundação SOS Mata Atlântica, 2019.

GALEANO, E. *Memorias de Fuego*. Madrid: Siglo Veintinuo Editores, 1991.

GIBB, R.; KANNGIESER, A.; REKRET, P. In sonic defiance of extinction. *CTM Festival Magazine*, Turmoil, Jan. 2018.

FISCHER, T.. Interview with Annea Lockwood. *Tokafi*, 2012. Disponível em: <http://www.tokafi.com/15questions/interview-annea-lockwood/> Acesso em: 6 abril de 2021.

KRAUSE, B. *A grande orquestra da natureza*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

LANDER, D.; LEXIER, M. (Orgs.). *Sound by Artists*. Toronto Ontario and Banff Alberta: Art Metropole and Walter Phillips Galery, 1990.

LOCKWOOD, A. *A sound map of the Danube*. New York, NY: Lovely Music, 2008.

MENZIES, G. *1421: O ano que a China Descobriu o Mundo*. Bertrand Brasil, 2006.

MOCKUS, M. *Sounding Out: Pauline Oliveros and Lesbian Musicality*. New York: Routledge, 2008.

RIBEIRO, M. Água limpa para todos, um direito humano distante no Brasil. *Le Monde Diplomatique Brasil*. Edição 189, Abril 2023, Disponível em: <https://diplomatique.org.br/agua-limpa-para-todos-um-direito-humano-distante-no-brasil/> Acesso: 21 de abril 2023.

ROJAS VARGAS, J. *Soundmap of the Iguazu River*. Documento de Qualificação 2021. Curitiba: UFPR.

_____. *Entrevista a Diego Saldanha* (Habitante del Rio Iguazu) Dic 2019.

_____. *Entrevista a Florenio Tüpã* (Habitante del Rio Iguazu). Jun. 2020

_____. *Entrevista a Karime Massignan* (Habitante del Rio Iguazu). Jun. 2020

_____. *Entrevista a Dago Woehl* (Habitante del Rio Iguazu). Nov 2020.

CAPÍTULO 4

Sonoridades y fronteras en el fandango fronterizo

KARLA BALLESTEROS

AMANDA PATRICIA CASTAÑEDA MERIZALDE

Reunidos de lado y lado, en San Diego y en Tijuana,
tocamos son de jarana con tarima y zapateado,
en el cerco amurallado, hecho de acero macizo,
que tiene el canto mestizo que hermana a las dos naciones
cuando resuenan los sones del fandango fronterizo.¹

Introducción

Empezamos este texto pensando en los múltiples conceptos de frontera y en cómo la división territorial articula una realidad compleja, pues se constituye en un espacio con un denso entramado de relaciones sociales, culturales y económicas en equilibrio y desequilibrio constante. En el caso que nos atañe, nos concentraremos en describir un evento que ocurre cada año desde 2008 en la frontera entre México y los Estados Unidos.

Entre Tijuana y San Diego hay un muro que una vez al año es franqueado por la música, se trata del fandango fronterizo. Consiste en una reunión en la que el son jarocho, música tradicional del estado de Veracruz, en México, se toma ambos lados de la frontera.

1. Versos tomados de “Fandango Fronterizo: una fiesta musical colectiva entre San Diego y Tijuana”. 20 de agosto de 2019. <http://radio.unal.edu.co/detalle/fandango-fronterizo-una-fiesta-musical-colectiva-entre-san-diego-y-tijuana>

Objetivos

En este texto proponemos un breve recorrido histórico y contextual en torno al fandango fronterizo para reconocer su potencial político en las dinámicas sonoras actuales de la frontera. Además, buscamos analizar las formas estéticas que se generan a través de los versos, la música y el baile como intervención artística en un contexto de securitización de la frontera. Por ello, comenzamos este recorrido por la historia del son jarocho, un elemento importante de la cultura mexicana; posteriormente abordamos la historia del fandango fronterizo y finalmente hacemos un recuento de cómo, pese a la pandemia, este simbólico evento se llevó a cabo.

Marco teórico-metodológico

Para la realización de este texto nos valimos de los aportes de la antropología de las emociones y de los afectos, así como de los sentidos del fandango fronterizo. Existen varios enfoques y metodologías que nos motivan a repensar emociones y afectos e introducirlos en la investigación social, pues no solo dan cuenta de las lógicas individuales, sino también de las prácticas sociales y sus representaciones en distintos niveles. Sarah Ahmed, autora del libro *La política cultural de las emociones* (primera edición publicada en 2014) sostiene que la “emoción” ha sido juzgada muy por “debajo” de las facultades del pensamiento y de la razón, porque ser emocional es afectar el razonamiento, “es ser reactivo en lugar de activo” (2014, p. 3); es decir, reaccionar como un “instinto” y no con una acción que provenga de un “pensamiento” previo. Sin embargo, reconocemos que las emociones también pertenecen a prácticas sociales circunscritas a una comunidad o grupo social, como afirma la antropóloga mexicana Edith Calderón (2014) acerca de la *dimensión afectiva*, que es la que nos permite explorar lo subjetivo, no sólo desde el sujeto y su *psique*, pues también emociones y afectos constituyen una estructura inconsciente en el universo emocional, con el que el sujeto se hará funcional dentro de una cultura, y esto nos permite reconocer parte de sus interacciones sociales. Así mismo, el acercamiento a los sentidos del fandango fronterizo nos permitió comprender

la manera en que las fronteras se tejen en conjunto con las narrativas, en este caso el análisis se realizó a partir del visionado de videos del colectivo que organiza anualmente estos encuentros y gracias a una entrevista realizada a Jorge Francisco Castillo, uno de los organizadores del Fandango fronterizo.

Son Jarocho

El son jarocho es un género musical que se extiende a lo largo de los estados de Veracruz, Tabasco y el norte de Oaxaca. Está emparentado con el joropo de Venezuela, la mejorana de Panamá y el son huasteco de México. Se trata de expresiones musicales que se desarrollaron durante la colonia a partir de la música barroca y el mestizaje de las culturas española, indígena y africana (FIGUEROA, 2016). El término son se relaciona con los sonetos que incorporaban baile en eventos populares, donde ya había una mezcla cultural mestiza; por otro lado, el término jarocho hace referencia a la cultura afrodescendiente de la región del Sotavento mexicano.

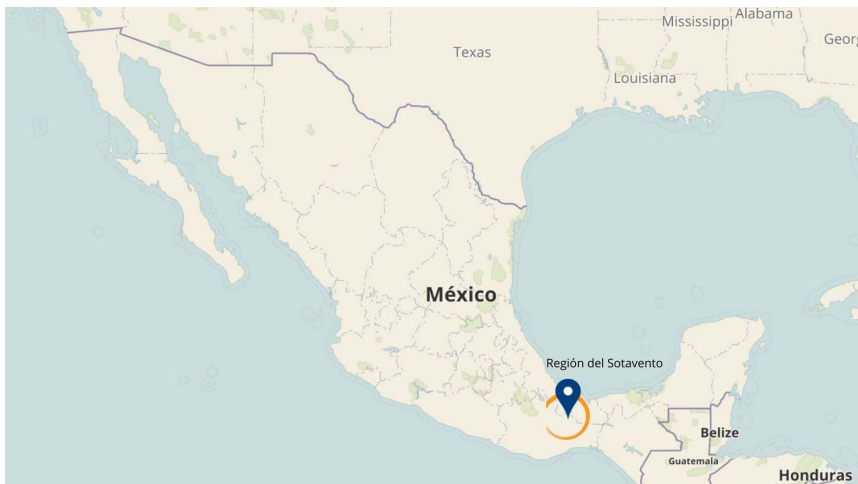


Imagen 1: En el mapa se puede ver marcada la zona del Sotavento.
Fuente: Elaboración propia.

Los orígenes de este género se remontan a las zonas de Andalucía y las Canarias, en la España del siglo XVIII. Con el intercambio cultural y comercial, en América el ritmo se mezcló con influencias africanas del Caribe. Con el tiempo, esta hibridación y mezcla de melodías, ritmos y tradiciones se fue transformando y tomando fuerza en México (PÉREZ MONTFORT, 2003). En la actualidad el son jarocho se ejecuta durante los fandangos, que son fiestas donde se combinan el baile zapateado, la música tocada con jaranas de diversos tamaños y registros y los versos cantados. Se incluyen también otros instrumentos como el marimbol, el güiro, la quijada, el cajón, el violín y el arpa en algunas zonas. Es necesario tomar en cuenta también que la tarima es un elemento importante y sonoro, ya que el zapateado hace las percusiones; gracias a todos estos elementos se enciende la fiesta, pues el son jarocho invita al baile, al movimiento, a la algarabía.

Los versos son parte esencial del fandango, quienes los improvisan son los improvisadores y quienes se los saben con antelación y los repiten son los *decidores* (FIGUEROA, 2016). Cada son tiene su propio tema: las justicias son décimas dedicadas a lo divino; el siquisirí aborda el tema amoroso; el buscapié es de contenido oscuro y luminoso de manera alterna; además, cada son tiene su propio desarrollo, suelen empezar con el saludo, luego se pasa al tema principal y se termina con la despedida. Cabe recalcar que los cantadores muchas veces demuestran un alto nivel poético y lúdico (PÉREZ MONFORT, 2003), el cual se puede apreciar acudiendo a estas fiestas, pero también se pueden encontrar grabaciones en línea de celebraciones en las que el son jarocho es el centro.

A continuación compartimos la letra del son “El siquisirí”, donde se puede leer la lógica de la repetición y el tema, encontrarán también el enlace para escuchar la canción y el ritmo:

EL SIQUISIRÍ²

(D.P.)

Intérprete: Andrés Huesca

Buenas noches señoritas

2. Tomado Cancionero de música jarocho. 11 de enero 2018. <https://musicajarocho.com/cancionero-de-musica-jarocho/>

muy buenas noches señores
 muy buenas noches señores
 buenas noches señoritas

*Buenas noches señoritas
 muy buenas noches señores
 muy buenas noches señores
 buenas noches señoritas*

A todas las florecitas
 de rostros cautivadores
 van las trovas más bonitas
 de estos pobres cantadores

*A todas las florecitas
 de rostros cautivadores
 van las trovas más bonitas
 de estos pobres cantadores*

Ay que sí grave dolor
 maldigo mi mala suerte
ay que sí que no y que no
 también mi mala fortuna
con la grande sí con la chica no
 como no vino la muerte
ahora sí mañana no
 cuando pequeño en la cuna
 para no haberte querido
 sin esperanza ninguna

Cargo una vana ilusión
 que con el tiempo se borra
 que con el tiempo se borra
 cargo una vana ilusión

*Cargo una vana ilusión
 que con el tiempo se borra
 que con el tiempo se borra
 cargo una vana ilusión*

La traigo en el corazón
 y también en la memoria

porque las mujeres son
más bonitas que la gloria

*La traigo en el corazón
y también en la memoria
porque las mujeres son
más bonitas que la gloria*

Ay que sí que no y que no
todos echan despedida
ay que sí que no y que no
pero como yo ninguna
con la grande sí con la chica no
una, dos, tres, cuatro, cinco
ahora sí mañana no
cinco, cuatro, tres, dos, una
cuatro por siete veintiocho
tres por siete son veintiuna.

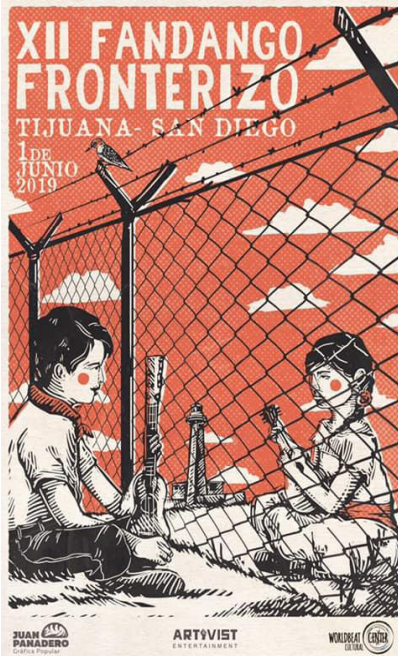


Imagen 2: Cartel del XII Fandango Fronterizo 2019

Fonte: Fandango fronterizo: <https://www.imer.mx/rmi/el-fandango-fronterizo-2019-musica-poesia-tradicion-y-alegria-que-desafian-las-fronteras/>

Historia del fandango fronterizo

La diáspora del son jarocho, como resultado del movimiento jaranero, se ha dado desde la década de los sesenta, ha viajado desde Veracruz hacia el resto de México. Durante años se realizaron fandangos de los dos lados de la frontera entre México y Estados Unidos. Jaraneros de San Diego cruzaban para asistir a fandangos, talleres o presentaciones en Tijuana (ZAMUDIO, 2014; OLMOS, 2018) y quienes podían cruzar desde México, también asistían a encuentros en San Diego. Debido a lo complejo del cruce de la frontera, no todos los fandangueros podían asistir y reunirse del lado estadounidense; esto a causa de la falta de visa o debido a lo complicado y largo de las filas de ingreso a los Estados Unidos; de allí surgió el deseo de realizar un fandango fronterizo.

Para conocer de cerca la historia y el recorrido de este proceso realizamos una entrevista con Jorge Francisco Castillo, uno de los organizadores y precursor del Fandango Fronterizo. Francisco nos comentó que todo comenzó del lado de la frontera de los Estados Unidos. Él es mexicano, estudió música y trabajó como bibliotecario en San Diego y por su interés en el son jarocho viajó a Veracruz junto a maestros bilingües de escuelas públicas de San Diego. En 2006 fueron al encuentro de jaraneros en Veracruz personas de Los Ángeles, San Francisco y Tijuana. Se formó entonces un colectivo abierto, donde todos eran bienvenidos, una fiesta musical.

Para 2008 organizaron el primer fandango y a partir de entonces se han organizado varios eventos culturales y artísticos en la frontera. Francisco recalcó que todo empezó en un momento particular, en el que se vivía un clima de violencia en Tijuana que hizo que la gente dejara de salir y el turismo dejara de llegar. Esto ocurrió entre 2008 y 2011, durante el gobierno de Felipe Calderón, cuando en la ciudad de Tijuana reinaba un ambiente de terror e incertidumbre a partir de la extrema violencia vinculada con el narcogobierno, el crimen organizado y la subsecuente estrategia de los gobiernos federal y local para contener dicha violencia, así como debido a la militarización de las fuerzas policiales y las purgas al interior de dicha institución (BEZARES, 2019). Fue así como el fandango anual llegó para cambiar el horizonte sonoro de la frontera norte. Al primer fandango asistieron unas 70 personas, divi-

didadas entre Tijuana y San Diego, la mayoría era gente de la frontera. Ahora, según Francisco, el 60% de la gente que va, vuela desde otros lugares de Estados Unidos, México y el mundo³.

Con los años, el fandango fronterizo ha cobrado importancia y ha generado mayor interés entre quienes están en el mundo musical del son jarocho, pero también entre quienes trabajan y discuten el tema de las fronteras, pues el cruce y el muro marcan muchas vidas y cotidianidades. De ahí la importancia de hablar tanto de lo comunitario como del rol de la música en este tipo de actividades y la vinculación afectiva y emocional que surge entre la colectividad que participa, la música en vivo que se ejecuta, el baile y la convivencia que se generan. Para adentrarnos respecto al papel de lo sonoro dentro de lo comunitario, retomamos a Le Breton (2009), quien afirma que los sonidos emitidos por músicos en algún tipo de crisis generan una resonancia significativa en las emociones, pues se parte de compartir el mismo código, no solo de lenguaje, sino también de emociones, experiencias y afectos. Para Francisco, se trata de algo así como de un rezo comunitario, de un momento de sanación frente a las muertes en la frontera y frente a lo que significa el muro que divide, separa y oprime. Sara Ahmed, en su libro *La política cultural de las emociones* comenta que:

Lo que nos mueve, lo que nos hace sentir, es también lo que nos mantiene en nuestro sitio, o nos da un lugar para habitar. Por tanto, el movimiento no separa al cuerpo del “donde” en que habita, sino que conecta los cuerpos con otros cuerpos: el vínculo se realiza mediante el movimiento, el verse (con)movido por la proximidad de otros. (2014, p. 36).

Esto es justamente lo que pasa con el fandango fronterizo, la proximidad de los cuerpos, la música, el baile y la frontera marcan el vínculo entre la gente, se produce un acercamiento afectivo y entonces la colectividad reunida desvanece el muro, pese a la distancia los participantes están juntos y unidos.

3. A continuación incluimos el enlace de un video del VIII Fandango Fronterizo, en donde se pueden apreciar la música y las actividades en ambos lados de la frontera: https://www.youtube.com/watch?v=knT3BTwQdz8&ab_channel=ElGalloFilms



Imagen 3: Imagen de un fandango fronterizo, tomada de “Fandango fronterizo (son jarocho en la frontera para reconectar a la comunidad). 11 de diciembre de 2017.

Fonte: <https://masdemx.com/2017/12/fandango-fronterizo-frontera-mexico-estados-unidos-fiesta-cultural/>

Del lado de los Estados Unidos, el fandango se realiza en el Friendship Park de San Diego y del lado de México en el Faro de Playas de Tijuana, justamente donde se junta el muro con el mar. Este acto simbólico es una muestra de comunidad, pese a la visible separación. Se trata, según Leigh Brown de : “Una mezcla de fiesta alegre y declaración política seria, el Fandango es una afirmación del son jarocho” (LEIGH BROWN, s.p). Esa barda que separa familias y amigos se convierte en un lugar de comunión una vez al año. La preparación del evento dura alrededor de 6 meses. Se trata por lo tanto de un momento importante cultural y políticamente, en el cual las fronteras se disuelven gracias a la música, que se vuelve parte del paisaje sonoro y donde además, en palabras de Miller y Cisterna, “las representaciones de los afectos y las emociones funcionan como índices que posibilitan una nueva lectura política basada en la dialéctica entre afectos e ideología” (MILLIER Y CISTERNA, p. 676).

Entendemos al sonido, en este caso, como estructurante en las relaciones sociales en el contexto del fandango fronterizo, porque el sonido

es parte de la identidad desde lo individual y lo social, desde lo colectivo, de manera que el son jarocho llega a caracterizar la frontera por su sonoridad (RUÍZ, 2015, s.p.). Los sonidos del fandango fronterizo se han convertido en distintivos de esa zona fronteriza y de la gente que acompaña año con año la celebración. Como dice Ruiz, el fandango fronterizo permite “pensar el mundo social por medio de los sentidos [... así como] reflexionar sobre la dimensión estética de las relaciones sociales” (RUÍZ, 2015, p.12), ya que los fandangos son espacios donde quienes acuden de un lado y el otro de la frontera comparten sus historias de migración y desplazamiento a través de la música. Se trata de cuerpos migrantes, tradiciones migrantes y lenguas migrantes que franquean los límites y las fronteras, como bien menciona Miguel Olmos, estudioso especialista en música y migración, con especial énfasis en el son jarocho y el fandango:

...Al reflexionar sobre la migración de las músicas fronterizas mediáticas, y aquellas generadas por la memoria popular, caemos irremediablemente en el esquema epistémico utilizado en el análisis de la comunicación sensible; la migración de géneros musicales no se vincula a menudo con el movimiento físico de las personas sino el viaje de las músicas –como es el caso de las músicas mediáticas–, se realiza muchas veces sin la intermediación del contexto cultural comunitario (2012, p.128)

Y en este caso, la música migra y también sus ejecutantes, desafiando las fronteras palpables y visibles, haciendo que éstas se disuelvan a través de lo sonoro, dando así un movimiento de todos los elementos que componen al fandango fronterizo. Por otro lado, Francisco insiste en todo lo que implica ver a la gente a través del muro. En ciertos lugares solo alcanzan a tocarse con la yema del dedo meñique. Como indica Adrián Florido, uno de los organizadores del fandango fronterizo: “El muro es cada vez más alto y grueso, por lo que ‘se ha vuelto un reto mantener ambos lados en sincronía’. ‘Para poder ver a los amigos a través de la barda, tienes que cerrar un ojo y asomarte.” (LEIGH BROWN, s.p.).

La frontera se ha militarizado paulatinamente y con esto, la vigilancia y el control han aumentado, de modo que si antes se podían pasar alimentos o golosinas de un lado al otro por los huecos de la malla metá-

lica, ahora eso resulta imposible. Sin embargo, a través de las mallas metálicas que separan los dos lados de la frontera, cuando la gente se saluda, el muro tiembla. Los sentimientos a los que alude Francisco parecen contradictorios: se siente rabia, frustración, cariño, alegría, pero cuando empieza el fandango, los sentimientos negativos se olvidan, incluso el muro se olvida, porque están en el fandango, que es una fiesta comunitaria.

Si bien se viven historias de ruptura y dolor por la frontera, el fandango produce un acercamiento, se trata de un momento en el que no hay barreras o límites para la música, que cruza el muro, se toca, se baila y canta de los dos lados. Si bien la frontera es una herida abierta, el fandango se convierte en una forma de curar esa herida, pues en el fandango no hay puertas, no hay boletos, todo el que llega es bienvenido; se trata de una fiesta abierta, una fiesta que es parte de la búsqueda de la identidad. Sobre este punto Le Breton advierte que la comunión sonora puede tirar cualquier barrera, pues el mundo sonoro inscribe físicamente la alianza entre uno mismo y los demás; si es elegido, recibido favorablemente, encarna la mediación que salva los obstáculos y permite el encuentro (2009, p. 112).

El fandango empieza con el siquisirí, que es una canción de bienvenida. Los músicos rodean la tarima, que es el corazón del festejo. En el caso del fandango fronterizo, hay una tarima de cada lado de la barda. El uso del espacio público del lado de los Estados Unidos está absolutamente controlado, la entrada al parque tiene acceso y horario limitado los fines de semana, pues se puede estar dentro solamente durante cuatro horas. Los versos de los temas que se escuchan varían, pero siempre la frontera y la violencia en México son el centro. En algunas ocasiones, por ejemplo, han interpretado sones que hablan sobre la corrupción en México o con el conteo del 1 al 43, como un recordatorio de la desaparición de los 43 normalistas de Ayotzinapa en 2014.

En un lugar en el que solo el viento y la música pueden cruzar sin restricciones, el fandango fronterizo es el momento en el que las fronteras se desvanecen, hay familias que se pueden encontrar en la zona del muro, donde se han empezado a llevar a cabo conciertos, encuentros de poesía, protestas, misas. Gracias al arte, esta zona de la frontera ha

tomado otros significados. El sentido de comunidad ha permitido que se empiecen a realizar fandangos hermanos en otros lados del mundo, con los años se ha consolidado una red de fandangos por el mundo y a los encuentros se han sumado desde España, Alemania, Francia, Austria, Suiza, Japón, Argentina, Chile, son más de 20 fandangos que se suman cada año. El colectivo trabaja mediante la autogestión, y en algunas ocasiones ha recibido ayuda de algunas instituciones, como el Colegio de la Frontera, o el grupo Artivist de Los Ángeles.

El miércoles de la última semana de mayo inicia el jolgorio, ese día llegan los invitados, el jueves empiezan los talleres y el sábado se realiza el fandango fronterizo, de 10:00 a 15:00 en el muro; a la hora en la que se termina el permiso, del lado mexicano sigue la fiesta. Gran parte de la gente cruza la frontera y se integra. Con respecto a los versos, Francisco insiste en que hay libertad de contextualizarlos, cantarle a la frontera, a lo que pasa en Tijuana; de este modo lo afectivo se evidencia a través de los versos, los abrazos, el baile, la alegría, de modo que a lo largo del encuentro se conjugan lo comunitario, lo político, lo conmemorativo y lo festivo.

Miguel Olmos argumenta que los intérpretes en gran medida son los actores de múltiples espacios culturales locales, con identidades ancladas en la memoria que funge como receptáculo de la identidad colectiva (2012, p. 128), y que a través del sonido y el baile comparten un lenguaje que no sólo se reconoce regionalmente, pues ha rebasado fronteras incluso temporales.

Año a año el fandango ha crecido y recibe cada vez más concurrencia; sin embargo, en el contexto de la pandemia el fandango debió pasar por una transformación y otra nueva frontera, que tampoco pudo detener la música y la solidaridad. Durante el 2020 el fandango se llevó a cabo de manera virtual a través de Facebook Live. El encuentro, previsto para durar dos horas, terminó durando más de 9 horas.

Hace un año, quién diría
que aquel fandango en la playa
se mudaría a la pantalla
y otra vez nos uniría.
Sí, fue la tecnología,

la que posible lo hizo
y el humano compromiso
que muestra que no hay barrera
ni pandemia ni frontera
que silencie al fronterizo.⁴

Ni siguiera la pandemia logró detener la celebración, cuyos vídeos están disponibles en el Facebook del Fandango Fronterizo: <https://www.facebook.com/FandangoFronterizo/>

Para el 2021 el convivio se pospuso, pues procuran seguir las medidas adecuadas para permanecer con salud. Jaraneras y jaraneros lograron reunirse el 6 de noviembre de 2021 para celebrar el día de muertos en el Faro de Playas.

Consideraciones finales

Letra, música y baile se conjugan en esta celebración que sobrepasa fronteras históricas y geográficas, pues tiene una larga tradición y transformación en la que están relacionados los ritmos africanos, los versos flamencos, el mestizaje y un cúmulo de elementos culturales que permean esta tradición, que es representativa de la región de la costa del Golfo de México.

Tal como el son ha recorrido y se ha transformado a través de las migraciones y a lo largo de su historia desde Europa hasta México y de México a otras latitudes, la importancia de su permanencia es festejada y reconocida, no obstante, junto con esta celebración está siempre la reflexión en torno a la necesidad de visas, la expulsión de migrantes y la dificultad de ingreso a los Estados Unidos, por lo que se conjuntan el tema de la migración y la frontera con las identidades sonoras y su potencial crítico en torno a las diferencias globales norte-sur.

Este breve recorrido por la historia del fandango fronterizo nos ha permitido pensar la frontera como un espacio sonoro poderoso, lúdico, creador de comunidad y afectos, en el cual, desde el 2008, el son jarocho ha posibilitado que la música, la cultura y la migración se conjunten en

4. Tomado de Flor de tarima del fandango fronterizo 2020. (segundos 4 al 28). https://www.youtube.com/watch?v=zffbKRLgUaY&ab_channel=CentrodememoriaFandangoFronterizo

un evento político que ha creado lazos y que confronta las dinámicas de control en la frontera. Si bien en este recorrido se ha evidenciado que la música tiene la potencia de moverse y circular más allá de los límites y los muros; sin embargo, también hemos podido evidenciar aquello que es común en la sociedad neoliberal, que si bien hay libre circulación de bienes, cada vez hay mayor dificultad de libre circulación de las personas. Pese a esto, el fandango sigue siendo una fiesta. Es importante mantener la reflexión sobre el potencial de lo sonoro en relación con los tránsitos espaciales y las migraciones de población a través de la música, ya que el fandango fronterizo es prueba de cómo el sonido y la música se producen y difunden a través de encuentros que ocurren gracias a procesos migratorios; y que, así mismo, de manera efímera, pero también enérgica, disuelve fronteras políticas.

Queda pendiente una aproximación a la manera en la cual se ha transformado el paisaje sonoro de Tijuana antes y después de las intervenciones del Fandango Fronterizo a partir del 2008, así como una reflexión en torno al hecho artístico y sonoro en la frontera, no solo a partir del son jarocho, sino también gracias a otros géneros y expresiones artísticas que confluyen en la transformación del espacio sonoro.

Referencias bibliográficas

ABRAMOWSKI, A.; CANEVARO, S. Introducción. In: _____. *Pensar los afectos: Aproximaciones desde las ciencias sociales y las humanidades*. Buenos Aires: Ediciones Universidad Nacional General Sarmiento, 2017, p. 9-28.

AHMED, S. *La política cultural de las emociones*. Trad. Cecilia Olivares Mansuy. Universidad Autónoma de México – Centro de Investigaciones y Estudios de Género, 2014.

CALDERÓN, E. Universos Emocionales y subjetividad. *Nueva Antropología*, jul./dic., vol. 27, no.81, 2014. Pp. 11-31.

_____. *La afectividad en antropología*. Una estructura ausente. México. Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa, 2012.

BEZARES, H. Violencia, espacio y vida cotidiana en la guerra mexicana contra las drogas: un análisis de Tijuana. *Revista Austral de Ciencias Sociales* 37, p. 231-252, 2019.

DOMÍNGUEZ RUIZ, A. L. M. El poder vinculante del sonido. La construcción de la identidad y la diferencia en el espacio sonoro. *Alteridades*, vol. 25, N° 50, julio-diciembre 2015. Disponible em: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172015000200008

EL COLEGIO DE LA FRONTERA NORTE - EL COLEF IX. Fandango Fronterizo 2016. Tijuana/ San Diego. *YouTube*, 13 de mai. 2016. 2'4". Disponible em: <https://www.youtube.com/watch?v=R9WtYJWf3sc>

FANDANGO FRONTERIZO. *Fandangofronterizo: Tijuana – San Diego*. Disponible em: <http://fandangofronterizo.blogspot.mx/>

FIGUEROA, R. *Son Jarocho*. Guía histórico-musical. Xalapa, México. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/ Fondo Nacional para la Cultura y las Artes/ Comosueña, 2016.

GALLO FILMS. *VIII Fandango Fronterizo*. Video online. 1'49". 10 de mayo de 2015. Disponible em: https://www.youtube.com/watch?v=knT3BTwQdz8&ab_channel=ElGalloFilms

LE BRETON, D. Oír, oírse. De la buena armonía al malentendimiento. In: _____. *El sabor del mundo: Una antropología de los sentidos*. Buenos Aires: Nueva Visión, 2009, p. 93-142.

LEIGH BROWN, P. La música borra por una tarde la frontera entre México y Estados Unidos. *The New York Times*. 1 de junio de 2016. <https://www.nytimes.com/es/2016/06/01/espanol/cultura/la-musica-mexicana-borra-por-una-tarde-la-frontera-entre-tijuana-y-san-diego.html>

MILLER, K.; GOLD, M. C. Introducción. In: Política de los afectos y emociones en producciones culturales de América Latina. *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXXII, N° 257, pp. 675-683, octubre-diciembre 2016.

OLMOS AGUILERA, M. Las imágenes y los sonidos del paisaje fronterizo. Ichan Tecolotl. *Ciesas*. Disponible em: <https://lab.ciesas.edu.mx/audiovisual/las-imagenes-y-los-sonidos-del-paisaje-fronterizo-5/>

_____. Antropología de la migración musical. In: *Músicas migrantes, la movilidad artística en la era global*. México, COLEF. Pp. 125-142, 2012.

PÉREZ MONTFORT, R. *Estampas del nacionalismo popular mexicano: Diez ensayos sobre cultura popular y nacionalismo*. México: CIESAS y CIDHEM, 2003.

RADIO MÉXICO INTERNACIONAL. *El Fandango Fronterizo 2019, música, poesía, tradición y alegría que desafían las fronteras*. Disponible em: <https://www.imer.mx/rmi/el-fandango-fronterizo-2019-musica-poesia-tradicion-y-alegria-que-desafian-las-fronteras/>

VALDEZ HERNÁNDEZ, E. I. El son jarocho. Correo del maestro. *Revista para profesores de educación básica*. Disponible em: https://www.correodelmaestro.com/publico/html5012016/capitulo5/el_son_jarocho.html

ZAMUDIO SERRANO, C. del M. *Dos tarimas, un fandango. Dinámicas y relaciones transfronterizas entre los jaraneros de Tijuana, México-San Diego, EUA: Un análisis desde el lado sur de la frontera*. Tesis de maestría del Centro de Estudios de la Cultura y la Comunicación, Universidad Veracruzana, 2014. <https://cdigital.uv.mx/bitstream/handle/123456789/47473/ZamudioSerrano.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

CAPÍTULO 5

Blackness as an Anti- and De-colonial Expression of Resistance in Baco Exú do Blues' film, *Bluesman* (2018)

GABRIEL MOURA JULIANO

Post-Abyssal Artist

Diogo Álvaro Ferreira Moncorvo, better known as Baco Exú do Blues, is a Brazilian rapper from the State of Bahia who created and co-produced the short film *Bluesman* in 2018, based on the album by the same name. The album and short film (in video format) are built upon samples of Blues. Winner of the Grand Prix award at the 2019 Cannes Lion Festival¹, this video, which functions as more than a music video clip for promoting the album songs, invites the audience to re-signify Blackness in Brazilian reality. In the short film, the audience follows the trajectory of a Black man as he navigates the city of Salvador, Brazil, and transcends to an ethereal, fictional realm as he perceives and contextualizes his existence as a Black Brazilian man.

The following critical media art analysis develops a qualitative approach constructed by theoretical lenses: informed primarily by the

1. Arkady Petrov, "Brazilian Baco Exu Do Blues Wins Award in CANNES, Pipping Beyoncé and Jay-Z Film", in *The Rio Times*. Access through: <https://www.riotimesonline.com/brazil-news/rio-entertainment/music/baco-exu-do-blues-beats-beyonce-and-jay-z-and-wins-award-in-cannes/>.

sociologist Boaventura de Sousa Santos' (2019) theories on the Global South, in conjunction with transformative worldviews towards the decolonization of knowledge (MIGNOLO, 2020), race recognition (HALL, 1992) and Afrofuturism (GASKINS, 2016), I investigate how this popular media artwork represents Blackness in Brazil as a political expression of resistance, while also arguing for the pedagogical potential of the film – I analyze this media artifact as a form of re-signifying *Blackness* in current Brazil's reality and discuss why it should be applied on academic contexts for anti- and de-colonial studies. To explore how this artwork functions as an expression of resistance, I follow Stuart Hall's (1992) invitation to investigate how studies on Black Cultural production can change the exclusionary models of knowledge production in academia – what ways of knowing (epistemologies) emerge from this Black-Brazilian production? More specifically, I examine how constructions of Blackness in this artwork counter hegemonic conventions of identification and how these constructions can transform dominant understandings of racial difference to contribute to anti-racist and anti-colonial ecologies of knowledge. I investigate these questions through narrative inquiry and archival research methods by a compound of theories: critical race theory, critical pedagogy, decolonial and Global South theories, most notably the sociologist Boaventura de Sousa Santos' (2019) concept of the post-abyssal artist. This intersectional (COLLINS, 2019) framework allows me to interrogate and explore *Bluesman* (2018) as a resistance vector to suggest its application in academia and contribute to *anti- and de-colonial studies*. Utilizing an inductive qualitative approach helps unveil the epistemologies from within the artwork in analysis.

For my statements and analysis, it is worth mentioning that I borrow from Walter Mignolo's understanding of decoloniality. I second him as he positions coloniality as a concept that comprises the “semiotic dimensions of colonization (of languages, memories, and space)” (MIGNOLO, 2020, p. 613) and decoloniality as an alternative – i.e., practical, theoretical and/or methodological approach – that liberates place, mind and body. Having this in mind, I will be looking closely at the narrative of

the film to critically analyze the audio and, mostly, the visual signs, in order to unveil its anti- and de-colonial expressions of resistance.

As beforementioned, my investigation of Baco Exú do Blues' artwork is primarily based on De Sousa Santos' studies; in *Toward an Aesthetics of the Epistemologies of the South: Manifesto in Twenty-Two Theses*, De Sousa Santos (2019) proposes the concept of a *post-abyssal artist* who challenges the hierarchies of power-knowledge emanating from the Global North. I state that the short film co-producer, Baco Exú do Blues, could be seen as a *post-abyssal* artist, as he is a proper fit for this concept in many forms, as further discussed in this essay; however, before presenting the analysis, I need to explain the concept of a *post-abyssal* artist. De Sousa Santos writes his manifesto with twenty-two topics – or, as he says, thesis – describing the aesthetics of epistemologies of the *South*, which directly refers to knowledge-creation arising from art production by Global South artists. By way of explanation, the Global South does not refer to the southern hemisphere. Instead, it refers to the regions and groups that have suffered and continue to suffer under colonialism. According to De Sousa Santos (2019), the knowledge production of colonized populations has been made invisible, silenced, or non-existent by former colonizers. He proposes and explains 22 epistemological claims of the aesthetic values from the practices of *Post-Abyssal Artists* that counter hegemonic conventions from the North – such claims are said to be *epistemological* because they resonate on knowledge production; that is, the artworks operate as vectors of resistance and can be used for more than just aesthetic contemplation (SANTOS, 2019).

According to De Sousa Santos (2019, p. 119), “while capitalism is premised upon the formal equality of all human beings, both colonialism and patriarchy are based on the ontological degradation of certain groups” of people. This issue occurs while what is produced as knowledge by colonized populations is rarely perceived as a valid form of knowledge (SANTOS, 2019). Therefore, artists from the *South* shed light on this abyssal separation of humans until current times. De Sousa Santos calls these artists *post-abyssal*, as they also explain the epistemological connection and imperial political projects and systems of the dominant powers. These artists create from struggle and usually inquire

about liberation and emancipation while acting as part of a community (SANTOS, 2019). The *post-abyssal* artist's subversive work is creating things we cannot ignore and proposing a fight towards freedom from oppression (SANTOS, 2019), as the posed problems cannot be solved under the modern worldview. Thus, post-modern alternatives seem to be the ideal solution to counter these hegemonic structures of powers. Building from De Sousa Santos' thoughts, I read *Bluesman* (2018) as a post-abyssal expression of Brazilian Black resistance.

Next, I will stress three of the theses from the sociologist's manifesto that are explicit in the short film:

I. Culture from oppressed groups emerges as resistance and knowledge production vectors. "The epistemologies of the South aim to valorize such knowledge and thereby to rearm and strengthen the resistance against oppression, discrimination, and domination" (SANTOS, 2019, p. 118). These acts of resistance happen in groups and through collaborations, not individually. Accordingly, works coming from different backgrounds might intersect in their resistance against prejudice. In the short film here considered, the artist references Black characters who have fought for Black rights and against racism. E.g., in minute 3:17 (Image 01), Baco cites the famous U.S. visual artist Jean Basquiat. By referencing him, the rapper points to Basquiat as a rebellious artist whose productions valorized his origins and surroundings; at the same time, Baco also puts himself on the same level as Basquiat, while bringing the visual artists' fight against oppression alongside his own.

II. As opposed to the *Northern knowledge-making*, there is no single general aesthetics among the epistemologies of the South, as the latter are plural. The white, European ideologies impose a universal, single aesthetic. A *post-abyssal* work of art imposes, thus, a rupture with the sole concepts of "beauty, creativity, space-time" and so forth (SANTOS, 2019, pp. 119-120). Consequently, this kind of art asks for a new aesthetics, which uses the abyssal line as a primal direction for their creation. In the case of Baco's art creations, the abyssal line concerns the prejudice against the Black Brazilian population. In a decolonial approach, he brings fictional futurities, such as Marvel's Wakanda, from Ryan Coogler's science fiction film *Black Panther* (2018), as counter-narra-

tives to the ongoing colonial destructive practices (TUCK; YANG, 2012) of racial prejudice. In the short film, from 4:19 to 4:44, the artist presents the lyrics:



Figure 1: Bluesman (2018), 2:17.

Source: Baco Exú do Blues & Douglas Ratzlaff Bernardt.²

They want a Black man with their gun up in a music video in a favela shouting “cocaine”, they want our skin to be the skin of crime, and *Black Panther* to remain a fictional film. I am the color of Mississippi burning. They are *fucking* scared of the next Obama. Racist son of a bitch, no one loves you here. *Fuck* Jerusalem, I am searching Wakan-da. (BACO EXÚ DO BLUES, 2018)

III. “The *post-abyssal* artist is an absent artist before becoming an artist of absences” (SANTOS, 2019, p. 121). In other words, from invisibility, the invisible artist brings what is invisible to the spotlight. *Post-abyssal artists are activists* – they consider transforming what is concreted by the North as monstrous, blasphemous, or non-existent to an aesthetic with value, which should be gazed at, considered, and appreciated. For instance, at 2:55 (Image 3), Baco inquires and subverts colonial social

2. Access through: <https://youtu.be/-xFz8zZo-Dw>.

constructs such as human capital and race. “We Blacks are like silver”, he states, presenting the beauty of the Black skin through metaphor, by relating it to metal due to its outstanding, graceful reflection. He then questions, considering Brazil has a larger population of Blacks than that of Whites, why Black peoples’ human capital is less valued. In doing so, he subverts the dominating damaging colonial human capital value of Black peoples, as he relates it to silver. By way of explanation, the artist refers the Black skin to exchange value – however, Baco proposes that this concept does not make sense, since the exchange value of silver is a colonial social construct. In short, he creatively subverts the dominant mythology (BARTHES, 2006) of Black skin having less aesthetic value than white skin, an artifact of signification which erases the exoticism of Black skin.



Figure 2: Bluesman (2018), 2:17.
Source: Baco Éxú do Blues & Douglas Ratzlaff Bernardt.³

3. Access through: <https://youtu.be/-xFz8zZo-Dw>.



Figure 3: *Bluesman* (2018), 2:55.

Source: Baco Exú do Blues & Douglas Ratzlaff Bernardt⁴

Blackness in *Bluesman* (2018)

Combining moving images and CIG graphics with lyrics from various songs from his album *Bluesman*, Baco Exú do Blues proposes an understanding of race as an extension of humanity, a sign of recognition and, furthermore, a form of resistance. The soundtrack is mixed with a beat sampled from the famous blues song “Mannish Boy” (1955), by Muddy Waters. In doing so, the artist recognizes Blues as the first musical genre that enunciates the role of Black peoples as full-fledged art producers after modern slavery. Rap, as an art form, is an art of appropriation precisely as this music genre is created by samples. Because appropriation art ideologically criticizes consumer culture and dominant ideologies, appropriation certainly is a crucial component of postmodernism (EVANS, 2009). In the short film here examined, the artist formulates a mix of a past style, Blues, linguistically re-signifying the result by assemblage. In other words, the rapper utilizes the music genre Blues in a post-modern format to re-signify Blackness through an anti-colonial point of view.

4. Access through: <https://youtu.be/-xFz8zZo-Dw>.

The video starts presenting a young man encountering “Blackness” through film conventions, such as flashbacks and direct address. Throughout the video, we are introduced to this continually running character who navigates through Salvador city environments. Getting in touch with images of his past and projections of his future, Baco signifies his identity. From 1:31 to 3:00, the film poetically plays with the semiotics of what could represent Blackness. As a *post-abyssal* artist, Baco mixes aesthetic elements to portray the beauty of black skin. Through storytelling filming, CGI animation (Image 4), video portraits and a recording of a photo shooting, the short film proposes the metal silver as a metaphor for Blackness and criticizes human capital inequalities. The character argues that the Brazilian Black population is, like silver, more popular than gold, just as undervalued as it is, numerically, the majority. Why should people seek to transform silver into gold? Blackness has its value, and there is no reason for still following the European/white worldview. The key to signifying Blackness in Brazil is giving value back to it, looking at its beauty and proposing Black philosophies as alternatives to the perpetuated hegemonic colonial logic.

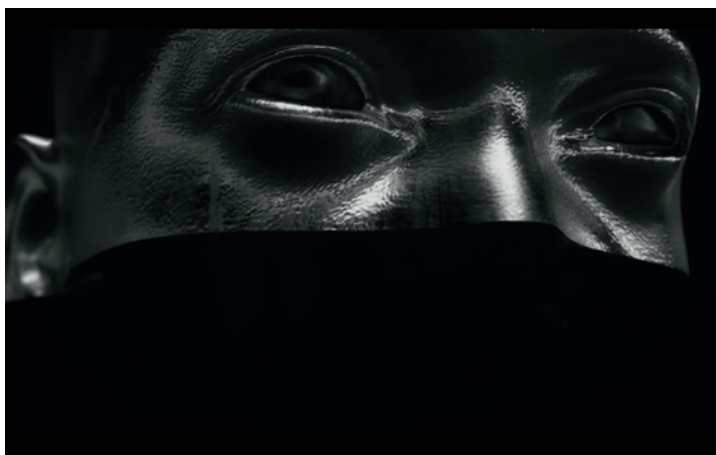


Figure 4: Bluesman (2018), 2:31.
Source: Baco Exú do Blues & Douglas Ratzlaff Bernardt⁵

5. Access through: <https://youtu.be/-xFz8zZo-Dw>.

Brazilian's racial identity is heavily distorted by the colonial project of *mestiçagem*, with which the Portuguese imperial hegemony tried to erase the Black and Indigenous identities by mixing them with Europeans. This oppressive project created a racial label called *pardo*, which complicates the identification of people with African ancestry and blurs the prejudice against Black Brazilians. It also produces a White-identified Black subculture (NASCIMENTO, 1989). Many light-skinned Black people describe themselves as light mulattoes, *mestiços* or *pardos* as a way of diminishing the prejudice they suffer (NASCIMENTO, 1989).

According to Stuart Hall, as interpreted by Hebdige (1979, p. 16), hegemony refers to a social-cultural structure in which a dominant group exercises total authority over subordinated groups, not necessarily by coercion or by imposition of knowledge and ruling ideas, but also by “winning and shaping consent so that the power of dominant classes appears both legitimate and natural”. Baco, as a *post-abysal* artist, by presenting the aesthetic value and strength of the Black skin and exposing the human capital inequalities of contemporary society, points to the value of the Black skin. At the same time, he confronts dominating colonial hegemony that perpetuates racism and damages the Brazilian Black population.

In the film, the main character continues to navigate Salvador by getting in and out of important places for building his identity, like a church, his neighborhood and a family home. These scenes are intrinsically important in the film, as they re-centre the man and naturalize his environment to the audience, thus re-framing onto the screen the everyday life locus of a marginalized person. As Carrillo Rowe and Eve Tuck suggest about Indigenous cultural studies and knowledge production, the same happens to the Black populations: the

reproductions of [...] colonial logics are foundational to the theorization of racial, colonial, and material formations as knowledge production not only erases the identities experience of first nations peoples but also perpetuates and remains complicit with settler projects. (ROWE; TUCK, 2017, p. 9)

That is why these short scenes are fundamental to the film. Instead of projecting Black peoples as the “other”, they expose what constitutes a Black person’s identity without following a colonial perspective, positioning Black peoples as agents of their own and their place in an anti- and de-colonial perspective.

From 4:52 until 5:30, the main character meets a group of people (Image 5), singing and playing a song or chant in a Western African language, such as Yoruba, which is one of the most prevalent African cultural systems as visualized in organized religions in Brazil to this day (NASCIMENTO, 1989, p. 101). In Brazil the colonial regime maintained control of human bodies and spirits to exercise total control over enslaved peoples (NASCIMENTO, 1989). African religion got demonized and outlawed. As Abdias do Nascimento (1989) puts it, Afro-Brazilian religion got marginalized and harassed. The Portuguese empire denied any practices that could project a Black collective identity, such as race, ethnicity or culture (NASCIMENTO, 1989). In general, Afro-Brazilian cultures deal with violent “imposition or super-imposition of white western cultural norms and values in a systematic attempt to undermine the African spiritual and philosophical modes” (NASCIMENTO, 1989, p. 61). As a consequence of *mestiçagem*, and for the survival of some Black cultures’ elements, Black religions got syncretized with Roman Catholic elements (NASCIMENTO, 1989). Interestingly enough, music from Afro-Brazilian religion reflects syncretization “among African religion themselves, as can be observed in the [diverse] *ponto[s]* (ritual of invocation music or song)” (NASCIMENTO, 1989, p. 103), for example. Therefore, despite many degradations, demonizations and persecutions, African culture was not entirely suppressed by the white European hegemonic ideology.



Figure 5: Bluesman (2018), 2:31.

Source: Baco Exú do Blues & Douglas Ratzlaff Bernardt⁶

In the film under analysis, the main character is transported to an ethereal realm where he encounters a silver monolith. This alien-like block, in the shape of a prism, symbolizes, in an Afrofuturistic aesthetic way, Blackness, Black spirituality and the possibility of freedom through self-recognition. As George Lewis (2008) points out, Afrofuturism is a term that refers to discourses of Black diasporic culture, technologies and futurities. Besides, as Nettrice Gaskins (2016) puts it, Afrofuturistic approaches might also function as a ritualistic Black perspective toward spiritual futurity. In her essay “The African Cosmogram Matrix in Contemporary Art and Culture”, while citing Lisa Clark, Gaskins (2016) points out how “Clark reconciles Jean Basquiat’s oeuvre with the hieroglyphics and ideology of the cosmogram”. Similarly, Baco displays a famous popular media image to represent Blackness: the silver monolith from Stanley Kubrick’s *2001: A Space Odyssey* (1968). By utilizing a visualization that remediates the science fiction movie, the rapper creates Afro futurity imagery for people to connect to and reflect upon. As he proposes silver as Black skin, the silver monolith

6. Access through: <https://youtu.be/-xFz8zZo-Dw>.

might be read as “re-contextualizing and synthesizing the past, present and future” (GASKINS, 2016) of *Blackness*. After all, as Gaskins (2016, p. 5) writes, Afrofuturism could operate as a practice that gives agency to artists for repurposing “existing narratives and artifacts to navigate worlds in the past, present and future”. Positioning Blackness as this sixties’ movie’s alien-like high technological, mythical artifact, Baco proposes Blackness as an extension of humanity, a form of recognition and a technology (CHUN, 2009) – that is, as an extension of what and how can he define himself into the world.

The film ends on a happy and hopeful tone, as we find out the young man was running just because he was late for a music class – instead of running from someone or something, as the audience might have thought.

Nevertheless, through his practice, the rapper steps on the abyssal line of prejudice: the artist denounces racism and suggests an anti-colonial possibility of recognition and being by looking at the past, re-signifying his present as a Black man and encountering Blackness as futurity. The film confronts the audience’s race and human capital biases through its narrative, song and visuals. What that film proposes is essentially what De Sousa Santos (2019) theorizes: an anti-, de-colonial aesthetic form of knowledge that, while stepping on the line of the abyss, sheds light on both the marginalized (in this case, Black Brazilians) and the modern dominant structures of power that degrade this group. This short film operates as an artwork that counters hegemonic colonial ideology, as it proposes a practical imaginary political construct – Blackness – while it functions as a representational artifact (HALL, 1986). The rapper subverts dominant Western constructs of knowledge; as Mignolo (2020) suggests, those who control knowledge consequently control subjectivity, and those with capital power are the ones who ultimately impose meaning on subjects. The artist thus provides an alternative to Western universalism through his political, aesthetic, and epistemological work. *Bluesman* (2018) reaffirms the Brazilian Black aesthetic; it clashes against the colonial efforts that tried to “eradicate Afro-Brazilian creativity from the mainstream of Brazil’s artistic production” (NASCIMENTO, 1989, p. 113). Fundamentally, the film offers a narrative that speaks of and

to the Brazilian Black population, offering history through their own worldview, while promoting recognition and bringing visibility to their culture- and knowledge-making.

Epistemological and Pedagogical Potentials of Popular Media Artworks

The present demands of the #BlackLivesMatter movements in the United States of America and around the world have brought urgency to the dearth of representation of Black-peoples' scholarship and epistemologies within universities worldwide. This recent movement, alongside other events, such as the *Truth and Reconciliation Commission of Canada* (2008-2015), opens up higher education curricula to diverse forms of knowledge production and epistemologies (MBEMBE, 2016; NDLOVU-GASTHENI, 2020). Still, as Boaventura de Sousa Santos (2019) puts it, universities worldwide are not prepared to respond to the global societal changes of modern domination from capitalism, colonialism, and patriarchy. For De Sousa Santos (2019), faculty models, specifically curricula and syllabi, should change to better the institutions for whom they serve. To what extent have the university's elitist-like models maintained class, race and gender discrimination, and how to tackle them? As a follower of Paulo Freire's thoughts and decolonizing theories, I state that, as a possible alternative to this problem, we should look at knowledge creations from the Global South and give them the proper recognition they deserve. We, scholars, should recreate university curricula and syllabi to break with these perpetuating patterns of damaging dominating power structures; the imposition of Western European knowledge creates *epistemicide*, a provincial domination disguised as universalism (MIGNOLO, 2020).

Even though decolonization must be considered not as a purely theoretical praxis but, primarily, as a practical action (TUCK; YANG, 2012), decolonizing academic curricula and syllabi could create a less damaging academic culture. In addition, even though this theoretical praxis functions as a decolonial action for changing academic systems, it could beneficially assist the fundamental propositions for the decolonization of land and place (MIGNOLO, 2020). By using artworks that

propose new understandings of social constructs like race and class, while they are positioned on the bodies, lands and living environments of oppressed peoples, this theoretical praxis calls for what decolonial scholars, artists, and activists understand as *practical decolonization*: the protection and proper return of indigenous lands (MIGNOLO, 2020). “[De]coloniality of knowledge goes hand in hand with [de]coloniality of being” (MIGNOLO, 2020). Nevertheless, thinking on De Sousa’s framework, the faculty models, such as the aforementioned curricula and syllabi, should change to better the institutions for the people – in short, I argue scholars must value different realities of knowledge, so that they get represented in education systems.

Anti- and De-colonial theorists show how perpetuating dominant power structures in academia erases or under-represents knowledge produced in the margins of the global society (NDLOVU-GASTHENI, 2020; SANTOS, 2019). By showing how Black Brazilian artworks are valid forms of knowledge production and applying them to post-secondary pedagogical contexts, scholars can promote a broader understanding of what counts as valid epistemologies. More specifically, university space and academic contexts might contribute to decolonizing efforts by incorporating Black Cultural productions and producers from outside the dominant frames stemming from Anglo-America and Europe, to better reflect the contemporary globally connected societies. In fact, this theoretical praxis helps us valuing what the West dictates as unworthy, so it tackles Western universalism (MIGNOLO, 2020).

According to Jorge Larrosa (2001), popular literary works, like novels, have the power to bring transformative reflections when utilized in pedagogical contexts. In the same thinking process, popular art productions could also be read as epistemological texts and subjected to methodological and ideological pedagogical discourses. The epistemological perspective over knowledge production can be seen as a cultural phenomenon (CUNHA, 1998); in other words, popular cultural artifacts function as expositors of epistemological perspectives. For instance, Cornel West (1990) identifies popular cultures, like hip hop, as an element in the crucial process of the new politics of differences in academia. Fortunately, the ongoing advocacy for ecologies of knowledge

has led to the recognition of rap as a valid form of knowledge production within Brazilian academic institutions. For example, *Sobrevivendo no Inferno* (Translation: *Surviving in Hell*), a 1997 album by Racionais MCs, got into the University of Campinas' (UNICAMP) entrance exam bibliography list in 2019 (LISTA, 2021).

In acknowledging rap and other Black peoples' cultural productions as a valid form of epistemology, scholars can build and expand on recent attempts to include Black popular media and literary works as valid sources for academic credentials (LISTA, 2021), thus transforming and decolonizing higher education curricula. This academic practice also erases the damaging hegemonic dialectic of differentiating *high-art* and *low-art*. By acknowledging an ecology of knowledge-making, scholars go one step ahead to help decolonize academia more ethically (TUCK, 2009). I claim that Black Brazilian artworks like *Bluesman* (2018) are valid forms of knowledge – ultimately, rap is a valid form of knowledge production. Building on De Sousa Santos, I propose using Paulo Freire's (2000) critical pedagogy to critique power hierarchies through pedagogy, by looking at epistemology as a cultural conception (CUNHA, 1998) to recognize Global South culture-making as knowledge creation. After all, society configures its meanings through culture as people can interpret it (HALL, 1986). In the means of popular culture, it allows individuals to feel part of a community and be heard. It functions as a structure that characterizes the life of a social group in history, place, and time (HALL, 1986).

The artifact in question, *Bluesman* (2018), is fruitful for academic discussions of anti- and de-colonial studies, as it explores and subverts colonial social constructs like race, class, ethnicity, nation and much more (COLLINS, 2019). According to Patricia Collins (2019), the intersectionality of oppressions occurs when a population is subordinated under structures of domination and exploitation such as racism, capitalism, exoticism, sexism, colonialism, amongst other colonial systems. As beforementioned, the artistic work under analysis is created by an Afro-Latin American man – that being said, the rapper suffers under an intersectionality of oppressions (COLLINS, 2019) and, thus, under *epistemicide*. For theorizing the resistance of his work and valuing its

epistemology, it is essential to assemble an intersectional theoretical compound of critical social theories drawn from antiracist, decolonial, anti-colonial, Global South studies and Latin American diasporic studies (COLLINS, 2019).

Bluesman (2018) has the power to work as a counter-hegemonic cultural artifact (HALL, 1992). It proposes the transformation of epistemological changes and dispositions in society, mainly when it comes to what are Black peoples' values and how can these groups recognize and re-signify themselves. Therefore, *this media artifact*, as an artwork from a *post-abysal* artist that defies colonial structures of power, should be utilized and discussed in academia. It ultimately operates as an anti- and de-colonial expression of resistance. This artwork and many rap productions must not be seen as vulgar cultural artifacts or as ordinary productions; instead, they must be appreciated for operating as a political tool and as a valid epistemological creation. Baco Exú do Blues makes his political view impossible to be unnoticeable; as previously mentioned, *Bluesman* (2018) even won a Grand Prix award at the 2019 Cannes Lion Festival. Academia must not underestimate nor diminish the value of marginal art and epistemological productions. Notwithstanding, the rapper is an activist. After all, "the great task of the post-abysal artist is to create art which cannot be ignored and which urges us to fight for freedom from oppression" (SANTOS, 2019, p. 128).

References

- BARTHES, R. Myth Today; Operation Margarine. In: DURHAM, M. G.; KELLNER, D. (orgs.). *Media & Cultural Studies: Keywords*. Malden, Oxford and Victoria: Blackwell Publishing, 2006, p. 99-106.
- CARRILLO ROWE, A.; TUCK, E. Settler Colonialism and Cultural Studies: Ongoing Settlement, Cultural Production, and Resistance. *Cultural Studies – Critical Methodologies*, 17(1), 2016, p. 3-13.
- CHUN, W. H. K. Introduction: Race and/as Technology; or, How to Do Things to Race. *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies*, 2009, 24, no. 1, p. 7–35. <https://doi.org/10.1215/02705346-2008-013>.
- COLLINS, P. H. Intersectionality and Resistant Knowledge Projects. In: COLLINS, P. H. *Intersectionality as Critical Social Theory*. Durham: Duke University Press, 2019. Access through: <https://doi.org/10.1215/9781478007098-004>
- CUNHA, M. I. da. Aportes Teóricos e Reflexões da Prática: A Emergente Reconfiguração dos Currículos Escolares. In: MASETTO, M. (org.). *Docencia na Universidade*. Campinas, SP: Papyrus, 1998, Coleção Praxis, p. 27-38.
- EVANS, D. Introduction. In: EVANS, D. *Appropriation*. Cambridge (MA): MIT Press, 2009.
- GASKINS, N. R. The African Cosmogram Matrix in Contemporary Art and Culture. *Black Theology*, 2016, 14 (1): p. 28–42. <https://doi.org/10.1080/14769948.2015.1131502>.
- HALL, S. The Problem of Ideology: Marxism Without Guarantees. *Journal of Communication Inquiry*, 1986, 10 (2), p. 28-44.
- HALL, S. What is the 'black' in black popular culture?. In: DENT, G. (org.). *Black Popular Culture*. Seattle: Bay Press, 1992.
- HEBDIGE, D. From Culture to Hegemony. In: HEBDIGE, D. *Subculture: The Meaning Style*. London and New York: Methuan, 1979, p. 5-19.

hooks, b. Eating the Other: Desire and Resistance. In: hooks, b. *Black Looks: Race and Representation*. Boston: South End Press, 1992, p. 21-39.

LARROSA, J. A Novela Pedagógica e a Pedagogização da Novela. In: LARROSA, J. *Pedagogia Profana: Danças, Piruetas e Mascaradas*. 4.ed., Trad. Alfredo Veiga-Neto. Belo Horizonte: Autêntica, 2001, p. 117-138.

LEWIS, G. E. Foreword: After Afrofuturism. *Journal of the Society for American Music*, 2008, 2 (2), p. 139-53. <https://doi.org/10.1017/S1752196308080048>

LISTA de Livros Vestibular 2021, October 5. Retrieved March 19, 2021. <http://www.comvest.unicamp.br/vestibular-2021/lista-delivros/>

MBEMBE, A. Decolonizing the University: New Directions. *Arts & Humanities in Higher Education*, 2016, 15(1), p. 29–45. <https://doi.org/10.1177/1474022215618513>

MIGNOLO, Walter D. On Decoloniality: Second Thoughts. *Postcolonial Studies*, 2020, 23 (4), p. 612–18. <https://doi.org/10.1080/13688790.2020.1751436>

NASCIMENTO, A. do. *Brazil, Mixture or Massacre? Essays in the Genocide of a Black People*. Majority Press, 1989.

NDLOVU-GASTHENI, S. The Dynamics of Epistemological Decolonisation In The 21st Century: Towards Epistemic Freedom. *The Strategic Review for Southern Africa*, 2020, 40 (1). <https://doi.org/10.35293/srsa.v40i1.268>.

SANTOS, B. S. *Knowledges Born in the Struggle*, edited by Boaventura de Sousa Santos and Maria Paula Meneses, 1st ed. Routledge, 2019. <https://doi.org/10.4324/9780429344596>

TUCK, E. Suspending Damage: A Letter to Communities. *Harvard Educational Review*, 2009, 79 (3), p. 409–28. <https://doi.org/10.17763/haer.79.3.n0016675661t3n15>

TUCK, E; YANG, K. W. Decolonization Is Not a Metaphor. *Decolonization: Indigeneity, Education & Society*, 2012, Vol. 1, n° 1, p. 1-40.

WEST, C. The New Cultural Politics of Difference. In: FERGUSON, R. et al. (orgs.). *Out There: Marginalization and Contemporary Cultures*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1990, p. 93-109.

CAPÍTULO 6

As gambiarras como resistências antropofágicas: territorialidades indígenas na experiência de *podcasting* de comunicadores populares

LUAN CORREIA CUNHA SANTOS

Introdução

Como podemos encarar o protagonismo de sujeitos indígenas em produções de comunicação no formato podcast, tendo em vista a podosfera enquanto um território conflituoso e em relação contínua com outros conflitos territoriais, como aqueles que concernem à Amazônia brasileira?

Neste trabalho, interpretamos duas produções experimentais em formato de podcast produzidas e protagonizadas por comunicadores indígenas: *Cultura indígena e o avanço da tecnologia* e *Terceira Idade e Cultura Indígena*, ambas executadas ao longo de uma oficina de podcast no 1º Encontro Regional de Comunicadores Indígenas de Roraima, que ocorreu em 2020. Esse recorte se insere no contexto de uma pesquisa mais ampla, que busca compreender negociações entre normatizações e movimento de subversão na podosfera brasileira enquanto estratégias de emancipação das relações de colonialidade impostas à América Latina.

Baseamo-nos em reflexões teórica-bibliográficas sobre a perspectiva de um país colonizado e que mantém relações assimétricas entre as suas produções culturais e as produções culturais estrangeiras. Partimos

das considerações tanto de Boaventura Santos (2010) sobre um pensamento pós-abissal, que reconhece no chamado “sul global” a inteligibilidade das expressões culturais de seus sujeitos, quanto de Jesús Martín-Barbero (1987), sobre as construções de identidades periféricas diante da urbanidade globalizada contemporânea.

Acionamos também os apontamentos de Obici (2014) e Bouffleur (2013) sobre o conceito de gambiarra e sobre como podemos pensar esse fenômeno a partir de uma perspectiva antropofágica de ressignificações e emancipação dos sujeitos colonizados. Quando problematizamos a noção de modernidade, referimo-nos a simulacros e consumos efêmeros relativos a um colonialismo que reproduz não uma heterogeneidade das diferenças, mas estruturas hierárquicas que criam institucionalizações e normalizações totalizantes, incubindo os corpos com força repressiva em seus cotidianos. A partir das gambiarras, enquanto estratégia decolonial, podemos produzir fissuras de autonegociação capazes de moldar outras subjetividades.

Encaramos esta pesquisa a partir da antropofagia enquanto uma filosofia que antecipou o pensamento decolonial, buscando contextualizar a natureza geo-histórica de sua produção, nos instigando a pensá-la como forma de resistência capaz de recriar, pelo hibridismo, outras formas de identificação com o território (PRADO, 1990; ROCHA, 2011a, 2011b).

Com tais considerações em mente, analisamos os podcasts apoiados nos conceitos de territorialidade (SAQUET, 2010), territorialidades antropofágicas (HAESBAERT; MONDARDO, 2010) e territorialidades indígenas (DI FELICE; PEREIRA, 2017).

Gambiarras: territorialidades estratégicas

De forma síncrona ao movimento da urbanização, que muito nos é relevante para pensar as relações de territorialidade na contemporaneidade, emergiu também o conceito de gambiarra. Surge a gambiarra com o crescimento desordenado das cidades e com a instauração dos bairros urbanos periféricos. É o contexto de desenvolvimento urbano e tecnológico que apresenta ao mundo a face da desigualdade urbana: as moradias precárias, com pouca infraestrutura ou falta de regularização, abrindo margens para práticas ilícitas ou subversivas (OBICI, 2014).

As definições de gambiarra passam por extensão de cabo elétrico adaptada com uma lâmpada na extremidade, para levar luz a diferentes pontos em uma área extensa: rosário de lâmpadas para cobrir e aumentar a luminosidade de um local. Relacionada ao uso de extensões tanto de eletricidade quanto de gás, num contexto urbano, a gambiarra alude ainda à “relação extraconjugal” (OBICI, 2014, p. 5).

Pensar a extensão de cabo elétrico fazendo chegar a luz a uma outra extremidade insere a gambiarra no contexto urbano, em que a eletricidade passa a ser considerada como algo comum e banal, mesmo quando sua ausência indica a necessidade de improvisação (com gambiarras). Metaforicamente, é a gambiarra que leva a luz, eletricidade e, por consequência, a introdução do mundo urbano capitalista moderno para os bairros periféricos e para as favelas. A gambiarra então coexiste com a energia elétrica no processo de subjetivação e significação dos sujeitos.

Propomos aqui pensar as significações de gambiarra a partir de quatro categorias, tendo como base definições indicadas por Boufleur (2013) e Obici (2014). A primeira delas, *prática ilícita*, sendo definida como: um meio de tirar vantagem, um hábito irregular, desonesto, marginal, ilegal, fraudulento, malandro. Em seguida, a categoria *depreciativa de precariedade*, que implica adjetivos tais como: desleixado, rústico, grosseiro, tosco, “feito às pressas”, imperfeito, inacabado.

Outras significações podem ser encontradas, relacionando, por exemplo, a gambiarra a um *projeto estético externo*, levantando-se signos tais como: adaptação, adequação, ajuste, conserto, reparo, remendo. A gambiarra também pode ser acionada, enfim, enquanto uma qualidade ativa, por sua *capacidade de ressignificações*: improvisação, jeitinho, artimanha, traquinagem, técnica, atitude inventiva, criatividade, solução não-convencional e alternativa de um problema, tecnologia popular (BOUFLEUR, 2013; OBICI, 2014).

Sob uma perspectiva antropofágica, desde a qual nos propomos olhar para as práticas políticas da podosfera, podemos problematizar essas quatro categorias, definidas a partir de duas perspectivas. Do olhar de fora, que se localiza do “outro lado da linha abissal” (SANTOS, 2010), um sujeito que normatiza as práticas a partir de suas vivências e experiências (por vezes construídas sobre a invisibilização do outro) e que

as subjuga e criminaliza quando subvertem essas normatizações. Outra perspectiva é a do sujeito antropófago, aquele que ressignifica o lugar que lhe é dado pelo outro, que aceita o que vem de fora, que busca e reconhece no outro seus pontos positivos, agindo enquanto um sujeito ativo-devorador e possibilitando outras significações para o lugar comum dado aos dispositivos normalizados do outro lado da linha.

A antropofagia, cunhada nesse contexto de tensionamentos de poder e negociações colonizadoras, pode ser vista como uma ferramenta: “devorar é instigar a re-criação constante, o brotar de um pensamento mítico-poético indomável pelo utilitarismo e a domesticação do pensamento e das identidades euro-colonizadoras” (HAESBAERT; MONDARDO, 2010, p. 28).

É uma teoria que nos serve para pensar o *ethos* da cultura brasileira, encarando uma fase da positividade do hibridismo cultural, a partir da atualização de culturas pretéritas. Dessa forma, uma sociedade antropofágica busca violar o intocável, romper com os limites, “des-territorializar-se num espaço onde a multiplicidade não é simplesmente um estorvo [...], é uma condição de existência e de re-criação não-estabilizadora do novo” (HAESBAERT; MONDARDO, 2010, p. 29). Como pontua Roberto Schwarz (1989), esse papel ativo mediador entre a cultura local e a assimilação não-passiva da cultura do outro, assim como a capacidade de regeneração dos brasileiros, deve ser celebrado enquanto nosso diferencial, no que ele considera como o mapa da história contemporânea.

A gambiarra, nesse contexto de desestabilização, ressignificação e hibridismo, coloca-se também em uma perspectiva antropofágica, como estratégia conflitiva de sujeitos periféricos. Duas considerações apontadas por Obici (2014) valem destaque aqui. Quanto mais a sociedade torna-se dependente da tecnologia, mais propício é o cenário para a criação e consolidação de gambiarras. Se, em sua origem, a gambiarra estava relacionada a puxar energia elétrica de um lado para o outro, hoje ela já adquiriu funcionalidade para diversos outros dispositivos, como computadores, celulares, carros e até serviços de internet. Tal diversificação nos conduz ao segundo destaque: o autor indica que as ações

ligadas à gambiarra não correspondem a um projeto estético e que, no geral, emergem em cenários de precariedade.

Podemos problematizar que, se a subversão não é um projeto, o cenário sob o qual ela é acionada faz, para o respectivo território subalterno, uma manutenção projetada. Dessa forma, podemos pensar os usos da gambiarra como formas de apropriação política frente à impossibilidade de acesso a recursos (OBICI, 2014). Nesse ponto, a antropofagia propõe a resignificação da estética periférica com claras projeções políticas, possibilitando-nos trazer o próprio conceito antropofágico para a discussão de produções de podcast na Amazônia junto com a conceituação de gambiarras sonoras.

A antropofagia de Oswald de Andrade e Tarsila do Amaral encara o desajuste à norma como algo a ser encorajado e exaltado. O povo brasileiro, feito de gambiarras, não corresponde à ausência estética. Considera a gambiarra como estética própria. Subversiva. Regenerativa. Criativa. Híbrida. E, por que não, resiliente? Diante da falta de recursos, a gambiarra. Ela indica uma vontade de fazer *apesar* do modelo hegemônico, *apesar* da falta de recursos. Ela nos entrega reapropriações e usos do cotidiano, reivindicando espaços e bens que nos foram historicamente negados. Em outras palavras, gambiarra é resistir e fazer prosperar. *Apesar* de qualquer outro fator negativo. “Num mundo onde a habilidade de invenção e reparação tornam-se meio de sobrevivência e, às vezes, única forma de desfrutar do conforto que tais dispositivos podem oferecer, não há como deixar de pensá-las como práticas políticas” (OBICI, 2014, p. 13).

Mas, se é o brasileiro antropófago por vocação, seu apetite não é pelo saciar da fome de sobrevivência, mas sim pelo ritual de devorar o outro. E esse ritual tem suas proximidades com o fazer da gambiarra. Abre-se o outro, cortam-se-lhe os pedaços, reconfigurados de acordo com as qualidades que nos apetece, até que, em um dado momento, o outro já não é mais outro, mas elemento híbrido, digerido e deglutido juntamente com o sujeito antropófago. Oroza (2012) nos fala sobre esse processo diante da gambiarra: de tanto abrir os dispositivos, repará-los e fragmentá-los à sua conveniência, deixa-se de zelar pelos signos, pela unidade e identidade do projeto estético ao qual eles pertenciam.

Não encaramos esse desajuste como negativo, como pressupõem as lógicas normatizadoras coloniais pensadas “do outro lado da linha” (SANTOS, 2010). Neste trabalho consideramos esse desajuste à norma como característica de inovação, da possibilidade de tecer outros caminhos, inclusive caminhos críticos às normatizações. Além de pensar “as faltas” presentes nas gambiarras, por que não pensar as estruturas deficientes que fazem a manutenção de tais ausências? E, dessas constatações, por que não problematizar os caminhos alternativos que os sujeitos subalternos encontram para superar assimetrias? A gambiarra, como movimento crítico, evidencia a fragilidade de uma mídia supostamente universal (OBICI, 2014).

Do ponto de vista do podcast, ele surge justamente em contexto de gambiarra. Em 2004, o jornalista Adam Curry percebeu que normatizações morais, estéticas e tecnológicas que o rádio impunha impediam outras possibilidades de uso da comunicação oral. Foi então que, com o trabalho de fazer uma gambiarra, ao adaptar à sua necessidade a tecnologia do RSS já existente na época, Curry passou a indexar, nesse sistema, produções de áudio. E assim surgiu a linguagem emergente do podcast, que, por muito tempo, era conceituada dentro e fora da academia como produções sonoras veiculadas por RSS (SANTOS, 2020). Porém, a própria definição sofreu alterações à medida que outras gambiarras foram sendo evocadas pelos usuários, que foram transformando o podcast nesse produto com vocações híbridas (e, por que não?, antropofágicas) por excelência.

Essa característica híbrida, com potencial gigantesco para gambiarras, evidencia outra propriedade do conceito de gambiarra, que nos é muito útil ao estudar podcast: trata-se da instabilidade. Presumida como ação sem projeto, improvisada, da ordem do experimento “com o que se tem disponível”, a gambiarra nos coloca a prerrogativa de que, a qualquer momento, pode ser desfeita. O próprio Brasil no início do século XX era pensado dessa forma não-promissora por muitos antropólogos europeus, que consideravam a Nação como fadada ao colapso e ao fracasso por conta de nossa falta de coesão, desajuste e intensa miscigenação (BOUFLEUR, 2013).

A emersão de termos como hibridismo, multiculturalismo, transculturação, mestiçagem, cultura migrante, trânsito identitário, entre outras, remete-nos a este momento de intensificação da mobilidade e da multiplicidade do espaço, que configura um grande potencial para trocas culturais, indicando outras realidades sócio-espaciais de reinvenções de territorialidades (HAESBAERT; MONDARDO, 2010).

Bertha Becker (1991) propõe pensar as territorialidades como *estratégias de poder de diferentes grupos e sujeitos sociais* sobre uma região que resulta da relação entre processo coletivo, decisões tecnocráticas, prática social e prática de poder. Dessa forma, como podemos encarar o protagonismo de sujeitos indígenas em produções de comunicação no formato podcast como uma estratégia de territorialidade, considerando a podosfera enquanto um território conflituoso em relação contínua com outros conflitos territoriais, como aqueles da Amazônia brasileira?

Territorialidades indígenas em podcast

Como objeto deste estudo, com a proposta de tensionar territorialidades indígenas em produções de podcast, selecionamos algumas produções amazônicas-roraimenses produzidas por comunicadores indígenas no 1º Encontro Estadual de Comunicadores Indígenas de Roraima, promovido pelo Conselho Indígena de Roraima (CIRR) em janeiro de 2020. As duas produções aqui analisadas foram elaboradas como resultados de uma oficina de podcast que, ministrada pelo autor, tinha como objetivo apresentar a linguagem como possibilidade de ferramenta de luta em um projeto de emancipação.

A oficina foi a principal atividade da programação do Encontro no dia 30 de janeiro e teve duração de 10 horas, divididas em três unidades: a) apresentação do conceito de podcast, seus usos e potencialidades; b) ferramentas para a construção de um programa em formato podcast; c) elaboração dos programas. Essas etapas vislumbraram uma compreensão ampla da linguagem, dando condições para que os participantes conhecessem todos os processos de produção, desde a elaboração de uma pauta até as fases de gravação e edição. As unidades A e B foram feitas por todo o grupo de forma simultânea. Durante a unidade C, os comunicadores foram divididos em grupos menores, para que pudessem

produzir as comunicações. Ao final do dia, cada grupo socializou sua produção com os demais.

Os dois programas de podcast trazidos para interpretação neste artigo são: “Grupo A – Cultura indígena e o avanço da tecnologia” e “Grupo B – Terceira Idade e Cultura Indígena”. Ambos trazem as territorialidades indígenas para o centro das discussões, buscando explorar as potencialidades da linguagem podcast. Os programas foram compartilhados pelos participantes com outros membros de suas comunidades através do aplicativo WhatsApp e fazem parte do acervo do Conselho Indígena de Roraima e da Agência de Produção de Podcasts da Amazônia (AmaCast), vinculada ao grupo de pesquisa Observatório Cultural da Amazônia e Caribe (AmaZoom).

Para acionar territorialidades indígenas, compreendemos que as territorialidades estão ligadas a questões de identidade e espacialidade. Pensar identidade nos possibilita tratar as diferentes maneiras como o território se relaciona com continuidades e rupturas histórico-sociais e simbólicas inerentes a um certo grupo social em determinado lugar. As formas como essas continuidades são agenciadas podem sofrer mudanças, mas são fundamentais para a reprodução das identidades (SAQUET, 2010).

Dessa maneira, o primeiro programa que analisamos (Podcast A) trata justamente de transformações no processo de manutenção das identidades indígenas roraimenses e sua relação com a agropecuária na comunidade Barro, região Surumu. O episódio é composto por quatro vozes, sendo elas de Tais Cristina Barbosa, da comunidade Barro, região Surumu (narrador 01); Ricardo Peterson Rodrigues, comunidade Tabalascada, região Serra da Lua (narrador 02); Ronilson Souza Queiróz, comunidade Pedra Branca, região Serra (narrador 03) e Elissiane Henrique Oliveira, da comunidade Barro, região Surumu.

O podcast é composto por dois momentos. No primeiro, cada um fala sobre suas percepções acerca da manutenção da cultura indígena local em contraste com a tecnologia. Nessa etapa, podemos identificar dois tipos de discursos presentes nas falas dos narradores. O discurso inicial dos narradores contextualiza as temporalidades indígenas contemporâneas, dizendo que “a cultura indígena era mais respeitada antigamente”

(narrador 01); “vivia-se mais em coletividade, em comunidade e união” (narrador 02); “um sempre ajudava o outro” (narrador 03) e “a tecnologia começou a mudar essa união. As comunidades que agora tem *wi-fi* deixaram um pouco de lado as tradições” (narrador 04).

Saquet (2010) indica que a sociedade, construindo o território, se relaciona com o ambiente historicamente. O autor define identidade como “código genético local, material e cognitivo: é um produto social, da territorialização, e se constitui no patrimônio territorial de cada lugar, economia, política, cultural e ambientalmente” (SAQUET, 2010, p. 148). As identidades são definidas e consolidadas através de línguas, mitos, ritos, religiões e atos territorializantes dos atores sociais históricos. Como podemos observar nos quatro primeiros discursos do podcast A, existe essa preocupação pela manutenção das identidades indígenas locais em relação às suas territorialidades e suas formas de expressão contemporâneas.

Porém, também é importante ressaltar que a identidade, assim como as territorialidades e temporalidades, não é estanque ou essencialista, mas constantemente reconstruída, histórica e coletivamente, ganhando sua materialidade especialmente através de ações políticas e culturais. Considerando esse pensamento, podemos acionar o outro tipo de discurso presente no podcast A, introduzido pelo terceiro narrador, Ronielson, que segue uma linha de conciliação entre costumes antigos e mudanças trazidas pelas novas tecnologias: “A tecnologia também veio ajudar, principalmente quando usamos para os estudos. Podemos ver muitas coisas boas [...]. O desafio é tentar conciliar a tecnologia e a cultura, mostrar como podemos resgatar a nossa cultura através dela”.

Observamos que esse discurso entra em sintonia com a proposta da oficina de pensar as novas ferramentas tecnológicas (e, no caso específico, a comunicação) como formas de preservação e atualização das territorialidades indígenas locais. Nesse ponto do podcast A, os narradores trazem um exemplo de como tradição e tecnologia podem andar juntos nas comunidades locais, citando a Escola do Centro de Formação Indígena, que fica na comunidade Barro, da região Surumu, e cuja proposta é apresentar uma educação diferenciada e específica pensando as territorialidades indígenas. Como explica o segundo narrador, Ricardo

Peterson Rodrigues, “além do suporte técnico para as comunidades, existe a formação de lideranças, que busca o resgate da identidade dos povos indígenas”.

É interessante notar que, nesse momento, o podcast muda sua dinâmica narrativa. Se, na primeira parte, os discursos dos narradores eram voltados a um público externo, nesse segundo momento a dinâmica assumida é mais interna, parecida com uma roda de conversa, em que os protagonistas perguntam e respondem curiosidades entre si. Aqueles que não frequentaram a Escola do Centro de Formação têm então a curiosidade de saber mais sobre o seu funcionamento. O narrador 01 problematiza: “como a diversidade é ensinada? Como levar para casa o que se aprende no centro?”

Existe também uma demarcação no campo cultural que permeia as falas dos narradores nos últimos minutos do podcast. O narrador 02 então questiona e, logo em seguida, complementa: “E essa cultura que tu fala é de que tipo? São cultivos, né?! Cultivos de plantas, tipos de solo das diferentes regiões. Saber de tudo isso resgata a cultura indígena, é uma forma de nos fortalecer. Não são todas as escolas que ensinam”. O debate então segue com um detalhamento sobre os cultivos indígenas e como eles são acionados dentro desse ensino específico.

Podemos interpretar essa demarcação do campo cultural associada ao cultivo agrário e sua relação com a produção do podcast como uma forma em que a natureza passa a ter significações inéditas a partir do desenvolvimento de novas tecnologias. Para isso, compreendemos a comunicação em rede, que permite a constituição de circuitos e interações que manifestem conexões de várias naturezas, nas quais os sujeitos, os *media* e o território estão imersos de forma indissociável em uma dimensão que os conecta e envolve, ao mesmo tempo em que também lhes constitui. Desta forma, “a prática comunicativa não é mais aquela do sujeito com a natureza, mas aquela complexa e interativa entre sujeito-media-circuitos informativos-territorialidades” (DI FELICE; PEREIRA, 2017, p. 27).

O exercício de podcasting, dentro dessa dinâmica, também nos possibilita pensar uma multiplicidade em que a dimensão território-sujeito se inscreve junto com os *media*, para além da linguagem escrita. Por

meio da ação humana, por muito tempo, a natureza esteve submetida à inteligibilidade da sua representação por uma lógica da centralidade da escrita. O ambiente tornou-se texto, realidade conceitual abstrata. A partir da eletricidade e o desenvolvimento de novas tecnologias, como no caso das redes digitais, “a natureza moderna passa a adquirir multiplicidade informativa, gerando a emancipação do território em relação [a] interpretações conceituais produzidas por suas representações escritas” (DI FELICE; PEREIRA, 2017, p. 25). Com seu processo de eletrificação, o território transforma-se cada vez mais em interação comunicativa, o que gera, por consequência, alterações na percepção de espaço e nas formas de interagir com a natureza (DI FELICE; PEREIRA, 2017).

Tais considerações encontram reforço nos dizeres finais do podcast A: “Assim percebemos a grande importância da cultura dentro da nossa comunidade. E que a tecnologia possa nos ajudar a divulgar a cultura em si” (narradora 01, Tais Cristina). Desta forma, podemos trazer brevemente as considerações acerca desses processos de centralidade de aspectos da urbanidade, como no caso da eletrificação da natureza. Pensando as relações de acesso e possibilidade de produção, a adaptação de processos de podcasting pode se consolidar como estratégia de comunicação e inclusive de significação das territorialidades indígenas, o que nos leva a problematizar: quais as potencialidades do podcast para tratar a multiplicidade da natureza, do território e das territorialidades indígenas?

Essa multiplicidade narrativa também pode ser colocada em perspectiva quanto a outro traço de territorialidade dos povos indígenas: a língua materna, assunto central do podcast B, intitulado “Terceira idade e cultura indígena”. Repete-se aqui uma estrutura com quatro narradores, sendo eles: Vanderson da Silva Machado, Wapichana da região Amajari (narrador 01); Carlos Henrique, Macuxi da comunidade Serrinha (narrador 02); Beatriz Silva Bento, Macuxi, comunidade Anta 2 (narrador 03); Elivanilda da Silva, Wapichana, comunidade Pium (narrador 04). Durante o podcast, os quatro conversam entre si, no formato “mesa redonda”. Mais uma vez, há a indicação do conflito entre preservação da cultura local e as novas tecnologias de comunicação,

mas, desta vez, com foco nos sujeitos da terceira idade como importantes agentes diante dessa dinâmica.

A problemática central do episódio gira ainda em torno de pensar as novas tecnologias de comunicação como ferramentas, mas agora não apenas como estratégia de luta e preservação de identidades, senão também como forma de aproximar gerações: “Os idosos são os verdadeiros protagonistas para que as conquistas da era digital pudessem acontecer [...] A população indígena hoje é muito jovem e não liga muito para a nossa história, para como conquistamos o que temos hoje”, relata a narradora 03.

“Aconteceu de alunos não quererem fazer a formatura deles aqui no malocão da comunidade, que é o nosso cartão postal. Em toda a minha vida eu nunca falhei em nenhuma formação que tive aqui dentro da comunidade. Hoje estou na área da medicina, mas nunca falhei com nenhum curso aqui. Toda a minha formação foi aqui dentro”, relata a narradora 04.

É interessante pensar tais problematizações trazidas pelas protagonistas, especialmente quando pensamos em uma abordagem múltipla do território, que reconhece inclusive sobreposições em uma mesma zona. Saquet (2010) define quatro visões sobre o território que nos permitem compreender essas reivindicações. Assim, podemos pensar um território cotidiano, que é local de uma territorialidade imediata, banal e original: é o cotidiano vivido simultânea, territorial e linguisticamente (SAQUET, 2010). Quando propõe pensar que “o mais importante é a língua materna”, a narradora evoca justamente as territorialidades presentes nos cotidianos das comunidades. Como consolidar estratégias políticas a partir do uso cotidiano das línguas maternas? Essa evocação problematiza as relações de poder sócio-históricas dos povos indígenas, que tiveram, em vários momentos de conflito com o “povo branco”, esse traço destituído.

O podcast, a partir de suas potencialidades, pode ser uma ferramenta na constituição estratégica de um retorno das línguas maternas indígenas nos cotidianos digitais dos povos, além de ser uma ponte entre gerações. Saquet (2010) também define um território das trocas, em que há um fluxo contínuo entre articulações do que é regional, nacional e

internacional. Nessa perspectiva, podemos pensar as próprias negociações da língua portuguesa no território brasileiro e nos territórios indígenas, mas também os usos e apropriações do podcast nesses constantes processos de e entre territorialidades.

Consideramos os territórios de referência, articulados de forma material e imaterial. Não se trata de um território que se habita, mas sim aquele que se habitou, evocado a partir das manifestações culturais ou das narrativas históricas dos povos indígenas: “São imagens que nutrem a identidade atual” (SAQUET, 2010, p. 150).

A narradora 03 conta um pouco sobre algumas relações entre esse território de referência e problemáticas que devem ser consideradas para que se efetue seu acesso: “Os jovens só nos procuram quando precisam fazer alguma atividade da escola que vale ponto”, comentário complementado pela quarta narradora: “Eles falam, ‘não vou na casa daquele vovô não, porque ele é chato, fala muito, não para mais de falar’, mas isso é bom, porque é o passado que está nos ensinando”.

O narrador 02 então complementa: “Quem mais batalha para que a gente mantenha a língua materna é a terceira idade [...]. São pessoas que não tiveram a oportunidade de conhecer essas novas ferramentas [...] e que precisam de ajuda dos mais jovens”. Tal problemática reforça a potencialidade que a prática de podcasting pode assumir dentro dessas relações inter-geracionais. Além disso, reforça também os esforços estratégicos dos protagonistas em manter e atualizar esse território de referência das territorialidades indígenas locais.

O podcast, então, é encerrado com o depoimento da narradora 04, Elivanilda da Silva, em língua Wapichana, que utiliza o momento de podcasting para forjar o que Saquet (2010) denominou como território sagrado, ligado a aspectos políticos e de religião, a partir dos rituais de identidade localizados em determinados territórios. Ao fazer esse gesto de grande simbologia, sua narrativa atualiza traços do próprio podcast e das territorialidades indígenas, tornando possível uma ação política como resultado dessa hibridização.

Como já indicado, ao final da oficina os podcasts foram reproduzidos, para que todos os participantes pudessem contemplar e comentar. No geral, os comunicadores sentiram-se satisfeitos com suas produções,

tanto em âmbito técnico quanto em relação ao conteúdo produzido. Nos comentários finais, prevaleceu a interpretação de que a linguagem de podcast pode se configurar enquanto uma ferramenta de comunicação na luta por emancipação dos povos indígenas, observada ainda a importância de consolidar espaços de interculturalidade crítica, como no caso da oficina.

Se retomarmos nossas interpretações de gambiarras, especialmente considerando uma vontade de fazer *apesar* do modelo hegemônico, *apesar* da falta de recursos, elas nos sugerem reapropriações, experimentações e usos criativos das tecnologias de comunicação no cotidiano das comunidades indígenas. Além disso, evidenciam um movimento de reivindicação por espaços e bens historicamente negados.

Territorialidades indígenas expressas a partir de gambiarras, em um movimento antropofágico, nos revelam as múltiplas possibilidades de agenciamento de subjetividades na linguagem podcast para uma ação ética, estética e política, apontando-nos, ante à necessidade de resistir, caminhos possíveis para um fazer capaz de proliferar decolonialidades.

Considerações

Nossas identidades estão se diluindo com a globalização? Pelo contrário, elas podem estar se fortalecendo, em formas tidas como reessencializadas, aqui recriadas pelas próprias mobilidades e pelas formas mais híbridas, ali atravessadas por outras ainda, num amálgama de caráter múltiplo e fronteiro (HAESBAERT; MONDARDO, 2010). Podemos interpretar o uso das tecnologias e do próprio podcast nas comunidades indígenas enquanto uma diluição de territorialidades indígenas; mas, se pensarmos as concepções de instabilidade das identidades, trazendo ainda uma perspectiva antropofágica, podemos considerar a resignificação de tecnologias estrangeiras para a atualização das territorialidades indígenas.

Não é possível nos territorializarmos pelo movimento? O podcast e a antropofagia nos indicam a possibilidade desse caminho. Territorialidades ditas cada vez mais instáveis não nos oferecem, como num passado, referenciais estáveis para a construção de nossas identidades (HAESBAERT; MONDARDO, 2010). Se o podcast é um território em

sobreposição, ele também problematiza conflitos identitários ligados à sobreposição de múltiplas territorialidades de seus sujeitos.

A prática de podcasting, observada durante a oficina e nos produtos aqui interpretados, indicam que o hibridismo opera de maneira dupla, simultaneamente: ao mesmo tempo em que cria novos espaços, estruturas e cenas, homogeneizando-as, ele *diasporiza-as* a partir de suas subversões, traduções e transformações (HAESBAERT; MONDARDO, 2010). Se podemos pensar no campo da podosfera contemporânea à luz de relações de poder que institucionalizam algumas práticas, normalizando-as, também podemos pensar negociações como aquelas encarradas nas territorialidades indígenas e expressas nesses exercícios de fazer podcast.

Em um contexto decolonial, culturalmente tão rico e complexo como a América Latina, o Brasil e os territórios indígenas, o hibridismo não é apenas um instrumento de ruptura com a matriz do colonizador, mas representa também formas de resistência e de reterritorialização, recriando pela mistura, e às vezes pela gambiarra, outras formas de construção e de identificação com o território.

Referências bibliográficas

BECKER, B. K. *Amazônia*. 2 ed. São Paulo: Ed. Ática, 1991.

BOUFLEUR, R. N. *Fundamentos da Gambiarra: A Improvisação Utilitária Contemporânea e seu Contexto Socioeconômico*. São Paulo: Tese-FAU/USP, 2013.

CUNHA, C.; CINTRA, L. *Breve Gramática do Português Contemporâneo*. Lisboa: Edições João Sá da Costa, 1998. Disponível em:

<https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/o-significado-de--eiro/16633>

DI FELICE, M.; PEREIRA, E. *Redes e Ecologias Comunicativas Indígenas: as contribuições dos povos originários à teoria da comunicação*. São Paulo: Paulus Editora, 2017.

MARTÍN-BARBERO, J. *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili: 1987.

HAESBAERT, R.; MONDARDO, M. L. Transterritorialidade e antropofagia: territorialidades de trânsito numa perspectiva brasileiro-latino-americana. *GEOgraphia* (UFF), v. 12, 2010, p. 19-50.

OBICI, G. L. *Gambiarra e experimentalismo sonoro*. p.145. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2014.

OROZA, E. *Desobediencia tecnologica de la revolucion al revolico*, 2012. Disponível em: <https://www.ernestooroza.com/desobediencia-tecnologica-de-la-revolucion-al-revolico/>

PRADO, P. Poesia Pau-Brasil. In: ANDRADE, Oswald de. *Pau Brasil*. São Paulo: Globo, 1990.

ROCHA, J. C. C. Oswald em Cena: o pau-Brasil, o Brasileiro e o Antropófago. In: RUFFINELLI, J.; ROCHA, J. C. C. *Antropofagia Hoje: Oswald de Andrade em Cena*. São Paulo: É realizações, 2011a, p. 11-15.

ROCHA, J. C. C. Uma Teoria de Exportação? Ou: “Antropofagia como visão de mundo”? In: RUFFINELLI, J.; ROCHA, J. C. C. *Antropofagia*

Hoje: Oswald de Andrade em Cena. São Paulo: É realizações, 2011b, p. 647-668.

SAQUET, M. A. *Abordagens e concepções de território*. 2 ed. São Paulo: Expressão Popular, 2010.

SANTOS, B. S.; MENESES, M. P. (orgs.). *Epistemologias do Sul*. São Paulo: Editora Cortez, 2010.

SANTOS, L. C. C. A estética da podosfera brasileira: Os devires e atualizações de uma comunidade sensível. *Revista Brasileira de iniciação Científica em Comunicação Social*, São Paulo, v. 9, n. 3., outubro, 2020.

SANTOS, L. C. C S. *Podcasting Macunaíma: Atualização da estética antropofágica para a linguagem híbrida do podcast*. (Trabalho de Conclusão de Curso) Boa Vista: Universidade Federal de Roraima, 2019, 122 pp.

SCHAWARZ, R. Nacional Por Subtração. In: SCHAWARZ, R. *Que horas são?* São Paulo: Companhia das Letras, 1989, p. 37-38.

SOUZA, M. *História da Amazônia: do período pré-colombiano aos desafios do século XXI*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2019.

CAPÍTULO 7

Imersões do projeto de extensão Música Terena – Canto e Vivência: algumas percepções entre ambientação espacial e diálogos musicais em terras indígenas

MARCOS MACHADO CHAVES

Ponto de partida

O curso de Artes Cênicas da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) possui pontos de potência conectados ao lugar onde está inserido. Desses, destacam-se algumas possíveis conexões com os povos indígenas locais, em relação, por exemplo, com a Faculdade Intercultural Indígena (FAIND). Outra potência se dá na importância dada às relações com a área da música em um processo criativo nas Artes da Cena. Tal fato pode ser corroborado pela observação de que o curso foi pioneiro, em nosso país, na contratação docente para a área de concurso *Música e Cena* (2013). Esse componente curricular oferece três módulos na universidade douradense, enfatizando o som do/da artista e o som no espaço, com ponto de partida nas observações socioculturais.

Há a necessidade de ampliar e problematizar junto ao corpo discente: por que escutamos o que escutamos (relação com o consumo)? Por que existem músicas que nos parecem estranhas (relação com a vivência)? Por que é tão fácil desqualificar expressões musicais periféricas (relações socioculturais)? Onde está o que consideramos *normal* e *exótico*, e o que constitui nossos pensamentos para tal? Podemos encontrar

algumas respostas na Análise de Discurso (AD), assim como iniciar uma desconstrução no rumo de uma educação sonora/musical que não invisibilize as influências indígenas que estão ao nosso lado.

O trabalho musical para novas e novos estudantes de música [e teatro] no Brasil pode enfatizar as raízes indígenas na música brasileira. Esta opção pedagógica daria assim expressão a aspectos invisibilizados em nossa personalidade, uma vez que a sociedade brasileira urbana, consciente ou inconscientemente, subestima a influência indígena na música e superestima a influência musical das várias frentes de colonização europeia na formação do Brasil nesta linguagem. Frente a isso, propomos aqui que os estudos musicais propiciem diálogos culturais com os povos indígenas, observação e criação coletiva a partir de visitação a seus conceitos e/ou práticas musicais. [...] tem-se aqui o suporte de experimentação e pesquisa, que busca uma prospecção artística e/ou uma ressignificação de conceitos e contextos, como a ação de transcender o pulsar da música, a métrica e a marcação, sendo esta uma forte característica dos cantos Kaiowá e Guarani, geralmente sonorizados pelos bastões de ritmo de taquara e pelas maracas. (CHAVES; CHAMORRO, 2019, p. 118)

A comunicação de Marcos Chaves e Graciela Chamorro (2019), na I Conferência Internacional de Pesquisa em Sonoridades (CIPS), apontou *O pulso Guarani e Kaiowá como mediador em estudos musicais* a partir da experiência dos dois pesquisadores em um Laboratório de Voz¹ e nas interlocuções com o Coletivo Veraju². Muitas questões – pelos docentes reverberadas – perpassam e/ou são oriundas de ações de extensão da UFGD; Graciela Chamorro, com seus mais de 30 anos de trabalho etnomusical em aldeias Kaiowá e Guarani de Mato Grosso do Sul, orientou projetos como os *Cantos e Danças Guarani e Kaiowá* (2013), que teve forte relação com o curso de Artes Cênicas na universidade douradense – inclusive gerando a obra artística *Ara Pyahu: Des/caminhos do contar-se*³ (2014) –; e recentemente esteve presente no projeto de extensão

1. Ofertado em 2019 no Casulo – Espaço de Cultura e Arte (Dourados/MS).

2. Grupo douradense que estuda e apresenta músicas e performances indígenas.

3. Orientação da docente Carla Ávila, trabalho de conclusão de curso de Wagner Torres e Arami Arguello Marschner – que abordou essa montagem em sua dissertação de Mestrado intitulada *Saberes do corpo Kaiowa* (2019), no Instituto de Artes da UNICAMP.

Música Terena – Canto e Vivência (2019) no intuito, do coletivo de participantes, de conhecer/perceber músicas/sons da etnia Terena.

O projeto de extensão com o olhar (e a escuta) ao povo indígena Terena de Mato Grosso do Sul, coordenado pela docente Júnia Cristina Pereira, é o lugar de onde partem as problematizações e falas aqui presentes, apontando algumas percepções entre ambientação espacial e diálogos musicais em terras indígenas (Nioaque e Miranda). Salienta-se que pensar essa abordagem no estado de Mato Grosso do Sul é também atualizar questões conectadas à palavra conflito – em relações políticas, pois

[n]ão é de se estranhar, portanto, que o tempo presente seja de tensão e desequilíbrio entre os [indígenas] Kaiowa, a sociedade e o Estado. Este, pressionado de um lado por uma consciência histórica crítica acerca desse passado e comprometido, por outro, com o capitalismo agropecuário, não consegue fazer cumprir a constituição de 1988 [...]. É o Estado colonialista que se articula em torno de ideais de discriminação racial para negar os direitos dos povos indígenas ratificados pelo próprio Estado. (CHAMORRO, 2015, p. 23)

As imersões reverberam nas pessoas que participaram do projeto e podem sugerir distintos atravessamentos ao pensar som e música nas disciplinas musicais e vocais do curso de Artes Cênicas da UFGD, assim como podem contribuir com as discussões presentes em diversos cursos de formação em Artes em nosso país, que notam a necessidade de *descolonizar a escuta*.

Reverberações

A premissa é de que alunas e os alunos da área das Artes da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), no estado de Mato Grosso do Sul, possuem poucos imaginários – ou poucas referências – a respeito do canto indígena, das músicas indígenas e suas influências/reverberações no cenário local e nacional. Tal quadro pode ser um paradoxo que, dependendo do contexto, fomenta estereótipos. Conteúdos de *Música e Cena*, bem como outras disciplinas da referida instituição, procuram abordar questões políticas ao problematizar *música tradicional e música não tradicional*, além de adentrar campos que discutam

paisagem sonora, ambientação espacial e sonoplastia; contudo, projetos de extensão que dialogam tanto com a FAIND⁴ como diretamente com as terras e/ou culturas indígenas, vias de apoio para que a comunidade acadêmica possa ampliar interlocuções a respeito de culturas e diversidades.

O projeto de extensão Música Terena – Canto e Vivência (2019), em parceria com o Coletivo Veraju e com o Casulo – Espaço de Cultura e Arte, da cidade de Dourados (MS), proporcionou encontros nas terras indígenas de Nioaque (MS) e Miranda (MS), para seguir estudos musicais – do coletivo artístico – iniciados nas etnias Guarani e Kaiowá em 2015, no intuito de observar músicas/sons do povo indígena Terena. Para a pesquisa, o projeto pontuou em sua proposta a orientação da professora de *História Indígena* da UFGD Graciela Chamorro, da cantora do grupo *Mawaca* (São Paulo) e pesquisadora de música indígena Magda Pucci, do professor de *Música e Cena* da UFGD Marcos Chaves e de mestres indígenas da cultura Terena, como a família Valério, em Dourados (MS), e Daniele Lorenço Gonçalves, em Nioaque (MS). No desenvolvimento, a docente Meran Vargens, da Universidade Federal da Bahia (UFBA), ingressou em substituição à professora Magda e contribuiu com a oficina de *Voz e Criação*.

Segundo o relatório final do projeto de extensão, por Júnia Cristina Pereira, o projeto pretendeu dar continuidade ao trabalho do grupo Veraju, formado principalmente por pessoas não indígenas que pesquisam, cantam e divulgam músicas indígenas. O grupo quis pesquisar e vivenciar um pouco da cultura e do canto Terena, para a criação de um trabalho musical que poderia ter conexões com a obra *Mborahéi Rapére* (2018), que partiu de olhares aos povos Guarani e Kaiowá. Na prática, o trabalho de pesquisa e vivência foi realizado, mas a criação prevista não foi possível, pois o material levantado durante a pesquisa precisava de outras imersões/estudos, e o prazo de tempo (preparação e execução) para tal se mostrou insuficiente. Entretanto, o Veraju realizou apresentações de seu repertório anterior contemplando

4. A Faculdade Intercultural Indígena da Universidade federal da Grande Dourados oferece os cursos de Licenciatura em Educação do Campo e Licenciatura Indígena Teko Arandu.

dezenas de espectadores – com a realização de apresentações públicas na UFGD, no CRAS Bororó e nas aldeias indígenas de Nioaque e Miranda (2019).

O coletivo de participantes do projeto de extensão saiu no mês de junho de 2019 para as terras indígenas sul-mato-grossenses de Nioaque e Miranda, pernoitando nesses lugares em imersões para vivenciar interlocuções com os povos Terena em suas moradas. Um grupo com alunas e alunos, docentes, pesquisadoras e pesquisadores, artistas não indígenas e indígenas, pessoas com ou seu vínculo à universidade, em uma composição plural querendo aprender, receber, escutar cantos Terena e seus atravessamentos sonoros. Bem recebidas e bem recebidos pelas comunidades locais e por Daniele Lourenço Gonçalves⁵, em Nioaque, e Denise Silva⁶, em Miranda, pudemos trocar impressões – o coletivo Veraju apresentava parte de seu repertório artístico, que os grupos locais reverberavam de múltiplas formas, em conversas, comentários, divisões de pequenos trechos cantados e relatos. É possível dizer que, em relação à música e ao canto, pouco conseguimos receber naquele momento. Observamos um sentimento que pode ser conectado à tristeza, por parte das pessoas Terena daquelas regiões, quando compartilhavam que muito dos cantos se perderam com o tempo, em uma língua que corre o risco de também se perder. As pessoas mais idosas possuem maior conhecimento dos cantos e da língua, mas comentaram, parte delas, que optaram conscientemente em não repassar alguns desses ensinamentos Terena a seus filhos, pois nas escolas, por exemplo, eles sofriam preconceitos se falassem ou se expressassem em sua língua originária. O medo inclui agressões físicas. Entende-se como nossa *sociedade brasileira urbana* foi (e ainda é) cruel com nossas irmãs e nossos irmãos indígenas – a invisibilização sempre existiu.

O meu interesse em estudar “escola”, não foi em vão. Ele vem da minha trajetória onde ouvi desde muito cedo que era preciso estudar para ter melhores condições de vida, pois, com a chegada das frentes de expansão e do processo de reservamento dos indígenas, em Mato

5. Docente/Pesquisadora Terena, Mestre em Antropologia pela UFGD.

6. Professora da Faculdade Intercultural Indígena da UFGD.

Grosso do Sul, nós povos indígenas tivemos nossos direitos violados, nossa terra esbulhada e nossa cultura atravessada e criminalizada onde tornou-se melhor “ser pobre na cidade” a “ser índio de reserva”. (GONÇALVES, 2018, p. 13)

Tivemos contato com o descaso que existe para com os povos indígenas. Triste constatação. Em contraponto, poeticamente, podemos dizer que, na busca por músicas, na maior parte encontramos *silêncios* ricos em significado. No silêncio, que não existe, como nos aponta John Cage (1912-1992), encontramos diálogos com a ambientação espacial.

[Para Osman Lins, a ambientação é entendida] como o conjunto das sensações evocadas ou provocadas por determinados elementos usados na composição do espaço. [...] Cotejando as teorias de Schafer e Lins, julgamos válida a transposição do conceito de preservação ecológica *natural* de um para o que poderíamos denominar de conceito de preservação ecológica *cultural* do outro. Cada uma das principais linhas temáticas de *Avalovara* [obra analisada] elaboram paisagens sonoras evocativas de regiões espaço-temporais muito específicas, para cujas caracterizações as referências acústicas e musicais são fundamentais”. (FERREIRA, 2008, s/n)

O espaço, o lugar, é referência. É música. As terras indígenas de Nioaque e Miranda pouco puderam cantar naquele momento em que lá estávamos, mas seus discursos, suas vozes e suas lutas são sons que reverberam com força e que nos fazem respirar ao saber que sempre existirá resistência enquanto sons – como estes – pulsarem. Estas sonoridades de ambientação foram diálogos musicais em troca. O coletivo Veraju cantou algumas músicas de seu repertório, muitas oriundas de pesquisa anterior com os povos Guarani e Kaiowá, e recebeu sonoridades diversas do ambiente, em composição múltipla com as pessoas da comunidade em suas vivências. Diálogos musicais para além da música.

Paradoxo música tradicional x música não tradicional

As aulas de *Música e Cena*, para estudantes das Artes Cênicas na UFGD, dialogam com a pesquisa publicada no livro *De trilhas sonoras teatrais a preparações musicais para artistas da cena* (CHAVES, 2020). Nela, há um subcapítulo chamado *Diálogos indígenas*, que aborda a

necessidade de ampliarmos os pontos de contato com as músicas dos povos originários brasileiros. Os estudos de Graciela Chamorro contribuem para distintos olhares nesta questão:

Os povos indígenas não são melhores nem piores do que os não indígenas. São humanos e, em certas situações, podem ser tão bons ou tão ruins como nós outros. A diferença entre eles e nós é de perspectiva ou cosmológica, no sentido de eles interpretarem o mundo presente e “real” a partir dos primórdios ou de referências míticas e no sentido de eles não estarem de fato – ou apenas marginalmente – inseridos na sociedade de mercado, no sistema capitalista. Em geral, seus sistemas sociais desconhecem a centralização política e se orientam por economias de reciprocidade, o que levou muitos estudiosos a denominar, equivocadamente, as sociedades indígenas de sociedades primitivas, como, por exemplo, nas diversas vertentes das teorias evolucionistas e positivistas. (CHAMORRO, 2015, p. 233)

Observar distinções e potências é exercício a praticar. Temos pontos de contato e temos muito o que aprender, principalmente em relação “[à] sonoridade das músicas e o diálogo do som com o espaço” (CHAVES, 2020, p. 178) – constatação a partir de relatos de vivências em projeto de extensão com o povo indígena Kaiowá e Guarani. Júnia Cristina Pereira, professora do curso de Artes Cênicas da UFGD e coordenadora do projeto de extensão *Música Terena – Canto e Vivência* (2019), também ressalta a importância dessas visitas/aprendizados interculturais, como relata em sua tese de doutorado: “A partir do contato com os Kaiowá e Guarani no Mato Grosso do Sul, comecei a questionar minha identidade racial” (PEREIRA, 2019, p. 196). Ao olhar outras culturas, ao olhar *para fora*, olhamos e questionamos nós mesmos.

Em sala de aula costumo abordar o que entendemos por *música tradicional* e *música não tradicional*, considerando a leitura simples da tradição como um produto do passado que é aceito no presente e que pode estar conectado a um *conservadorismo*, ou seja, a algo que a sociedade que estamos inseridos e inseridas deseja manter/preservar. Neste sentido:

Ao pensar nos centros urbanos brasileiros, a *música tradicional* pode ser vista como aquela *oriunda* do sistema musical ocidental, não necessariamente tonal, relacionando vínculo com a música de massa

veiculada nas sociedades capitalistas no Brasil e em outros países. Seria pensar em tradição como usual, ou seja, as músicas a que as pessoas têm acesso facilitado, as aceitam e não possuem dúvidas que tais conjuntos sonoros sejam música. [...] A crítica – ou o olhar – existe em maior grau à sociedade. E com esse pensamento, outros modos e/ou tipos de músicas se encaixam no guarda-chuva de música *não tradicional* nos centros urbanos, como a música indígena. Configura-se um paradoxo: *nas cidades brasileiras a música indígena não é tradicional*. A frase não é totalmente correta, e até engraçada de se conjecturar porque todos/as sabemos, como brasileiros/as, que nossa tradição [...] está vinculada ao/à indígena. Todavia, o elemento factual nos deflagra 1) a negação seletiva das cidades às culturas indígenas, e 2) a falta de conhecimento da sociedade a respeito do/da indígena. (CHAVES, 2020, pp. 270-271)

O paradoxo existe e está conectado a pré-conceitos. Em algum grau de contato podemos aproximar esta discussão com gêneros musicais marginalizados, assim como o *funk carioca*. E nesta aproximação uma constatação, uma tentativa de alterar este quadro, está na busca de *descolonizar a escuta*.

É preciso descolonizar a escuta

Notei esta expressão, descolonizar a escuta, na fala de Rosa Aparecida do Couto Silva (2020) à Universidade Federal de Pelotas (UFPel), em palestra que trazia intrincamentos entre música e a questão racial. Em sua tese de doutoramento, a autora escreve um subcapítulo de nome *No samba não há preconceito de cor (hahaha) eu acho graça* e nos traz muitas questões que precisam ser ampliadas em nossa sociedade:

O samba, nascido nos terreiros e morros cariocas, fruto da vivência de mulheres e homens negros marginalizados socialmente, foi institucionalizado como “ritmo nacional”, como símbolo maior do Brasil. À primeira vista, essa história poderia soar como a consolidação de um país sem racismo, onde reina a “democracia racial”. Poderia, não fosse por trás dessas formulações que de fato proliferaram no imaginário social brasileiro. (SILVA, 2020, p. 152)

A escrita de Rosa Couto desvela muitos pontos problemáticos na música brasileira, em sua difusão, na relação com as rádios, com as

gravadoras e com toda a sociedade. Esta situação é antiga, e a relação à radiodifusão e sua expansão nos leva à década de 1930, mas reverbera ainda hoje. Em sua palestra na UFPel, após trazer sua tese, em momento de diálogo com as perguntas das pessoas ouvintes, Silva fez pontes com a trajetória de seus estudos, defendeu que precisamos parar de entender que fazer sucesso e vender disco é parâmetro de uma carreira bem sucedida – sucesso seria o artista conseguir realizar o que se propôs – e lançou uma pergunta: em que país seria possível um Itamar Assumpção tão famoso quanto Roberto Carlos?

Não é exagero dizer que a Indústria Fonográfica, constituída a partir do Atlântico Negro e tendo como produto principal as manifestações musicais das populações afrodescendentes, alimenta-se da mesma lógica do escravismo moderno: a exploração do trabalho da população negra - aqui materializado no disco que verte a música em mercadoria industrializada e o apartamento dessas pessoas do fruto de seu trabalho. Essa indústria é produzida e reproduzida pela lógica de exploração colonial, principalmente no Brasil, onde a população negra não conseguiu criar circuitos econômicos autônomos fortes o suficiente para ameaçar o poder e a hegemonia da elite. (SILVA, 2020, p. 172)

É preciso descolonizar a escuta, questionar o que *está dado* e notar a pluralidade de nosso país. As pontuações de Rosa Couto, com o levantamento no subcapítulo anterior a respeito do *funk carioca*, bem como o olhar desta escrita a respeito das músicas indígenas, pulsam em questionamentos similares quando notamos reverberações de artistas que defendem classismos e desvalorizam distintas expressões musicais:

[Lord Vinheteiro na apresentação] Eu sou pianista clássico e estou aqui para dizer que o funk torna as pessoas mais imbecis. Mude a minha ideia. [...] [Vinheteiro, ao cumprimentar Juju ZL] Olha, você parece ser uma donzela simpática, sorridente. [...] Os funkeiros normalmente são mal-encarados... [Juju] Quantos funkeiros você conhece? [...] [Juju pergunta a Vinheteiro] O que você entende como música? Você é músico, certo? [Vinheteiro] É uma sucessão de sons rítmicos e melódicos. Há quem diga que não precisa ser melódico, mas sim, a música para ser agradável ela precisa ter notas musicais, se não tiver dó, ré, mi, fá, sol, lá, si, dó, automaticamente... [Juju interrompe] Pra você não é música... [Vinheteiro] Se torna barulho [interrompe-se e muda a palavra], ruído, é um ruído como a gente está ouvindo aqui o

skate, aquele cachorro latindo, está vendo? Aquele cachorro latindo, as pessoas falando, tudo isso e funk é a mesma coisa pra mim. (GNT/Quebrando o Tabu, 2019)⁷

As alunas e os alunos da área das Artes, bem como a sociedade brasileira, têm acesso facilitado a materiais como a conversação acima – retirados de vídeo disponível na plataforma *YouTube* –, e sua difusão deflagra posições. Opiniões que possuem milhares de visualizações e que ajudam a fomentar estereótipos. Quando, em aula, alguém começa a dizer que *funk* é lixo, o problema não tem a ver com as preferências musicais de quem profere algo assim, mas com o imaginário sociodiscursivo que acompanha a fala: o desqualificar a arte de outrem, o juízo de valores, o classismo, o racismo, a aporofobia, que pode estar maquiada de gosto pessoal. O mesmo acontece com achar a música indígena exótica, genericamente, e colocá-la em outra categoria que não a do que é aceitável ou *consumível* como música.

Em 2020 escrevemos sobre voz e discurso, também em diálogo com o curso de Artes Cênicas da UFGD, em artigo que trouxe análises de duas obras artísticas – uma delas com uma atriz indígena. Dentre alguns pontos de conclusão, salientamos:

O pensamento no estudo da voz da atriz e do ator como potência pessoal por suas vivências, influências culturais e problematizações sociais, é fator que acreditamos ser fundamental – concomitantemente à busca de uma técnica ou metodologia de preparo/desenvolvimento vocal – para aprimorar sua voz na cena. Quiçá, num arroubo que não pretende desqualificar métodos fechados, na atualidade, possui maior relevância do que desenvolver uma técnica vocal. Somos nossas vozes, e ao falar (ou calar) proferimos discursos. Ampliando em outras palavras, entendemos que (hoje) não dá para efetuar uma aula com vocalizes para trabalhar ou aumentar a tessitura vocal, por exemplo, sem pensar no por quê essa técnica ali está, de que sistemas estruturantes ela vem, o que esses sistemas afirmam ou negam, como os exercícios podem agir efetivamente em distintos corpos respeitando

7. Material acessível no Canal GNT do YouTube no vídeo de nome “Você concorda com o Lord Vinheteiro sobre o funk? Mude minha ideia – Quebrando o Tabu”, lançado em 06/08/2019. No recorte, diálogos do músico Lord Vinheteiro e da artista/produtora Juju ZL. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=A_OE2qq1VZs. Acesso: 26 out. 2020.

as individualidades, as vivências, as formações pessoais. (CHAVES; BARROS; SOUZA JUNIOR, 2020, p. 73)

Descolonizar a escuta também é agir nos processos de formação e ensino na área das Artes, questionando os métodos vigentes.

Considerações finais

Estudar músicas indígenas é fator que tem potencial de deslocar as alunas e os alunos da área das Artes, sobretudo a quem estuda música e tem dificuldades em se desconectar de estudos e teorias de tradição europeia – ao perceber que fazer arte também é posicionar-se e que existem questões políticas intrínsecas.

O projeto de extensão *Música Terena – Canto e Vivência* (2019) fez pontes importantes: de um lado, alunas e alunos, docentes e pessoas externas à universidade querendo conhecer histórias e músicas Terena; de outro lado, comunidades indígenas, em comunicação e percepção de que não existem lados, somos todos e todas vítimas da invisibilização que a sociedade brasileira faz com as populações indígenas e com a diversidade de culturas. As participantes e os participantes do projeto pouco puderam observar cantos e canções nessa imersão, mas receberam sons diversos conectados ao ambiente, às pessoas que vivem nas terras indígenas sul-mato-grossenses de Nioaque e Miranda, e perceberam musicalidade no todo. O Coletivo Veraju, entregue a essa experiência, levou trechos cantados de pesquisas anteriores (sobretudo de relações com os povos Kaiowá e Guarani) e recebeu aberturas, conversações, melodias e composições distintas de resistência – mesmo quando havia *silêncios*. Trocas musicais potentes.

Da percepção que temos, vivências como as do referido projeto de extensão são válidas para que se transite em distintos universos culturais, sem que sejam necessárias ações ou metodologias específicas para o aprendizado das músicas indígenas. A vivência é uma estratégia pedagógica, e, sim, o simples contato com essa temática, com as culturas indígenas e com suas músicas são fatores capazes de tangenciar as/os ouvintes e contribuir com a “visibilização” dos elementos da música indígena na música brasileira popular – além de pensar a descoloni-

zação da cultura das sensibilidades auditivas, pois, na educação musical, “a educação informal abrangeria todas as possibilidades educativas durante a vida do indivíduo, num processo permanente e não organizado” (WILLE, 2003, p. 27). Neste projeto, de um lado há a beleza do novo conhecimento para algumas pessoas envolvidas na ação e, de outro, não podemos esquecer o tema que perpassa o “genocídio histórico praticado contra os/as indígenas”⁸. No todo, há a importância de desvelarmos nossas raízes a partir de nossas percepções e do aprendizado que obtemos do ensino formal, não-formal e informal.

Com o olhar na formação na área das Artes, percebemos que experiências como essas (ações de extensão com os povos indígenas) têm potencial de basilar um/a futuro/a professor/a ou artista, pois precisamos de aberturas e pluralidades. Se não fizermos um movimento de buscar ampliar conhecimento em relação a expressões culturais distintas, sobretudo aquelas tão próximas a nós e não costumeiramente *consideradas* pela sociedade, seguiremos com os olhos fechados e reverberando apenas aquilo que nos é ofertado e aceito em uma suposta tradição conectada a um tipo de *conservadorismo*. Na música, seguiremos fomentando as mesmas coisas que circulam em difusão e, sem saber, contribuindo com imaginários sociodiscursivos que não tangenciam pensamentos à diversidade. Alterar este quadro é um exercício diário, a ser feito a cada hoje. Rosa Couto questiona, ao notar relações entre o racismo e o capitalismo em nossa sociedade: “Diante desse cenário no presente, de que maneira a mirada em direção ao futuro pode nos ser útil?” (SILVA, 2020, p. 190). Precisamos descolonizar a escuta e nossas ações na relação com o aprendizado em música.

8. Para contextualização desta temática e sua relação com o estado de Mato Grosso do Sul, sugiro leitura do artigo *Guarani-Kaiowá: ‘Onde fala a bala, cala a fala* (2016), publicado pelos/as professores/as da UFGD Simone Becker (Faculdade de Direito e Relações Internacionais), Esmael Oliveira e Marcelo da Silveira Campos (Faculdade de Ciências Humanas).

Referências bibliográficas

BECKER, S.; OLIVEIRA, E.; CAMPOS, M. Guarani-Kaiowá: 'Onde fala a bala, cala a fala'. *Brasil debate*, 22 jun. 2016. Disponível em: <http://brasildebate.com.br/guarani-kaiowa-onde-fala-a-bala-cala-a-fala>. Acesso em: 28 jun. 2016.

CHAMORRO, G.; COMBÊS, I. (orgs.). *Povos indígenas em Mato Grosso do Sul: história, cultura e transformações sociais*. Dourados, MS: Editora UFGD, 2018.

CHAMORRO, G. *História Kaiowá: das origens aos desafios contemporâneos*. São Bernardo do Campo: Nhanduti Editora, 2015.

CHAVES, M.; CHAMORRO, G.. O pulso Guarani e Kaiowá como mediador em estudos musicais. In: I Conferência Internacional de Pesquisa em Sonoridades, Universidade Federal de Santa Catarina 2019. *Anais (Resumos)*. Poderes do Som. E-book, 2019, p. 117-118.

CHAVES, M.; BARROS, A. G.; SOUZA JUNIOR, J. M. Nos caminhos das intersecções cênicas entre voz e discurso: dispositivos de potência do contar-se. *Revista Voz e Cena*, v. 1, n. 1, 2020, p. 59-75. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/vozecena/article/view/31389>. Acesso: 10 set. 2022.

CHAVES, M. *De trilhas sonoras teatrais a preparações musicais para artistas da cena*. Rio de Janeiro: Editora Synergia, 2020.

DENNING, M. *Noise uprising: the audiopolitics of a world musical*. Brooklyn, NY: Verso, 2015.

FERREIRA, E. Ambientação Espacial e Paisagem Sonora: paralelos entre as teorias de Osman Lins e R. Murray Schafer. In: *Anais Digitais do XI Congresso Internacional da ABRALIC – Tessituras, Interações, Convergências*. Universidade do Estado de São Paulo – USP, 13 a 17 de julho, 2008.

GNT. *Você concorda com o Lord Vinheteiro sobre o funk? | Mude Minha Ideia | Quebrando o Tabu*, 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=A_OE2qq1VZs. Acesso: 26 out. 2020.

GONÇALVES, D. L. *O Território etnoeducacional: Povos do Pantanal e sua relação com a Escola Estadual Indígena de Ensino Médio Angelina Vicente na Aldeia Brejão, Nioaque/MS*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), Dourados, MS, 2018.

PEREIRA, J. C. *Dramaturgias de Si e do Outro: Construções Identitárias*. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019, 253 f.

SILVA, D. *Descrição fonológica da língua terena*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) – Campus de Três Lagoas, Três Lagoas, MS, 2009.

SILVA, R. A. C. *Itamar Assumpção e a encruzilhada urbana: negritude e experimentalismo na vanguarda paulista*. Tese (Doutorado) – Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Franca, SP, 2020, 287 f.

WILLE, R. B. *As vivências musicais formais, não-formais e informais dos adolescentes: três estudos de caso*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Música, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003, 141 f.

II

Ecologías sonoras

CAPÍTULO 8

Jardim Sonoro

WALÉRIA AMÉRICO

A imagem do caminho entre tempos e distâncias se faz presente pelo som. As partituras experimentais criadas pelo vestígio da paisagem, elementos da natureza e espaços urbanos evocam memórias no corpo. O procedimento de transpor imagens para as linhas de partituras reverbera sons desconhecidos. As notas tocadas em colaboração com artistas ressoam como fragmentos sonoros.

Partindo de trajetórias particulares que ligam pessoas e lugares, emerge uma espécie de geografia do sensível, e a escrita da partitura afina-se à experiência do “semionauta”, onde o corpo que tem a “capacidade de navegar”, de habitar a errância e a deriva, num “jogo complexo de ressonância e resistência”, produz sua arte ancorada no deslocamento (BOURRIAUD, 2011).

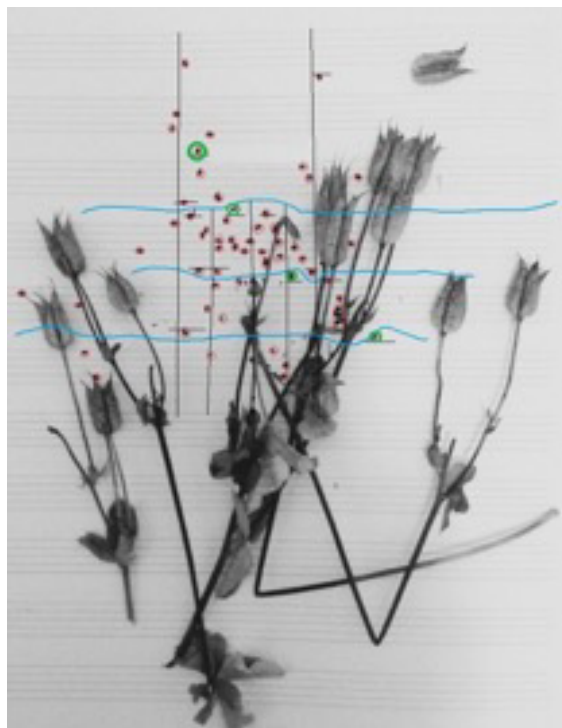


Figura 1: *Jardim Sonoro* – Processo da partitura *Semente*
Fonte: Acervo da artista Waléria Américo¹



Figura 2: *Jardim Sonoro* – Processo da partitura *Semente*
Fonte: Acervo da artista Waléria Américo

1. Disponível em: <http://www.waleriaamerico.com>.

No Jardim Sonoro, a partitura encontra novas durações pela instrução performativa de tocá-la para diferentes paisagens; o som musical encontra o som ambiente, gerando uma sobreposição temporal. Seguindo a pista de Bourriaud (2011), pode-se pensar que o modo de fazer da partitura repete a “forma-trajeto” do corpo, mantendo inclusive as suas imprecisões de percurso.

A forma-trajeto abarca a unidade de um percurso, dá conta de um encaminhamento ou o duplica: através de um princípio de composição baseada em linhas traçadas no tempo e no espaço [...] um imaginário nômade que considera as formas em movimento e em relação com outras formas; um imaginário em que tanto a geografia como a história representam territórios a serem percorridos. (BOURRIAUD, 2011, p. 118)

O atravessamento que desenha o tom da partitura percebe o mínimo sonoro do percurso, inspira-se no movimento sutil ou invisível das flores que se despedem da primavera, das sementes que aguardam a terra úmida ou das cores vibrando nas pétalas ao sol. Seguindo o impermanente, realiza-se o deslocar da paisagem, as anotações musicais: *Seco*, *Semente* e *Florescer* sintonizam-se com espaços da natureza. As notas encontradas nas partituras, quando projetadas diante da paisagem de rio, mar ou floresta, ressoam ao mesmo tempo que fazem a escuta.

Escutar é entrar nesta espacialidade pela qual, ao mesmo tempo, sou penetrado: porque ela abre-se em mim tanto quanto ao meu redor, e a partir de mim, tanto quanto em direção a mim: ela abre-me em mim tanto quanto ao fora, e é por uma dupla, quádrupla ou sêxtupla abertura que um “si” pode ter lugar. Estar à escuta é estar ao mesmo tempo fora e dentro, é estar de fora e de dentro, de um ao outro, portanto, e de um no outro. (NANCY, 2014, p. 30)

Pensa-se a composição enquanto conversação sonora – o corpo orientado para a paisagem escuta tanto a imagem-partitura quanto o som-partitura, e a música em reenvio amplifica o sentido imensurável da natureza. As partituras que compõem o *Jardim Sonoro* transmutam a passagem do tempo e performam a continuidade da vivência sonora.

Referências bibliográficas

KELLY, C. (org.). *Sound*. London: Thames & Hudson, 2005.

BOURRIAUD, N. *Radicante: por uma estética da globalização*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

NANCY, J-L. *À escuta*. Belo Horizonte: Edições Chão da Feira, 2014.

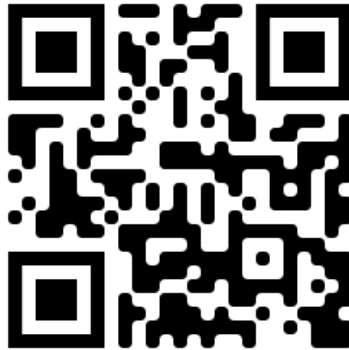


Figura 3: Acesso ao vídeo online
<https://youtu.be/6pvdrI7umY>

CAPÍTULO 9

Two pylons: a performative exploration of environmental vitalities

JORDAN LACEY

Artist Statement

When engaged in the art of field recording, most of my listening work is done prior to any technological application. There is rarely a place I will record that I have not visited beforehand, having become enchanted by its soundings through a deep listening. My personal desire to return to a place, laden with technology, is to translate my prior listening experiences into a new environment. In particular, I focus on those listening experiences that have affected me and which I imagine could bring new life to distant places. This typically means the integration of my field recordings into an urban installation. The resulting mixture of audio-nature media and natural-city sounds intends to evoke new imaginary experiences for those who encounter these small pockets of *urbannature*. I have built a practice around this process, which I have detailed elsewhere (LACEY, 2016, 2020, 2022).

On one such occasion, as part of the creation of the *Sonic Gathering Place* urban sound art installation,¹ while recording the environs of

1. See: <https://jordan-lacey.com/project/translating-ambiance?index=sonic-gathering->

French Island situated at the very South-Eastern end of Australia, I came across two old pylons jutting out from a beach. They were part of an ancient jetty, the physical trace of which could be seen disappearing into the ocean. The pylons are symbolic of the colonial intrusion upon the traditional hunting grounds of the Indigenous Boon Wurrung people; and in equal measure, they form part of the detritus of the Anthropocene, which spreads rapidly across the globe. Despite these violent historical references, I found myself approaching these objects with tenderness – they seemed forgotten, abandoned and to be sinking into the sea. Following in the footsteps of other sound-artists, such as Jana Winderen, Philip Samartzis and Jez-Riley French, I used my contact microphones in an attempt to reach inside these decaying structures.

The resulting artwork *Performative exploration of two pylons*² is a documentation of this exploration. It is made of four parts, separated into four modes of bodily listening. Each of the four parts expresses a subtle change in material exploration – 1) slotting sea pebbles; 2) stroking salt bush; 3) caressing fingers; and 4) the wind. The intention of these touches is to evoke those invisible vitalities that flow through materiality; in this instance, vitality being the vibratory force of sonic energy. My body attunes, as it begins to autonomously respond to its surroundings. In this state, I am no longer the observer-listener, who at a distance surveys and captures sound to be embedded in another place. Instead, I become part of the larger material assemblage: I am sounding and being sounded. That this moment has become an artwork, is via the generosity of the *Borderline Sonorities* conference; but in-it-self, my experience forms part of a continuing process of performative exploration seeking dissolution of the self through *feeling-listening*. It is these felt affects, the source of which exceed the desire of the self, that reveal the ever-present transversal flow of environmental vitalities.

space. Accessed: 9th November 2021).

2. See: <https://jordan-lacey.com/project/translating-ambiance?index=performative-exploration-of-two-pylons>. Accessed: 9th November 2021.

References

LACEY, J. *Sonic Rupture*. New York: Bloomsbury, 2016.

LACEY, J. Editorial: Translating Ambiance. *Unlikely Journal for Creative Arts*, 2020. Available at: <https://unlikely.net.au/issue-06/editorial-34>

LACEY, J. *Urban Roar*. New York: Bloomsbury, 2022.

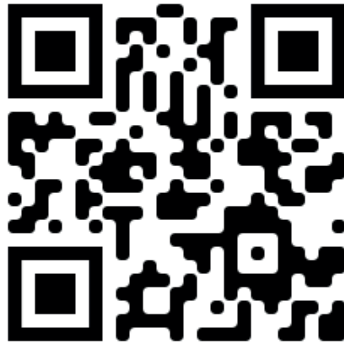


Image 1: Online video
<https://youtu.be/uBf2xg5GVtk>

CAPÍTULO 10

Dialogue, accompaniment, and care as interconnected. The Atlantic Tales: Selachophilia Cetorhinus Maximus & Limara Hians

LENA ORTEGA ATRISTAIN

Introduction

Who and what we think with—this is a matter of great importance. One never thinks alone. Thinking is, in any case, an exercise in companionship, in hearing and letting oneself be voiced. It is truly crucial to consider where it is we are thinking from. Whence one thinks.

María Antonia González Valerio. *Animal Encounters*

By producing hegemonic dualistic discourses, Western/heteropatriarchal thinking has largely shaped and limited the frameworks of thought and validation with which we approach the world. Heterosexual/dualistic discourses commonly work from opposition and hierarchy: active and passive; the ones who make decisions and the ones who abide by them (WITTIG, 2006). These frames of thought have also permeated our relationships with nature, the environment, and non-human animals, which exist/become meaningful insofar as they serve a purpose

concerning *us*. For instance, human animals classify and discriminate against non-human animals hierarchically—within species of more or less importance according to their purposefulness to us—to determine which non-human animal lives and which non-human animal dies since some are worthy of moral consideration while others are not (BEKOFF, 2013); which animal deserves better, more specialized care and which one less so. Some domestic companion species such as dogs and cats, for instance, have much more specialized care than others, such as domestic birds (ORTEGA, 2021).

In recent years, however, we have come to understand culture and nature as inseparably and complexly intertwined (WHATMORE, 2002). Nature is no longer something different, divergent, “ulterior”. We now embrace the notion of causal reciprocity between organisms and environments: living organisms condition the environment which is, in turn, conditioned by them. For contemporary biology, the relationship between organisms and their surroundings is mutually affecting (ORTEGA, 2020). Alternatives to hegemonic discourses are increasingly seen as a necessity. The current state of ecological emergency is irrefutable proof that we need to figure out how these and other newly found realizations can reshape our relationships with nature to foster fairer, more respectful, less anthropocentric approaches to nature itself, to the environment, and non-human animals. If we consider how gender and hemisphere bias (most widely endorsed research is done in the Northern half of the planet) has shaped and greatly limited the frameworks of thought and validation we approach the world with, we can agree that within the margins of hegemony, other dimensions of reality are overlooked. Appropriating the experience of the “other” through dominant discourses makes actual plurality impossible. Thus, the inclusion of underrepresented perspectives in research and creative practices that steer away from hegemony and towards dialogue and multiple subjectivities can unveil uncharted approaches to ecological issues and expand the scope of conversations.

As a first approach to these underrepresented epistemologies, I would like to briefly discuss three dimensions of reality that have commonly been neglected in hegemonic discourses and their representations: care,

accompaniment, and dialogue. The dimension of care, as proposed by philosopher Maria Puig de la Bellacasa (2017), challenges how traditionally, in the representation of things, the meaning of affective and even loving connection has been overlooked. Her proposal aims at displacing the boundaries of care by, first, setting this category against issues and debates that do not frequently address or touch upon it by positioning it within contemporary critical reorientations; second, by making visible neglected activities we want to see more “valued”—for instance, as “productive” activities with an economic (as well as other forms of) worth that should be recognized; and, third, by engaging with situated recognitions of the importance of care that operate displacements in established hierarchies of value, understanding how divergent modes of valuing care coexist and co-make each other. In terms of the ecological agenda, this could mean opening up incongruencies and divergencies on current discourses on eco-moralization and eco-ethics, or the recognition of non-human animal idiosyncrasies and subjectivities, as well as the approach to nature from a non-instrumentalist perspective—where, as previously mentioned, nature exists insofar as it serves a purpose with regards to us.

This deployment of the idea of “care” is linked to the notion of accompaniment that underlies nature writer Nan Shepherd’s approach to the environment when she recounts how, over time, she learned to go into the mountains of the Cairngorms in Scotland, her home country, with no other purpose than to be there, without seeking to reach the summit of the mountain or dominate the environment: “As one visits a friend with no intention but to be with him” (SHEPHERD, 2011, p. 38). At the time, her manner of venturing deeply, relating lovingly, into the mountain’s life was not considered acceptable—she could not find who would be interested in publishing her work—perhaps not even valuable, within the frames of nature writing. Shepherd spent hundreds of days and walked thousands of miles exploring these mountains on foot. She came to know places closely, slowly—and this closeness broadened and intensified what she grasped from her surroundings. As a result, some of the interconnectivity between the different realms and dwellers of the mountains became apparent, as did the elusiveness of

nature itself. The more she knew about the mountain, the more she refused a singular perspective on the mountain and its ways. “Knowing another is endless... The thing to be known grows with the knowing.” (SHEPHERD, 2011, p. 108).

Shepherd’s notion of accompaniment through walking relates to the idea of dialogue that underpins the concept of soundwalk as developed by German-Canadian composer, radio artist, and environmentalist Hildegard Westerkamp (2006), which refers to an excursion with the sole purpose of listening to the environment --as an exploration of our ear/environment relationship. Westerkamp’s notion of soundwalk asserts the concept of dialogue (MCCARTNEY, 2006) and regards the environment as active and responsive. Her approach to participatory soundwalks is to establish a respectful dialogue with other species and entities both in the recording process and throughout studio manipulation. From very early on in her artistic practice, she included her voice while recording the environment, since she saw herself as speaking *in tandem with it* (WESTERKAMP, 2021). This plurality within her compositions rejects the notion of a unitarian code that perfectly translates all meaning—common in totalitarian discourses. Rather, her work is situated within “the struggle for language and the struggle against perfect communication” (HARAWAY, 1991, p. 176). Her compositions sway with a pendular motion between a listening soundwalk journey and her imagination, affect, and emotion. Her compositions are not a “pristine” reproduction of the environment--which is in itself impossible--but somehow remarkably enable the listener to embody her sound journey experience. The notion of dialogue embedded in her interstitial processes is key in allowing listener participation. “Subjective affective entanglement can dissipate otherness and, in this sense, embodied ecological challenges can be significant” (ORTEGA, 2020, p. 109).

One of the main interests of sound artists in recent years has been making sense of the realities of the human and non-human animal worlds through the surfaceless space of sound,¹ making sense of places through their sonic atmosphere. This might stem from an awareness

1. The concepts of surfaceless spaces/bodies were greatly developed by German philosopher Herman Schmitz (2011) in his atmospheric theory.

and acknowledgment of the numerous dimensions of reality—socio-political, ecological, economic, biological—that are intertwined in a particular aural space. Fields of study that explore environmental sound relationships have emerged, such as soundscape ecology, or the ecological balance of a soundscape, which studies the acoustic relationships between organisms and their environment and relates directly to the communal composition of a human and non-human environment. This approach is propounded as a new synthesis that stems from two important fields of study: landscape ecology and acoustic ecology (TRUAX; BARRETT, 2011). More sound artists have taken up the practice of field recording and have worked extensively with the concepts of soundwalk—as discussed above—and soundscape, a notion suggested by Canadian composer and environmentalist R. Murray Schafer from which to approach noise, and which can be defined as “the collection of biological, geophysical and anthropogenic sounds that emanate from a landscape and which vary over space and time reflecting important ecosystem processes and human activities” (PIJANOWSKY; FARINA *et al.*, 2011, p. 1213). But, although ecological soundscape studies aim to foster fairer and more respectful approaches to the environment, most of the voices, concepts, and methodologies in environmental sound studies come from Western/heteropatriarchal frames of mind. Opening the conversation to underrepresented epistemologies can significantly contribute and add layers to current understandings of ecological issues and data, allowing us to unveil more of the social and political dimensions of sound in an environment.

From the theoretical backdrop previously outlined—that is, Westerkamp’s concept of environmental dialogue, the notion of care from the perspective of Puig de la Bellacasa, and the underlying concept of accompaniment in Shepherd’s *The Living Mountain*—I will analyze the work and creative process of *Atlantic Tales*, an immersive audio installation by Slovenian artist Robertina Šebjanič,² who works in the field of ecological soundscape studies. Šebjanič presented *The Atlantic*

2. Born and raised in the ex-Yugoslavia, Šebjanič experienced the transition to capitalism. Finding her voice as a female artist working in the field of art-science-technology was not easy, especially at the beginning of her career.

Tales in the radio program *Sin superficie, la piel no es el límite*,³ on August 4th, 2021. *The Atlantic Tales* is a collaborative work that navigates between the limits of art, science, humanities, and technology, weaving together mythologies and sciences.

Like Westerkamp's, Šebjanič's use of technology in field recordings and composition breaks away from the notion of a code that perfectly translates all meaning—usual in hegemonic discourses. Her artistic work incorporates elements such as noise and the quiet sounds or voices that often go unnoticed. For this particular piece—which stems from her personal experience on a research voyage—the artist wrote a story that was then narrated by Polona Torkar. Variations of the same text were sung by sean-nós vocalists Caitríona Ní Cheannabháin and Róisín Seoighe. This also resonates with Shepherd's approach to the mountain: it is not about recording the most pristine sounds—or reaching the summit—but about accompanying and slowly establishing a dialogue with the environment. Šebjanič is also a maker: she designs and builds some of her listening devices. This local use of technology further supports democratic dialogues. Her interdisciplinary approach to art creatively combines different methods of the natural sciences, humanities, and the arts for inquiry and investigation. She approaches the environment with care, inclusion, intimate involvement, dialogue as well as a sense of community. All these attributes make her work an ideal enclave to discuss the inclusion of plural discourses in soundscapes studies and methodologies.

3. My work in field recording and sound art, along with my curiosity and identification with underrepresented epistemologies, led me to create the radio program *Sin superficie, la piel no es el límite*, which airs on the Mexican collective radio station Radio Nopal and the Chilean collaborative project of radio experimentation Radio Tsonami. The project showcases sound works by women and non-binary people in the fields of sound ecology, field recording, experimental music, and sound art. www.mixcloud.com/radionopal/playlists/sinsuperficie/. Access: 10th September 2022.

The Atlantic Tales: Selachophilia Cetorhinus Maximus & Limara Hians

The Atlantic Tales is part of Aerial/Sparks which was developed and produced by artist Louise Manifold and commissioned by Galway 2020 European Capital of Culture. The effort took place over six years and culminated in the spring of 2021. The project's core concept was

utilizing sound to explore and connect with our relationship to the ocean, [and it] evolved to encompass an artistic residency programme onboard the *Marine Institute's RV Celtic Explorer*, a multi-venue exhibition on Onis Oírr, a collection of conversations as part of the Ars Electronica Festival 2020, a radio broadcast, a series of awards for students of Furniture Design & Manufacture in GMT Letterfrack and a vinyl record. (MULRENNAN, 2021, p. 6)

The Atlantic Tales began in May 2019 with a 15-day research voyage on the *RV Celtic Explorer* through the shelf seas around the North Coast of Ireland, as part of the Backscatter and Biodiversity of Shelf Sea Habitats (BaBioSSH) Survey. The expedition's crew, led by Dr. Chris McGonigle of Ulster University, was comprised of a multidisciplinary team of scientists and Šebjanič. The survey's aim and focus was the use of emerging and novel technologies with an interest to improve current knowledge of species diversity in marine ecosystems, particularly in marine-protected areas and special areas of conservation. This survey included the deployment of Baited Remote Underwater Video Cameras at sampling sites, and the collection of video footage using the Marine Institute's ROV Holland 1.

The team of scientists on board the vessel focused on the study of sediment communities and the use of the latest sonar technology to map the seabed. For such purposes, they employed non-invasive remote sensory technology to gain a better understanding of species diversity, which gave the artist a new perspective on aquatic life. During the residency on the *RV Celtic Explorer*, she spent her days recording sounds, reading, writing, and watching basking sharks, gannets, seagulls, and jellyfish on the surface of the ocean. She also got to spend time with the crew, attended the daily briefing, and worked alongside them as they collected

and analyzed samples from the seabed. On one particular occasion, the team found a flame shell in the samples. This small organism is integral to the growth of the coral reef and its presence was revealing of both what had been, and of the potential future of the ecosystem; in short, a living memory.

Another animal that was particularly significant to the artist was the basking shark that filters plankton at the sea surface. These silent giants swam slowly and gracefully by the RV *Celtic Explorer*. Šebjanič decided to write a story about them, and as explained above, this story was combined with a mix of her field recordings, and sean-nós vocals: “These are the stories of the waves of the Atlantic Ocean, of basking shark and flame shell, of their life present/past/future” (ŠEBJANIČ, 2021, pp. 56-57).

Dialogue, accompaniment, and care as interconnected

The artist approached the work by regarding the environment as active and responsive; that is, by establishing a *dialogue* as understood by Westerkamp (2006). Like much of Šebjanič’s other work, *The Atlantic Tales* is a project about encounters with people, the ocean, and its inhabitants. The stories of the Atlantic Ocean, of basking sharks and flame shells, of their life present/past/future are told by the narrator, the singers, and by the sounds of the ocean itself, thus rendering a multispecies/multi-being dialogue that is weaved together in studio composition. The artist emulates the rhythm of the ocean waves by making specific words and sentences overlap, juxtapose and repeat themselves. In this sense, the work has no set beginning and no end; it is a dialogue of constant and perpetual movement. This feature of the composition highlights a specific perception of time: polytemporal time. The time of the ocean is interconnected, intertwining events of past/present/future.

Šebjanič makes use of silence as a tool integral to the composition. She silences the human voices of the song, allowing the sounds of the ocean to fill the sonic space in answer. She silences her voice, literally and figuratively speaking, to open space for others to speak. Dialogue allows the configuration of plural discourses.

Silence is possibly the most lucid moment of one's experiential production of sound. In silence I comprehend, physically, the idea of intersubjective listening: I am in the soundscape through my listening to it and in turn, the soundscape is what I listen to, perpetually in the present. (VOEGELIN, 2010, p. 83)

Artist and sound philosopher Salomé Voegelin (2010) explores listening as the act of relating to the world. Rather than perceiving *in* the world, listening is about resounding *with* the world of which I am part, of which all others are also part. She defines silence not as the absence of sound but as the beginning of listening. Šebjanič has been working for years with oceanic soundscapes, particularly focusing on the effects of noise pollution on the oceans' inhabitants. The beings she listens to are notoriously silent (within our range of perception, at least), and this silence not only enhances her awareness of her surroundings—we can hear the soft cracks and water bubbles in her field recordings—but also intensifies her imagination and sparks her curiosity about the stories of the depths of this elusive ocean. We are only able to catch a glimpse of underwater life. These encounters take place with a great deal of respect for the inhabitants of the place as well as for the sounds of the environment, which are very subtly highlighted in the studio compositions.

Chapter six of *The Atlantic Tales* is about the dialogue between basking shark and flame shell. Since both these creatures eat and release plankton, these microorganisms here serve as messengers. Although their cycles are similar, each animal filters their plankton. The water that is sieved through them carries information on their surroundings (ŠEBJANIČ 2021). Water, the fluid-medium-everchanging body, is a living memory of the multiple dialogues of the dwellers of the seas.

In *The Living Mountain*, Nan Shepherd speaks of encounters with nature with no objective or purpose, more in the vein of a nature ethnographer than a scientist—the ways of the sciences are to represent, categorize, classify, systematize, and separate. But Shepherd, as discussed before, learned to venture into the Cairngorms as one visits a friend, with no intention but to be with.

But why should I make a list? It serves no purpose, and they are all in the books. But they are not in the books for me—they are in living

encounters, moments of their life that have crossed moments of mine. They are in the cry of the curlew sounding over the distances, and in the thin silver singing among the last trees that tell me the tits are there [...]. (SHEPHERD, 2011, p. 74)

The Atlantic Tales also focuses on the living encounters—past/present/future—among the two main characters, the waters of the ocean, culture, and the artist herself. Šebjanič listens to the ocean as one listens to a friend, with no intention other than mere accompaniment. When one listens to a place exhaustively, when one listens slowly, specificities, small details, intertwining relationships, and differences, start to emerge. But much like Shepherd, Šebjanič is aware of the elusiveness of nature. Perhaps this is one of the reasons she has worked with the ocean extensively, not as an ephemeral observer but as a caring companion—“the thing to be known grows with the knowing” (SHEPHERD, 2011, p. 108). Through accompaniment, with no objective or set purpose shaping her observations—for, sometimes, the traditional ways of science frame and limit our attention, one “finds” what one “seeks”—Shepherd could make more novel connections in what she saw when venturing in the Cairngorms. She could see bird, animal, and reptile in the deer, or young fawn behavior in young squirrels. She could recognize an alarmed deer for its “angry dog bark” or notice a duck and a drake flying in such perfect synchrony and unison that the two halves formed one organism.

The way that Šebjanič decided to weave the piece together is evidence that she was able to embody the rhythms encompassed by the ocean, its pitches, and its different continuous and discrete sounds. The artist used this information to determine the rhythm and craft the structure of the studio composition. The field recording sounds of the ocean are in dialogue with the mix of the sean-nós songs, which in turn establish a dialogue among themselves. Improvisation is an important characteristic of sean-nós singing, as performers make stories their own, which adds to the plurality of voices that tell their stories in this composition.

Thinking about care in relation to non-human animals is a tricky endeavor, especially when it comes to non-domestic animals. In domestic animal care, we commonly reinstate our anthropocentric/Western/heteropatriarchal notion of “good care”, with its embedded hierarchy

and discrimination—more important, less important species—which is already questionable enough: we think-for and decide-for according to our parameters of what is valuable and desirable (ORTEGA, 2021). On the other hand, however, non-domestic animals do not exist/are neglected unless they are of use or importance to “us”. Through legal systems and political stances, rooted in traditions and world views such as humanism and several monotheistic religions, we legitimize the control and destruction of individual non-human animals. Furthermore, the legitimation of discrimination by human-animals against other sentient beings is even more complex and occurs on many cultural, discursive, psychological, and evolutionary levels. Speciesism is discrimination against individual beings based on their species membership (CORBEY; LANJOUW, 2013). How to care for non-human animals and their environments? Can weaving emotional involvement, dialogue, and accompaniment into relations open up new possibilities? Is it possible to *think-with*?

The Atlantic Tales: Selachophilia Cetorhinus Maximus & Limara Hians has, implicit in its title, a caring connection. This relationship is implied not only in the respectful approach of the artist to the sounds themselves, but also in the artist’s desire to tell the stories of beings that are otherwise not heard, in the patience involved in her listening and watching, and in her careful regard for how these stories could create awareness among the non-specialized public who would listen to and experience them. Emotional entanglement dissipates otherness and promotes empathy. In this sense, the artist strived to find a way in which the participants of her work could relate affectively to the ocean stories of *The Atlantic Tales*. The script intertwines science, culture, personal field experience, and questions about the environment and ocean species. The artist also wrote an emotional score for the narrator and singers to embody in their reading and signing of the script. The reason for choosing sean-nós vocals—traditional folk Irish singing—was, in good measure, the characteristic tonality of this type of singing, which is slightly nostalgic, expressing emotion through melismatic ornamentation, since “a singer is expected to embody the spirit and sentiment of the song’s narrative” (COSTELLO, 2017, p. 44). Another reason was

to tell these stories from a tradition of cultural importance to Ireland, which makes sense in an artistic work that entangles natures/cultures. The fact that this type of signing is unaccompanied and performed solo creates an overall serious atmosphere: the stories told are not to be taken lightly. Šebjanič spent her days in the vessel listening and recording, reading, writing, and observing. At the same time, she spent time with the crew and was present in both their daily briefing and the collection and analysis of seabed samples. “A politics of care engages much more than a moral stance; it involves affective, ethical, and hands-on agencies of practical and material consequence” (PUIG DE LA BELLACASA, 2017, p. 4).

Final considerations

The artwork discussed in this article portrays and proposes affective relationships to nature to foster awareness through empathy. To achieve this purpose, the methodology put forward by this immersive audio installation weaves together ideas from different dimensions of reality and stimulates their embodiment by constructing a resonating atmosphere that can potentially provoke certain dispositions. *The Atlantic Tales* script entangles scientific knowledge, culture, affect, interspecies dialogue/encounters, and personal fieldwork experience. The way that voices are juxtaposed, overlapped, and mixed with ocean field recordings emulates the rhythm of the ocean waves and gives a sense of oceanic time as understood and perceived by the artist—interconnected time, time that plaits events of past/present/future. The rhythm created by the songs and the field recordings of the ocean depths works as a technique of sonic-bodily participation because it creates an uneven pulse that constructs a bodily rhythm in its uneven looping. This type of pulse is more involving than a predictive beat which one can engage with mechanically. From the perspective of atmospheric perception, this immersive work creates an atmosphere with architectural and design components that build up a specific mood, that emulates the depths of the ocean. Some of these strategic elements are overhead lighting, projections, and overall darkness. The voices of the sound composition add a serious, melancholic, emotional tone to this atmosphere. These

elements enhance participants' atmospheric perception, awareness, and disposition.⁴ This is how the artist's interdisciplinary methodology, which creatively combines methods of the natural sciences, humanities, and the arts, brings about creative and experimental content to approach nature and the environment as well as soundscape composition.

The Atlantic Tales differs from dualistic discourses by proposing interspecies/multi-beings dialogue and engaging the environment with an acknowledgment of its active and responsive nature. The artist *thinks and creates with* the scientists, narrator, singers, Irish culture, Atlantic Ocean, basking shark, and flame shell. This is the sense in which this immersive installation is a collaborative work: "One never thinks alone. Thinking is, in any case, an exercise in companionship, in hearing and letting oneself be voiced" (GONZALEZ, 2021, p. 29). The concept of dialogue and accompaniment, as presented here, underlies this notion of thinking and creating. At the same time, proposing dialogue as the methodological approach to the work is a way of resisting hegemony by promoting plural and alternative discourses.

Certain art practices—such as *The Atlantic Tales*—are usually where one can find glimpses of resistance to hegemony. But how can a keener awareness and more emotive thinking patterns—such as caring—or non-instrumentalist perspectives towards nature—such as accompaniment—come to play an important role in the production of knowledge? "Can care in technoscience and nature/cultures mean more than the responsible maintenance of technology and still not become a moral value just added to the thinking of things?" (PUIG DE LA BELLACASA, 2017, p. 65). How can we engage in dialogue/*think-with* nature, the environment, and non-human animals without being reductive, romantic, or without transferring our anthropocentric values? If underrepresented epistemologies provide frames of mind that could potentially reshape our relationship to nature—that differ from the hegemonic mainstream "ethics" and marketing—would it be at all possible to incorporate them in the representation of things?

4. These observations on *The Atlantic Tales* come from my personal experience of the sound work and my take on the photographs and videos of the installation, based on my knowledge of the notion of atmosphere. I have not visited the installation personally, therefore I cannot further my comments on its potential to enhance or complicate the conveyance of theory. There are still no written reviews on the encounter of the audience with the installation that could shed light on the experience either.

References

BEKOFF, M. Who lives, who dies, and why? How speciesism undermines compassionate conservation and social justice. In: RAYMOND, C.; LANJOUW, A. *The Politics of Species: Reshaping our relationships with other animals*. New York: Cambridge University Press, 2013.

CORBERY, R.; ANNETTE, L. Between exploitation and respectful coexistence. In: RAYMOND, C.; LANJOUW, A. *The Politics of Species: Reshaping our Relationships with Other Animals*. New York: Cambridge University Press, 2013.

COSTELLO, E.. Sean-nós song in the Oireachtas na Gaeilge Festival: The Aesthetics of sean-nós song through the Gaze of the Oireachtas na Gaeilge Adjudicators. *Ethnomusicology Ireland*, 5, 2017, p. 31-47.

GONZÁLEZ VALERIO, M. A. Animal Encounters. In: *Towards a Non-Anthropocentric Ecology: VICTORIA VESNA and Art in the World of the Anthropocene*. Łódź: University of Łódź Press, 2020.

HARAWAY, D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, 1991, p. 149-81.

McCARTNEY, A. Gender, genre, and electroacoustic soundmaking practices. *Intersections Canadian Journal of Music*, 26, 2, 2006, p. 20-48.

ORTEGA, L. Silencio, uma aproximação a la alteridad. *Revista de Artes Sonoras y Cultura Aural, Otras Escuchas: El Sonido en el Mundo Animal*, 4, 2021, p. 21-25.

ORTEGA, L. Nature Sounds in Sound Art and Electroacoustic Music, The Bodily Resounding Technosphere. In: SCASSILLO, F. *Resounding Spaces, Approaching Musical Atmospheres*. Milão: Mimesis International, 2020.

PIJANOWSKI, B. C.; FARINA, A.; GAGE, S. H.; DUMYAHN, S. L.; KRAUSE, B. L. What is Soundscape Ecology? An Introduction and Overview of an Emerging New Science. In: *Landscape Ecology*, 26, 9, 2011, p. 1213-32.

PUIG DE LA BELLACASA, M. *Matters of Care, Speculative Ethics in More Than Human Worlds*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2017.

SCHMITZ, H. Emotions Outside the Box. The New Phenomenology of Feeling and Corporeality. *Phenomenology and The Cognitive Sciences*, 10, 2011, p. 241-59.

SHEPHERD, N. *The Living Mountain: A Celebration of the Cairngorm Mountains of Scotland*. Edinburgh: Canongate Books, 2011.

TRUAX, B.; BARRETT, G. W. Soundscape in a Context of Acoustic and Landscape Ecology. *Landscape Ecology*, 26, 2011, p. 1201-7.

VOEGELIN, S. *Listening to Noise and Silence, Towards a Philosophy of Sound Art*. New York, London: Continuum, 2010.

WESTERKAMP, H. *The Soundscape Speaks: Soundwalking Revisited*, Hildegard Westerkamp, 2021. Access through: <https://www.hildegardwesterkamp.ca/sound/comp/1/soundscapespeaks/>. Accessed: 16 Oct. 2021.

WESTERKAMP, H. Soundwalking as an Ecological Practice. In: *The West Meets the East in Acoustic Ecology*. Proceedings for the International Conference on Acoustic Ecology, Hirosaki University, Nov. 2006.

WITTIG, M. El pensamiento heterosexual. In: WITTIG, M. *El pensamiento heterosexual y otros ensayos*. Barcelona and Madrid: Editorial Egales, S.L., 2006, p. 45-57.

CAPÍTULO 11

Abordagem ecológica e incorporada da escuta musical: uma relação entre sons, organismos e ambientes

GILBERTO ASSIS ROSA

JÔNATAS MANZOLLI

Introdução

Durante uma apresentação musical, amalgamadas aos sons, ouvimos as respostas acústicas do ambiente, sentimos sua temperatura e aromas variados. Ademais, observamos o entorno e o comportamento dos músicos, aplaudimos e marcamos o tempo com movimentos corporais etc. (MAES; LEMAN et al., 2014; MINORS; CHALMERS et al., 2012). Trata-se, portanto, de uma experiência perceptiva que faz uso não apenas da audição, mas de uma conjunção de sentidos associada a respostas motoras de um ouvinte em interação com o espaço de performance.

O objetivo deste texto é propor uma abordagem do processo de escuta musical que leve em conta a relação e interação de um sujeito com capacidades sensório-motoras com o ambiente de escuta musical. Vale ressaltar que, apesar da relevância do impacto das qualidades acústicas de um ambiente nos sons que nele são produzidos, foca-se, principalmente, nos modos como o ambiente impacta a performance musical e a forma como ela é percebida. Com esse fim, lança-se mão da abordagem ecológica da percepção, mais especificamente da noção de nicho ecológico proposta por Gibson (1986) e dos estudos voltados à cognição

incorporada (VARELLA, 2000; LAKOFF; JOHNSON, 1999). Observa-se que, visto a partir da interseção dessas duas abordagens, o processo perceptivo e, mais especificamente, a escuta musical, subvertem a tríade unidirecional sentir-pensar-agir proposta pelo cognitivismo clássico – ao considerar, no processo de escuta, o uso de outros sentidos além da audição, e ao levar em conta a interação do ouvinte com o ambiente (MAES; LEMAN et al., 2014, p. 1).

A ideia de um aparelho auditivo enviando informações sonoras para serem decodificadas por um cérebro nos é bastante familiar, mas nossas experiências auditivas ocorrem de corpo inteiro e, invariavelmente, em algum tipo de ambiente cujas características acústicas interagem com os sons que nele são produzidos e que afetam, consequentemente, o processo de escuta. Não conseguimos isolar a influência das características acústicas do ambiente daquilo que ouvimos (BLESSER; SALTER, 2007), como tampouco conseguimos isolar a audição dos outros sentidos. Além disso, ouvimos música, muitas vezes, sem nos darmos conta de nossas respostas somáticas: interagimos com a música marcando o tempo com os pés, balançando a cabeça, entoando melodias internamente, estalando os dedos etc. Soma-se a isso o fato de que, embora possibilite nossa audição, o aparelho auditivo não é o único meio para a captura de eventos sonoros. Steph Ceraso (2014) destaca o fato de sentirmos vibrações na garganta, no estômago, nas pernas e em outras partes do corpo, sobretudo quando expostos à música amplificada. Assim como Ceraso, Daniel J. Levitan (2006) afirma que, embora o tímpano seja a porta para o mundo audível que nos cerca, nossas orelhas e ossos do crânio também estão envolvidos na percepção auditiva. Além desses exemplos, devemos considerar nossa capacidade de imaginar os sons, caso em que uma representação do evento sonoro é acessada por um recurso mnemônico, e não somente por meio do aparelho auditivo (LEVITAN, 2006).

Pretendemos, com tais argumentos, destacar o fato de que a percepção é multissensorial e que, portanto, o ambiente, o uso simultâneo de mais de um sentido e a interação corporal com a música influenciam a forma como a percebemos. Assim, abordar a escuta musical sem levar em conta a interação entre esses diferentes fatores seria uma forma de idealização

do processo de percepção musical. Equivaleria a apoiar-se na suposição de que todos os elementos que não se referem diretamente à estrutura musical são interferências que deveriam ser isoladas do processo perceptivo, em nome de uma escuta absoluta. Na contramão desse posicionamento, propomos que o processo de escuta seja observado à luz da percepção ecológica, mais especificamente a partir da noção de nicho ecológico proposta por James J. Gibson e apresentada a seguir.

O ambiente de performance entendido como nicho ecológico

O conceito de nicho ecológico pode ser entendido a partir de uma relação de complementaridade do ambiente com o modo de vida do animal. J. J. Gibson (1986, p. 143) afirma que “o ambiente limita o que o animal pode fazer e o conceito de nicho em ecologia reflete esse fato”. A fim de aclarar sua afirmação, o autor cria uma distinção entre nicho e *habitat*. O primeiro refere-se ao modo de vida do animal, enquanto o segundo diz respeito ao ambiente em que o animal vive. Em linhas gerais, para Gibson (1986), o nicho pressupõe um tipo de organismo e, em uma relação inversa, tal organismo pressupõe um tipo específico de nicho, que pode ser entendido como um conjunto de *affordances*, que podem ser entendidas como possibilidades de ação oferecidas pelo ambiente.

Nessa linha de raciocínio, ambientes de performance podem ser vistos como nichos ecológicos, isto é, como ambientes acústicos munidos ou não de recursos tecnológicos que favorecem encontros sociais e práticas artísticas entre pessoas que partilham o mesmo modo de vida. Contudo, nem todas as pessoas que frequentam apresentações musicais possuem habilidades musicais ou compartilham o mesmo conhecimento musical; ao contrário, embora partilhem o mesmo modo de vida, elas possuem habilidades e conhecimentos diversificados. Atentos a essa questão, Rietveld e Kiverstein (2014) argumentam que a existência das *affordances* está condicionada tanto ao ambiente material quanto às habilidades disponíveis em uma forma de vida:

Alguns humanos podem tocar piano, mas se as pessoas perdessem para sempre o conhecimento de como tocar, os pianos deixariam de

ter *affordances* para tocar música. Assim, as *affordances* têm uma existência que depende das habilidades e práticas encontradas em uma forma de vida. (RIETVELD; KIVERSTEIN, 2014, p. 24, tradução nossa)¹

Embora a associação das *affordances* às habilidades do observador, enfatizada por Rietveld e Kiverstein (2014), seja um aspecto relevante da teoria ecológica da percepção, do ponto de vista gibsoniano, a existência das *affordances* independe das habilidades do observador. Para Gibson (1986), as *affordances* estão estruturadas no ambiente e sua existência prescinde da subjetividade de um organismo. Equivaleria a dizer que, mesmo que as pessoas perdessem a habilidade de tocar o piano, a possibilidade de tocá-lo estaria sempre lá à espera de um organismo capaz de se conectar a essa *affordance*; ou seja, para Gibson (1986), a *affordance* de algo não muda conforme a necessidade do observador:

O observador pode ou não perceber ou atender a *affordance* de acordo com suas necessidades, mas a *affordance*, sendo invariante, está sempre lá para ser percebida. Uma *affordance* não é concedida a um objeto pela necessidade de um observador e seu ato de percebê-lo. O objeto oferece o que ele faz porque ele é o que é. (GIBSON, 1986, p. 139, tradução nossa)²

Note que a posição de Gibson (1986) não invalida a importância da habilidade do sujeito no acoplamento com as *affordances*, destacada anteriormente por Rietveld e Kiverstein (2014), apenas nega que a existência da segunda seja condicionada à primeira, não deixando de considerar que o acoplamento ou não de um observador às *affordances* estru-

1. No original: “We’ve argued that affordances have an existence that is dependent on both the material environment and the abilities available in a form of life. Some humans can play the piano, but if people forever lost the knowledge of how to play, pianos would cease to afford playing music on. Thus affordances have an existence that is dependent on the abilities and practices found within a form of life” (RIETVELD; KIVERSTEIN, 2014, p. 24).

2. No original: “The affordance of something does not change as the need of the observer changes. The observer may or may not perceive or attend to the affordance, according to his needs, but the affordance, being invariant, is always there to be perceived. An affordance is not bestowed upon an object by a need of an observer and his act of perceiving it. The object offers what it does because it is what it is” (GIBSON, 1986, p. 139).

turadas no ambiente se dá a partir de seus conhecimentos, motivações, habilidades e contexto sociocultural.

Ao tomarmos o teatro como exemplo de nicho, vemos que, nesse ambiente, nossas reações estão condicionadas a determinadas regras preestabelecidas e conhecidas por todos que ali frequentam. Ninguém irá dançar ou gritar durante o concerto sem que esteja deliberadamente quebrando uma regra (MINORS et al., 2012). Nesse nicho, somos expostos a uma rede simultânea de *affordances* e nos engajamos e reagimos àquelas que nos afetam em função de nossos gostos, conhecimentos, habilidades e contextos socioculturais (RIETVELD; KIVERS-TEIN, 2014; ROSA; MANZOLLI, 2020). Assim, dentro de um conjunto de *affordances*, cada ouvinte, à sua maneira, irá se conectar a algumas delas e ignorar outras, razão pela qual, ainda que pertençam ao mesmo nicho, cada ouvinte reagirá de forma particular e tecerá opiniões diversas em relação a uma mesma experiência compartilhada.

Diante disso, é importante ressaltar que as *affordances* são multidirecionais, pois ocorrem numa relação de complementaridade entre o sujeito e o ambiente (GIBSON, 1986). Por exemplo, o ambiente produz respostas acústicas que impactam a performance musical e a forma como ela percebida; por outro lado, tais respostas são constantemente alteradas à medida que os músicos adaptam suas interpretações no diálogo com o ambiente. Na mesma direção, os ouvintes são impactados pela performance, mas suas reações positivas ou negativas podem, num sentido contrário, impactar significativamente a performance.

O impacto do ambiente no processo de escuta

Chama a atenção o fato de que as influências do ambiente tenham ficado à margem em grande parte dos estudos voltados à escuta musical, como se o processo de escuta se resumisse à percepção de um som por meio de um aparelho auditivo isolado do sujeito, um processamento cerebral e um conjunto de ações derivadas desse processamento. Ou, de forma ainda mais reduzida: como se o espaço de escuta fosse neutro, e apenas uma partitura e um cérebro bastasse para que uma obra musical pudesse ser apreendida em toda a sua potencialidade. De fato, a abordagem cerebral da escuta musical, dissociada do corpo e do ambiente,

se mostra adequada à investigação das propriedades formais, mas deixa de lado os aspectos relacionados ao fenômeno vibracional, cujas atribuições são adquiridas em interações com pessoas e ambientes acústicos. Dessa observação, surge a seguinte questão: ao invés de abordarmos o processo de escuta como se a música existisse em sua forma plena nos limites da partitura ou em algum lugar em nossos cérebros, não deveríamos abordá-lo como um processo dinâmico que se autorregula a cada nova situação em que ocorre, seja em uma sala de concerto, um carro, um supermercado, seja mediado por fones de ouvido ou por caixas acústicas?

Os ambientes falam, e suas vozes refletem suas qualidades acústicas. Aquilo que ouvimos é sempre o resultado de uma mescla entre os sons emitidos por uma fonte sonora e as respostas do ambiente no qual os sons se propagam (BLESSER; SALTER, 2007). Indissociável dos sons emitidos pela fonte sonora, o ambiente cria uma camada a mais de complexidade em nosso processo de escuta ou, nos termos de Peter Doyle (2005, p. 6): lugar e espaço tornam-se parte de uma “grande equação musical”.

Nesse sentido, a escuta musical pode ser vista como parte de uma experiência multissensorial que envolve a interação entre sons, organismos e ambientes, um tipo de experiência perceptiva que requer o uso não apenas da audição, mas de uma conjunção de sentidos, como explica Gemma Calvert (2001, p. 1110, tradução nossa³):

Como as informações dos diferentes sentidos geralmente são complementares, a integração crossmodal dos *inputs* sensoriais geralmente fornece informações sobre o ambiente que são impossíveis de serem obtidas isoladamente a partir de qualquer um dos sentidos (O’Hare, 1991). Por exemplo, nossa experiência subjetiva de paladar deriva da conjunção de pistas gustativas e olfativas.

3. No original: “Because information from the different senses is typically complementary, the crossmodal integration of sensory inputs often provides information about the environment that is unobtainable from any one sense in isolation (O’Hare, 1991). For example, our subjective experience of taste derives from the conjunction of gustatory and olfactory cues”.

Em uma investigação envolvendo percepção multimodal⁴, Minors, Chalmers et al. (2012, p. 1, tradução nossa⁵) diferenciam as casas de concerto dos teatros e destacam as diferentes experiências multissensoriais:

Salas de concerto, enquanto espaços de performance, são espaços arquitetônicos completos de quatro lados, ao contrário de teatros e casas de ópera que aguardam um cenógrafo para completar a exibição da ‘quarta parede’ para o público. Nas salas de concerto, o papel do som é primário e o papel da arquitetura é entreter os olhos durante a audição.

Nasce da riqueza do fluxo informacional, inerente aos espaços de performance, nossa aproximação com a noção de nicho ecológico (ROSA; MANZOLLI, 2020). Nesse nicho, ouvintes, *performers* e ambiente são mutuamente afetados de maneiras diversas e imprevisíveis, como observa Juhani Pallasma (2005, p. 12, tradução nossa⁶):

Empresto minhas emoções e associações ao espaço e o espaço me empresta sua aura, que seduz e emancipa minhas percepções e pensamentos. Uma obra arquitetônica não é vivenciada como uma série de imagens retinianas isoladas, mas a partir da integração de sua essência material, corporificada e espiritual. Ela oferece formas e superfícies agradáveis moldadas pela visão e por outros sentidos, mas também incorpora e integra estruturas físicas e mentais, proporcionando à nossa experiência existencial uma coerência e um significado potencializados.

4. “[...] the term ‘multimodal’ has been used to refer both to the presence of multiple sensory inputs, as well as to the use of multiple experimental techniques [e.g. combined magnetoencephalographic (MEG)/functional magnetic resonance imaging (fMRI) research]” (CALVERT, 2001, p. 1110).

5. No original: “Concert halls, as performance spaces, are complete four-sided architectural spaces, unlike theatres and opera houses which await a set designer to complete the ‘fourth wall’ view for the audience. In concert halls the role of the sound is primary, and the role of the architecture is to amuse the eye while listening”.

6. No original: “I lend my emotions and associations to the space and the space lends me its aura, which entices and emancipates my perceptions and thoughts. An architectural work is not experienced as a series of isolated retinal pictures, but in its fully integrated material, embodied and spiritual essence. It offers pleasurable shapes and surfaces moulded for the touch of the eye and other senses, but it also incorporates and integrates physical and mental structures, giving our existential experience a strengthened coherence and significance”.

Em um teatro, ouvimos música, mas também, simultaneamente, observamos os contornos arquitetônicos, sentimos o aroma do ambiente e visualizamos os movimentos dos músicos. Não raro, movimentamos os pés ou inconscientemente estalamos os dedos ou nos movemos num sentido de aprovação ou reprovação. Caso o repertório seja conhecido, entoamos melodias mentalmente e podemos nos surpreender com certas opções interpretativas. Em suma, reagimos a uma rede inter-relacionada de *affordances* (RIETVELD; KIVERSTEIN, 2014) que não apenas diz respeito a um aparelho auditivo enviando informações sonoras a um cérebro, mas, muito além, refere-se a um fluxo informacional bastante complexo.

Outro exemplo, que corrobora nossa posição, diz respeito aos concertos de música clássica indiana e o tipo de relação estabelecida entre a audiência e os *performers*: as interjeições e gestos da audiência, durante o concerto, criam um canal de comunicação com os *performers*. Como esse nicho tem suas próprias regras, a plateia reconhece seu papel de participante ativo da performance e os momentos adequados para se manifestar. Ao longo do concerto, os gestos e sons emitidos pela plateia são esperados pelos *performers*, como reconhecimento e fonte de estímulo e inspiração. Segundo Chloë Alaghband-Zadeh (2017), a reação da plateia pode, inclusive, afetar a escolha do repertório que será apresentado durante o concerto. Em razão disso, os músicos procuram ficar o mais próximo possível da audiência. Exemplo semelhante é mencionado por Ana Fridman (2016) a partir do *Tarab* árabe. Durante a performance musical, o ouvinte pode se expressar livremente, podendo bater palmas, cantar e dançar a qualquer momento. Ainda Segundo Fridman (2016, p. 109), no *Tarab*, a improvisação é associada ao ato de compor em tempo real, e a manifestação dos ouvintes visa a estimular os *performers* e contribuir para que se atinja, ao final da apresentação, um tipo de “êxtase absoluto”.

Ambos os exemplos apontam diferenças bastante significativas com o que ocorre em concertos de música erudita em outras partes do mundo, sobretudo dentro da tradição europeia. Nesses concertos, o distanciamento entre os músicos e a audiência é claramente determinado pelo projeto arquitetônico. Há uma expectativa de que os ouvintes não parti-

cipem ativamente da performance, e, como parte de um contrato tácito, espera-se que os ouvintes se manifestem apenas ao final de cada obra apresentada. Além disso, via de regra, o repertório é previamente determinado.

A escuta ecológica e incorporada

A incorporação do ambiente no processo de escuta é fundamental, mas é preciso ter em mente que não é apenas nosso cérebro que se relaciona com o ambiente, mas, sobretudo, nossos corpos. Assim, de um lado, a inclusão do ambiente no processo de escuta cria uma proximidade com a abordagem ecológica da percepção proposta por J. J. Gibson (1986) e, de outro, a inclusão de nossas respostas motoras, como parte do processo, cria uma proximidade com o estudo da cognição incorporada (VARELLA, 2000; LAKOFF; JOHNSON, 1999). Observado a partir da interseção desses dois campos de estudo, o ouvinte deixa de ser visto como uma mente que recebe uma informação musical para, somente então, produzir suas impressões, exprimir suas emoções ou se expressar por meio de movimentos corporais, passando a ser visto em um *loop* de interação⁷ com o ambiente musical. Para Marc Leman et al. (2017, p; 1), esse *loop* é alimentado por um processo de reciprocidade entre ação musical e percepção humanas, de tal modo que “ação e previsão são co-determinadas pelas restrições do ambiente musical e do organismo (corporal) que nele interage”.

Trata-se não apenas de reconhecer que nossos corpos respondem aos sons, seja imitando os gestos dos intérpretes, seja reagindo livremente, mas de compreender que essas respostas motoras afetam a forma como percebemos a música. A aceitação dessa proposição gera a seguinte questão: de que maneira as relações sensorio-motoras influenciam os processos perceptivos? Pieter-Jan Maes et al. (2014) observam que movimentos corporais podem ajudar a isolar e a explorar certos elementos musicais, tais como melodia, pulso e forma. Esse processo

7. “The interaction loop consists of a real-time process in which analysis and synthesis phases, not necessarily in a strict cause-effect relationship, occur” (LEMAN; CAMURRI, 2005-2006, p. 216).

leva a um refinamento da escuta e pode alterar a forma como percebemos e compreendemos a música. Além disso, Maes (2014) descreve um processo de exploração e interação no qual os sons percebidos são associados às ações da performance e, como resultado, modelos internos são formados. Trata-se do entrelaçamento entre ação e percepção:

Por exemplo, no caso do piano, começa-se a entender que o mapeamento das teclas em relação às notas é organizado funcionalmente (o movimento da esquerda para a direita corresponde ao posicionamento das notas graves em direção às agudas) ou que pressionar o pedal de sustentação cria um efeito *legato*. Neste ponto, tocar um instrumento musical pode se tornar um ato direcionado a um objetivo, no sentido de que os artistas têm a capacidade de produzir intencionalmente certos sons executando determinadas ações. Além disso, deve-se notar que o processo de exploração em que ação e percepção interagem mutuamente é um processo contínuo ao longo da vida de um *performer* musical. (MAES et al. 2014, p. 4, tradução nossa⁸)

Em outro exemplo, Ramón Pelinski (2005) ressalta o papel dos movimentos corporais no aprendizado de um instrumento musical. O autor observa que, muitas vezes, o professor se comunica mais com gestos do que com palavras, e o aluno tenta imitar os modelos por ele propostos. A partir das correções posturais e musicais, o aluno aprende a se ouvir e também a ouvir o professor. Desse modo, a compreensão musical passa pela assimilação dos gestos do professor, gestos corporais indissociavelmente interligados a gestos sonoros.

A importância da visualização dos gestos para a compreensão musical, ressaltada por Pelinski, pode ser também observada no aprendizado do samba e em muitos outros gêneros musicais brasileiros ligados à cultura popular de matrizes africanas. Não se sabe onde termina a música e começa a dança. Aprende-se samba por meio de experiências

8. No original: "For example, in the case of the piano, one starts to understand that the key-to-pitch mapping is functionally organized (left-right motion corresponds to low-high pitch), or that depressing the sustain pedal creates a legato effect. At that point, playing a musical instrument may become a goal-directed act, in the sense that performers have the ability to intentionally produce certain sounds by performing certain actions. Additionally, it must be noted that the process of exploration in which action and perception mutually interact, is a continuous process throughout the life of a music performer".

coletivas envolvendo gestos corporais musicais e coreográficos. Não sabemos ao certo se os contornos melódicos e rítmicos são moldados pela coreografia ou se são por ela determinados. Tal entrelaçamento, entre música e coreografia, pode ser notado a partir da descrição do samba de partido-alto feita por João da Baiana (1877-1974) e citada por Nei Lopes:

“Tinha o samba corrido, aquele que nós cantávamos. E tinha também o samba de partido-alto, que eu e o Donga sambávamos. No partido-alto cantava-se em dupla, trio ou quarteto. Nós tirávamos um verso e o pessoal sambava, um de cada vez. No samba corrido todos faziam coro. O samba duro já era batucada. A batucada era capoeiragem...” (MIS apud LOPES, 2005, p. 20)

A importância do gesto como uma significativa dimensão da comunicação musical foi também observada por Michael Schultz e Scott Lipscomb (2007). Para os autores, o uso estratégico do gesto, por parte dos performers, cria um mecanismo capaz de moldar a experiência musical dos ouvintes. Assim, durante a performance, a comunicação musical dependeria mais da correlação entre as intenções dos intérpretes e a percepção dos ouvintes do que das intenções dos intérpretes e os resultados acústicos. Como resultado de suas experiências envolvendo a percepção de sons, aliada ou não à visualização, Michael Schultz e Scott Lipscomb (2007) chegaram à conclusão de que intérpretes virtuosos, por meio das informações visuais, conseguem moldar a experiência musical dos ouvintes, atingindo, em suas performances, um resultado impossível de se conseguir em certas condições acústicas – isso em razão de os gestos dos intérpretes conseguirem suprir certas deficiências acústicas e alinhar a experiência dos ouvintes às suas intenções. Nesse sentido, o componente visual favorece que o resultado percebido seja diferente do resultado acústico, uma vez que a música só se apresenta, como tal, na mente do ouvinte. Como consequência, os eventos percebidos podem diferir de sua realidade acústica.

Discussão/Conclusão

Ouvimos música em locais apropriados à prática musical, mas também em lugares e situações bastante inusitados: bares, trens, carros, durante atividades físicas etc. Se interagimos com a música em diferentes situações e ambientes, é de se esperar que esse fato impacte a forma como a percebemos. Ciente disto, Barry Truax (1984, p. 158) faz o seguinte questionamento: “qual o significado de uma obra de Debussy quanto ouvida em um supermercado?”. Por meio dessa questão, esse autor chama a atenção para a urgência em se considerar o contexto em que a obra está sendo difundida e apreendida, no que se refere tanto ao meio de reprodução quanto ao ambiente de recepção. Truax (1984) ressalta, ainda, a descontextualização da performance proporcionada pelas tecnologias de reprodução, sobretudo pela possibilidade de amplificação. Esta permitiu que uma música, criada em um determinado contexto, pudesse ser transferida e executada em contextos com características diversas e em diferentes níveis de intensidade. Por exemplo: por meio de amplificadores, uma música criada no século XVI para ser executada em um alaúde e, portanto, condicionada a uma pequena sala, dado o baixo nível de intensidade produzido por esse instrumento, pode ser reproduzida, atualmente, em um ambiente de grandes dimensões, com um nível de intensidade muitas vezes maior que a fonte acústica original.

Nessa situação, o que é potencializado e o que se perde daquilo que chega aos nossos ouvidos? Sabemos que nosso aparelho auditivo reage de formas diferentes quando exposto a diferentes níveis de intensidade, mas não se trata apenas disso. Os amplificadores e as caixas de som possuem suas assinaturas sonoras próprias, isto é, invariavelmente alteram os sons por eles mediados. Assim como as tecnologias de reprodução, os ambientes de performance, em razão de suas características físicas, isto é, em razão de seus contornos arquitetônicos, dimensões, materiais de construção, revestimentos etc., agem como amplificadores, absorvedores e filtros sonoros, deixando suas marcas em quaisquer sons neles produzidos ou reproduzidos. Assim, o ouvinte, uma vez exposto à rede de *affordances* disponível nesses diferentes tipos de ambiente, pode agir e perceber o som de diferentes maneiras, e cada uma dessas ações

e/ou reações acaba por retroalimentar o processo perceptivo e comportamental do ouvinte. Nesse *loop* envolvendo percepção e ação, a dicotomia corpo/mente cede lugar a um processo perceptivo de um ouvinte que interage com o ambiente de corpo inteiro, junto com o seu sistema cognitivo.

É neste ponto que a abordagem incorporada da escuta (WALL-MARK, 2018; LEMAN et al., 2014), assim como a abordagem ecológica da percepção, colocam em xeque um fluxo informacional que, proposto pelo cognitivismo clássico, seria apenas unidirecional e teria seu início na percepção (*input*), de onde seguiria para a cognição (unidade de processamento central) para, enfim, desembocar na ação (*output*). Ao aceitarmos, nos termos de Gibson (1986), que o sistema sensorial se conecta diretamente à informação ambiental, sem que a mesma passe por um processo complexo de decodificação, estaríamos, ao mesmo tempo, suprimindo a cognição de seu papel na intermediação entre a percepção e a ação. Por exemplo, respostas somáticas, tais como marcar o tempo com os pés, balançar a cabeça, estalar os dedos etc., são desencadeadas pelas *affordances* de uma fonte sonora, em um ambiente específico, sem que haja um processo intermediário complexo de decodificação de tal informação (CLARKE, 2005). Ou, ainda: quem está familiarizado com a performance musical já deve ter vivenciado a experiência de improvisar em um instrumento de forma intuitiva, sem a leitura de uma partitura, por meio apenas de um conjunto de gestos motores aparentemente desligados ou independentes do processo racional (PELINSKI, 2005).

Em suma, nossa proposta de junção da noção de nicho ecológico com a cognição incorporada como possibilidade de abordagem da escuta musical possibilita que a escuta seja entendida para além dos processos neurais dissociados do corpo, permitindo que o ouvinte, em lugar de ser um indivíduo munido apenas de um aparelho auditivo e de um cérebro, passe a ser entendido como indivíduo com múltiplas capacidades sensoriais e motoras em interação com seu nicho ecológico.

Referências bibliográficas

ALAGHBAND-ZADEH, C. Listening to North Indian Classical Music: How Embodied Ways of Listening Perform Imagined Histories and Social Class. *Ethnomusicology*, n. 2, v. 61, 2017. Disponível em: https://www.research.manchester.ac.uk/portal/files/76014178/ETM_61_2.alaghsband.pdf

BLESSER, B.; SALTER, L-R. *Spaces speak, are you listening?* experiencing aural architecture. Massachusetts Institute of technology, 2007.

CALVERT, A. G. Crossmodal processing in the human brain: insights from functional neuroimaging studies. *Cerebral Cortex*, v. 12, n. 11, dez. 2001, p. 1110-1123. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/11644616_Crossmodal_Processing_in_the_Human_Brain_Insights_from_Functional_Neuroimaging_Studies

CERASO, S. (Re) Educating the Senses: Multimodal Listening, Bodily Learning, and the Composition of Sonic Experiences. *College English*, v. 77, n. 2, 2014, p. 102-123. Disponível em: www.jstor.org/stable/24238169

CLARKE, E. F. *Ways of listening: an ecological approach to the perception of musical meaning*. Oxford: Oxford University Press, Inc., 2005.

DOYLE, P. *Echo & reverb: fabricating space in popular music recording, 1900-1960*. Middletown: Wesleyan University Press, 2005.

FRIDMAN, A. *Conversas musicais além-mar: um percurso por processos de criação, contextos formativos e propostas de improvisação*. Paraná: Editora Prismas, 2016.

GIBSON, J. J. *The ecological approach to visual perception*. 2. ed. Nova York: Taylor and Francis Group, 1986.

JANATA, P.; PARSONS, M. L. Neural Mechanisms of Music, Singing, and Dancing. In: ARBIB, A. M. (ed.) *Language, music, and the brain: a mysterious relationship*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013, p. 307-55.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. *Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to western thought*. Nova York: Basic Books, 1999.

LEMAN, M.; CAMURRI, A. Understanding musical expressiveness using interactive multimedia platforms. *Musicae Scientiae*, 2006, p. 209-233.

LEMAN, M.; MAES, P-J. The Role of Embodiment in the Perception of Music. *Empirical Musicology Review*, v. 9, n. 3-4, 2014, p. 236-46.

LEMAN, M.; MAES, P-J.; LESAFFRE, M. What is embodied music interaction. In: LESAFFRE, M.; MMAES, P-J. *The Routledge companion to Embodied music interaction*. Nova York: Taylor & Francis, 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/325465363>

LEVITIN, D. J. *This is your brain on music: the science of a human obsession*. Nova York: Dutton, 2006.

LOPES, N.. *Partido-alto: samba de bamba*. Rio de Janeiro: Pallas Editora e distribuidora Ltda., 2005.

MAES, P.-J.; LEMAN, M.; WANDERLEY, M.; PALMER, C. Action-based effects on music perception. *Frontiers in Psychology*, v. 4, 2014.

MINORS, A.; CHALMERS, A.; HARVEY, C. Multimodal perception in concert halls. *Spring Conference of Computer Graphics*, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/281441082_Multimodal_Perception_in_Concert_Halls

PALLASMA, J. *The eyes of the skin: architecture and senses*. Londres: John Wiley and Sons Ltd., 2005.

PELINSKI, R. (org.). Embodiment and musical experience. Sociedad de etnomusicología. *Transcultural Music Review*, v. 9, 2005. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/822/82200914.pdf>

RIETVELD, E.; KIVERSTEIN, J. A rich landscape of affordances. *Ecological Psychology*, Amsterdam, online, v. 26, n. 4, 2014. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10407413.2014.958035>

RIETVELD, E.; DENYS, D.; WESTEN, M.. Ecological-Enactive Cognition as engaging with a field of relevant affordances: The Skilled Intentionality Framework. In: NEWEN, A; DE BRUIN, L. (orgs.) *The Oxford handbook of 4E cognition*. Oxford: Oxford University Press, 2018.

ROSA, G. A.; MANZOLLI, J. Abordagem ecológica na dinâmica dos processos colaborativos de produção musical. In. BERTISSOLO, G.; NOGUEIRA, M. (orgs.) *Encontros de cognição musical: processos criativos* (ENCAM). Curitiba: ABCM, 2020, p. 131-140.

SCHUTZ, M.; LIPSCOMB, S.. Hearing gesture, seeing music: vision influences perceived tone duration. *Perception*, v. 36, 2007, p. 888-897, 2007. <https://doi.org/10.1068/p5>

TRUAX, B. *Acoustic communication*. Nova York: Ablex Publishing Corporation, 1984.

VARELA, F. *El fenómeno de la vida: cuatro pautas para el futuro de las ciencias cognitivas*. Santiago, 2000. Disponível em: https://www.academia.edu/3173638/El_fen%C3%B3menos_de_la_Vida

WALLMARK, Z.; IACOBINI, M.; DEBLIECK, C.; KENDALL, R. A. Embodied listening and timbre: perceptual, acoustical, and neural correlates. *Music Perception*, California, v. 35, n. 3, 2018, pp. 332-363.

CAPÍTULO 12

El rugido de la sirena: El *performance* vocal como espacio de transformación subjetiva

JORGE DAVID GARCÍA CASTILLA

El encuentro con La Sirena

Era enero de 2016 cuando fui invitado a participar en un *performance* llamado *Transirenita*, el cual fue convocado y protagonizado por la artista, activista y pedagoga mexicana Lía García.

Para quienes no conozcan su trabajo, es importante mencionar que Lía enfoca su labor en la defensa de los derechos de las personas transgénero, comunidad a la que ella misma pertenece. Quizás por eso, varios de sus *performances* giran en torno a la extrañeza de vivir en un cuerpo que no responde completamente a las expectativas sociales, un cuerpo que, a pesar de haber transitado por un proceso de transformación física, identitaria y, en términos generales, subjetiva, no termina de encajar en los marcos referenciales de lo que “debe ser” una mujer: cómo debe comportarse, cómo debe vivir su sexualidad y, lo que es de especial interés para la anécdota que rememoro, cómo debe ser su voz.

Volviendo al ya lejano 2016, *Transirenita* consistió en una adaptación de las canciones de *La Sirenita* de Walt Disney, donde la propia Lía caracterizó al personaje de Ariel y recreó los temas musicales de la película. Si bien mi participación en aquel *performance* fue bastante

modesta —limitándose a la reproducción de sonidos incidentales—,¹ el haber presenciado las sesiones de montaje me permitió atestiguar una serie de situaciones que se relacionan con mis preocupaciones actuales sobre la voz. Fui testigo, por ejemplo, de los conflictos que implicaba representar al personaje de Ariel con una voz grave, gruesa y “masculina” que, al tiempo de implicar una brecha irreparable entre la artista mexicana y la princesa de Disney, daba lugar a un vínculo entrañable entre la relación que ambas tienen con su propia sonoridad. Esto es algo que se evidencia en las siguientes palabras de Lía:

[...] la bruja del mar le quita a La Sirenita la voz y le dice: si tú quieres ser una humana, te voy a quitar la voz, porque en el mundo de los seres humanos las mujeres no necesitan voz. Yo, en mi día a día, como mujer transexual, cuando estoy en la calle, miro a la gente, me gusta darles una sonrisa, me gusta mirarles fijamente también; pero algo sucede porque la gente, cuando me mira, me mira y se da cuenta que, pues soy una chica que está transitando por la ciudad, una chica cuyo cuerpo a lo mejor no corresponde a lo que están viendo; y paradójicamente, cuando recupero mi voz, cuando hablo, es ese momento en que yo me pongo, por un lado, en el momento político en el que me visibilizo como mujer transexual, porque la gente es cuando lo confirma, pero por otro lado me coloco en un estado de riesgo [...]. (GARCÍA, 2017).

Ciertamente, estas palabras señalan una situación que viven las personas transgénero y que coloca sobre la voz una serie de experiencias que no pueden, y de mi parte no pretenden, ser del todo comprendidas por las personas cisgénero. Sin embargo, la anécdota planteada nos enfrenta también a una serie de problemáticas que de manera más general se relacionan con las funciones sociales de la voz, particularmente con la sensación que mucha gente experimenta de poseer una voz que no encaja completamente en lo que la sociedad espera de ella o incluso en lo que cada persona esperaría escuchar cuando imagina el

1. Mi participación en *Transirenita* estuvo enmarcada en una colaboración que el colectivo *Armstrong Liberado*, conformado en ese entonces por Itze Serrano, Fabián Ávila y mi propia persona, tuvo con Lía García. Cabe agregar que en la banda musical participaron también otras personas, como la guitarrista Alda Arita y la Bruja de Texcoco, junto a otras colaboradoras que fueron parte del grupo de cantantes y del equipo de producción del performance.

sonido de su propia garganta: ese “extraño efecto de esta escucha de sí” que Peter Szendy denomina egofonía (cf. SZENDY, 2015, p. 57); esa escucha de una voz que, aunque propia, nos parece monstruosa porque nos remite a aquello que quisiéramos evadir de nuestra propia subjetividad.

Por otro lado, el performance de Lía nos invita a tomar consciencia de que a través de nuestra voz establecemos relaciones intersubjetivas que tienen implicaciones políticas, éticas y afectivas, lo que trae por consecuencia una estratificación de las personas a partir de sus cualidades vocales: la voz de la mujer frente a la del varón, la voz del “afeminado” frente a la del “hombre viril” o la del niño frente a la de las personas adultas, son sólo algunos ejemplos de los muchos diferenciadores que capturan nuestra sonoridad para ubicarla en el lugar que supuestamente le corresponde. Lo que falta por preguntarnos, y ese es posiblemente el objetivo principal de *Transirenita*, es si los regímenes vocales tendrían que ser forzosamente asumidos como incuestionables y si habría que aceptar, sin mayores contraargumentos, que todas aquellas voces que se conciben como anormales merecen ser objeto de la exclusión, la discriminación y el silenciamiento.

Finalmente, la experiencia rememorada nos lleva a reflexionar sobre el potencial que tiene el arte, y de manera especial el arte del performance, para generar resonancia entre las personas, para hacerlas vibrar unas con otras y subvertir los modos en los que estas resuenan con su entorno. Lía explica lo anterior cuando nos dice que a través del performance² es posible “convocar al cuerpo a la acción y por supuesto a la construcción de nuevas posibilidades de habitar y entender el mundo”, con el objeto de “expresar de modos distintos una temática que nos atraviesa o una urgencia que al puntualizarse permite crear con y desde el cuerpo otras formas de sentir, mirar y aprender” (GARCÍA 2013, s/p).

2. Es importante decir que Lía, en el fragmento citado, no habla de performance en general sino específicamente de un performance feminista que tiene como referentes los trabajos de artistas/activistas/investigadoras como Mirnx Roldán, Liz Misterio, Mónica Mayer, entre otras. Sin embargo, las ideas que se juegan en este enfoque performativo pueden ser aplicadas, al menos para los objetivos del presente artículo, a cualquier perspectiva estético-teórica que asuma el performance como un espacio de subversión de los valores normativos que rigen la sociedad en términos de hegemonía.

De manera personal, el haber participado en *Transirenita* representó un parteaguas en mi relación con el cuerpo, con la voz y con la escucha, y con el modo en el que estas se entremezclan en las prácticas creativas. Es por ello que he querido dedicar las páginas siguientes a hacer memoria de la experiencia que hace años compartí con Lía, con el objetivo de plantear una reflexión sobre las implicaciones performativas de la voz, y, de manera más precisa, sobre el potencial del performance vocal para detonar procesos de transformación subjetiva.

A manera de hipótesis, me anticipo a proponer que la voz, y de manera particular aquella que se asume como monstruosa, es capaz de remover los límites de lo normal para reconocer, dignificar y hacer sonar aquellas voces que salen de la norma. En los siguientes apartados desarrollaré dicho argumento bajo tres marcos conceptuales. En primer lugar discutiré la noción de “voz monstruosa” desde una perspectiva psicoanalítica. Después de ello, me basaré en las ideas de Deleuze y Guattari para plantear que la voz puede ser pensada como un aparato de captura, pero que al mismo tiempo está constituida por fugas que contravienen los mecanismos estratificantes del aparato. Finalmente, en el último apartado retomaré algunas perspectivas de estudios de performance que servirán para sostener que el performance vocal es una práctica capaz de detonar procesos de transformación en las personas que participan de ella. Cabe agregar que a lo largo del artículo seguiré una estrategia metodológica basada en el performance autobiográfico de Josefina Alcázar, quien asume la experiencia personal como un medio para vincular con la experiencia de los otros.

En síntesis, este escrito tiene como apuesta principal compartir las reflexiones que *Transirenita* ha detonado en mi persona, bajo la premisa de que estas podrían, a su vez, tener efectos de resonancia en quienes hayan tenido alguna vez, bajo distintas circunstancias, algún encuentro con el canto de las sirenas.

El rugido ominoso

Transirenita se presentó en el Cine Tonalá, ubicado en la Ciudad de México, el 16 de enero de 2016. Como expliqué antes, este performance consistió en la interpretación de los temas musicales de la película de

Disney. Dije ya también que las sesiones de montaje fueron conflictivas por la dificultad que generaba representar a La Sirenita con la presencia vocal de una mujer trans, y a esto habría que sumar la tensión que generaba el hecho de que Lía no contara con una técnica vocal normativa que permitiera emitir la voz de manera afinada, matizada, impostada, entre otras tantas cualidades que se esperan de un performance “de calidad”.

Narro lo anterior no para analizar el arduo proceso que culminó en una presentación que en su momento, de hecho, fue considerada exitosa, sino para poner en contraste un evento que ocurrió minutos antes de comenzar la proyección. De manera sorpresiva, Lía decidió abrir el espectáculo con un performance complementario en el que se metió en una tina y comenzó a emitir sonidos guturales: ruidos “monstruosos” que emanaban libremente de su garganta y que, según su propio testimonio,³ buscaban explorar una versión alternativa sobre cómo imaginar el canto de las sirenas. Mientras ella “rugía”, algunas personas se acercaban a la tina, la acariciaban, la bañaban y se dejaban bañar por ella, altamente conmovidas por los afectos que se jugaban en ese acto de enunciación que tanto contrastaba con las canciones de Disney.

¿Por qué un hecho tan “simple” como emitir sonidos guturales tuvo un efecto tan conmovedor en las personas que presenciábamos aquello?

Para responder tal pregunta, es importante hacer algunas precisiones sobre lo que se entiende en este texto como “monstruoso”. Al respecto, el psicoanalista mexicano Gibrán Larrauri plantea que el monstruo es una figura que “alude a lo apartado de la norma, a aquello que dentro de un campo se presenta como su costado heterogéneo”: los monstruos “son espectros que, cuales engendros malignos, han sido reprimidos, están

3. Este y otros testimonios de Lía se dieron en el marco de conversaciones personales para las cuales no tengo referencias más allá de mi propio testimonio. Sin embargo, tal como sugerí antes, la estrategia metodológica de este artículo no se basa tanto en “hechos constatables”, sino en mi experiencia personal con eventos y personas que han atravesado mi propia subjetividad. Por lo anterior, quede implícito que siempre que hable del testimonio de Lía García o de los hechos ocurridos al interior de *Transirenita* estoy hablando desde mi propia interpretación de los hechos y conversaciones ocurridas, y no desde una recopilación sistemática de datos que responden a otro tipo de estrategias heurísticas.

llamados a hacerse escuchar, a abrir las lápidas de la censura para así desenterrarse” (LARRAURI, 2013, p. 1).

Para el psicoanálisis, el monstruo se relaciona con miedos y deseos que detonan nuestros afectos más profundos; el monstruo provoca angustia, llanto y consternación porque alude a una extrañeza, una anormalidad que, sin embargo, reconocemos como propia. En ese sentido, la voz monstruosa puede ser asociada con lo que Carl Jung denominara la “sombra audible”, a saber, la proyección de los “rasgos de carácter oscuro, o minusvalías”, que “transforman al entorno en el propio pero desconocido rostro del sujeto” (Jung 1997, 23-24). En términos de Freud, aquella puede ser pensada como una sonoridad ominosa, una voz que enuncia “lo familiar-entrañable que ha experimentado una represión y retorna desde ella” (Freud 1992, 245), dando lugar a una “variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo, a lo familiar desde hace tiempo” (idem, 220).

La voz monstruosa, ominosa, es entonces la que trae al frente los sonidos reprimidos, la que enuncia lo impronunciable y encarna eso que Michel Foucault definiera como *anormal*; la voz que que viola las leyes, la que atenta contra el marco jurídico, biológico e institucional sobre el que se sostienen los sistemas sociales (cf. Foucault 2000, 61-63). De manera similar a lo que ocurre en la terapia psicoanalítica cuando la voz del inconsciente logra hacerse escuchar, las voces monstruosas desarticulan los límites entre lo que es pronunciable y lo que no. Según el también psicoanalista Mladen Dolar, “[s]i el inconsciente se puede desplegar es porque habla, su voz puede escucharse” (Dolar 2007, 156).

Si bien hay que aclarar que Lía no pretende enmarcar su performance en nociones psicoanalíticas como las antes mencionadas, los planteamientos anteriores nos convocan a pensar en sus cantos guturales como lo que David Toop concibe como resonancia siniestra: “una relación con lo irracional y lo inexplicable que deseamos y tememos al mismo tiempo” (2013, p. 12). Esto es importante, entre otras razones, porque el encuentro con lo irracional permite traspasar los límites del lenguaje para confrontarnos con una voz que tiene el potencial de comunicar los afectos, los tabúes, las voces del inconsciente que no podrían ser expresadas a través de palabras y que llegan a interpelar el dominio de

los valores, las represiones, las fibras más sensibles de aquello que nos define como sujetos sociales.

El rugido de la sirena, tal como se manifiesta en un performance como el que hemos venido comentando, es una invitación a sentir lo irracional de una voz que, viniendo de la artista, resuena con la nuestra. Tal como profundizaremos en el siguiente apartado, este encuentro con lo monstruoso pone en tensión los aspectos de nuestra voz que estratifican nuestra sonoridad para hacerla encajar en los sistemas sociales, contra aquellos que contravienen los códigos y estructuras que sostienen dichos sistemas.

Para Lía, el canto de los monstruos representa un peligro, un permanente estado de riesgo e incluso una amenaza de muerte social, pero también un horizonte de transformación que puede devenir en otra forma de vida:

[Las sirenas] somos voces monstruosas, pero podemos ser transformadoras. Porque cualquier marinero que escucha a una sirena y acepta su muerte social, porque muere ahogado cuando decide escuchar a una sirena, se está transformando, porque la muerte es transformación (GARCÍA, 2017, 7'13").

La captura de la voz

Como sugerí en los primeros párrafos, existen marcos sociales que estratifican a las personas a partir de sus sonidos, dejando clara la relación entre tipos de sujetos y cualidades específicas de voz. El género, la clase, la mal llamada “raza” y la orientación sexual son sólo algunos ejemplos de las muchas clasificaciones subjetivas que se suelen asociar con tipologías vocales, dando lugar a un complejo mecanismo en el que las voces “normales” se encargan de reafirmar un sistema social que a su vez reafirma los estereotipos vocales. Tenemos entonces lo que en términos deleuzianos se conoce como aparato de captura, el cual se puede definir como el conjunto de determinaciones, estratificaciones y territorializaciones de los cuerpos en regímenes de control que inhiben el libre flujo de intensidades y deseos (cf. DELEUZE Y GUATTARI. 2015).

¿En qué momento sonidos como el grito, el llanto y el gemido, tan normales en las primeras infancias, se convierten en “rugidos” que sólo

pueden emitirse en situaciones excepcionales? ¿Cuánto esfuerzo ocupa la sociedad para enseñar a las personas cómo deben comportarse en términos vocales? ¿Hasta qué punto la forma en la que hablamos, reímos y cantamos es resultado de condicionamientos externos, de territorios y estratos que capturan nuestro deseo?

Las preguntas anteriores me conducen a un llamado de atención respecto al uso que he venido haciendo de dos conceptos que, aunque tienen la mayor relevancia para los argumentos que estoy proponiendo, no he tenido todavía el cuidado de definir.

El primero de estos es nada menos que el concepto de voz, el cual he venido implícitamente concibiendo como el sonido que se produce en nuestro aparato fonador cuando el aire hace vibrar nuestras cuerdas vocales. Sin embargo, esta acepción no nos basta para entender de qué manera ese sonido que sale de la garganta se relaciona con el lugar que las personas ocupan en su entorno, de modo que la voz puede también entenderse como un término que se refiere a cualquier tipo de enunciación discursiva que se considera característica de una persona. Bajo esta última acepción, expresamos nuestra voz no sólo cuando hablamos, cantamos o reímos, sino también cuando escribimos, bailamos o nos expresamos desde cualquier mecanismo de enunciación, incluso cuando no existe un lenguaje o código de por medio.

Entender la voz como un fenómeno de expresión en un sentido amplio nos lleva a tomar consciencia de que no es suficiente preguntarnos quién puede sonar bajo cuáles circunstancias, sino que hace falta también cuestionar quién puede escuchar y quién puede ser escuchado, y de qué manera quien suena y quien escucha convergen en un espacio que nunca está vacío, sino que se encuentra siempre atravesado por múltiples niveles discursivos. En palabras de Amanda Weidman:

Como un fenómeno que vincula las prácticas materiales con la subjetividad, y el sonido incorporado con los sentidos socialmente reconocidos, la voz es un espacio crucial donde los dominios de lo cultural y lo sociopolítico se unen en el nivel del individuo, un sitio donde los discursos y valores compartidos, el afecto y las estéticas se hacen manifiestas y se disputan a través de nuestras prácticas encarnadas (WEIDMAN 2014, p. 38).

El segundo concepto sobre el que falta detenernos es el de aparato, que a grandes rasgos podemos definir como un objeto compuesto por múltiples elementos que sirve para llevar a cabo una función.⁴ Hay que tener cuidado, sin embargo, de no pensar en los objetos solamente como cosas materiales, sino también como entidades reconocibles que no necesariamente requieren un soporte físico. Esta forma de entender el aparato se relaciona con la noción foucaultiana de dispositivo, entendido como red de elementos heterogéneos que se organizan estratégicamente y que a su vez organizan los cuerpos, los discursos y las relaciones sociales que se circunscriben en un contexto dado (cf. Agamben 2011). Por ende, al hablar de los aparatos que capturan la voz podemos pensar en instrumentos que sirven para retenerla en soportes fonográficos, pero también en instituciones, costumbres, sistemas de educación e incluso en el lenguaje como aparatos que la capturan, organizan y delimitan.

Retomando las ideas de Amanda Weidman, podríamos decir que este tipo de aparatos tienen la función de construir ideologías de la voz que “establecen el límite entre aquello que constituye la comunicación, lo que separa el lenguaje de la música, y lo que constituye la diferencia entre lo inteligible y lo ininteligible” (WEIDMAN 2014, 45). En este sentido, la voz monstruosa puede ser pensada como un intento por confrontar todas esas constricciones ideológicas, en la medida en que enuncia, audibiliza, pone en evidencia la inestabilidad de dichos límites y la capacidad que tenemos para fracturarlos o significarlos desde un lugar de alteridad.

Ahora bien, es importante no caer en oposiciones reduccionistas que contrapongan los aparatos de captura a una noción idealizada de “voz liberada”, como si las condiciones de captura o liberación de las voces respondieran a cualidades inmanentes. Existen casos en los que el deseo propio puede constituir un aparato de captura de la voz del otro; más allá de eso, la voz misma puede ser pensada como un aparato de captura, en la medida en que organiza los movimientos de nuestro cuerpo con el fin de producir un abanico delimitado de sonidos. Dicho

4. Esta definición está basada en el diccionario de la RAE, pero podría corresponder con la definición que podemos encontrar en diversas fuentes de consulta no especializada. En ese sentido, me atrevo a decir que hago alusión a un uso coloquial del término en cuestión.

en términos tajantes, toda enunciación es susceptible de caer en estructuras; pero, al mismo tiempo, cualquier sistema de organización, estratificación y administración es en realidad una malla porosa en la que las sombras y los rugidos se dejan escuchar. Tal como señalan Deleuze y Guattari, lo que hace falta no es negar los aparatos de captura ni entregarse ciegamente a estos, sino “instalarse en un estrato, experimentar las posibilidades que nos ofrece, buscar en él un lugar favorable, los eventuales movimientos de desterritorialización, las posibles líneas de fuga” (DELEUZE Y GUATTARI, 2015, p.165).

En una línea similar, hay que cuidarnos de no pensar las voces monstruosas desde nociones idealizadas de liberación o reivindicación de las personas que son sujeto de marginación y violencia, sin voltear también a ver los riesgos y la violencia que este tipo de expresiones generan. Por una parte, el hecho de permitir que las sonoridades abyectas que habitan nuestro interior emerjan puede dar lugar a situaciones de rechazo o profunda incomodidad hacia aquello que somos, toda vez que “los monstruos” reflejan los aspectos más oscuros de nuestra psique; por otra parte, abrir la escucha a los “rugidos” de otros implica estar dispuesto a que estos penetren en el sistema de ordenamiento social, a que irrumpen y cuestionen aquello que nos define en términos subjetivos, vulnerando así el sistema de valores que configura nuestra identidad y que dicta las leyes, por problemáticas que sean, sobre las que se rige el espacio que habitamos.

Los propios Deleuze y Guattari advierten al respecto: “[l]o peor no es quedar estratificado —organizado, significado, sujeto— sino precipitar los estratos en un desmoronamiento suicida o demente, que los hace recaer sobre nosotros, con un peso definitivo” (idem, p. 165). En ese sentido, antes de constituir un canto meramente liberador y revolucionario, la voz monstruosa puede devenir en un peligro social si no se tienen los debidos cuidados.

Es aquí precisamente donde la práctica artística puede ser un espacio privilegiado para que los monstruos emerjan con relativa seguridad y en un ambiente hasta cierto punto controlado. Volviendo al performance de Lía, vimos ya que ella misma reconoce los peligros de escuchar el canto de las sirenas, pero vimos también que su manera de afrontar tales

peligros es invitando a la gente a bañarse con ella, a compartir el rugido empático, resonante y cuidadoso de una sirena que acaricia con ternura.

El contacto corporal, afectivo y emocional que Lía estableció con las personas en la tina, y que poco después trasladaría a la sala de cine, deja entrever que la voz nunca puede escucharse solamente a través de los oídos: la voz de la sirena es también su cuerpo, su mirada, su presencia, y es en esa presencia donde el acto performativo adquiere el potencial transformador que es el eje de este artículo.

El performance vocal como efecto de resonancia

Transirenita fue un evento que marcó un antes y un después en lo que toca a mi relación con las voces monstruosas. Aunque este no es un tema que haya abordado a lo largo de este texto, comparto brevemente que el performance de Lía no sólo fue el inicio de una serie de reflexiones teóricas que se manifiestan en un escrito académico, sino que dio lugar al surgimiento de obras musicales, proyectos colaborativos y amistades entrañables —incluida una amistad cercana con la propia Lía— que configuran parte de lo que hoy en día defino como mi voz: una voz que no es del todo académica pero tampoco resulta completamente artística, una voz que se debate entre el rigor investigativo y la pasión que se desprende de la propia experiencia; una voz que, en palabras de Paul B. Preciado, puede ser pensada como “una multiplicidad de voces que operan el cruce”, que habitan las fronteras de un discurso que entremezcla motivaciones que provienen de distintos registros.

Me he permitido iniciar este último apartado con un comentario autobiográfico y con consideraciones personales sobre mi voz porque considero que es ahí, en la memoria personal, en los trayectos vivenciales y en la escucha de sí, de la que hablaba Peter Szendy, donde se entiende mejor el efecto transformador de lo que hemos de concebir como performance vocal. Esto es algo que resuena con las ideas de Josefina Alcázar, quien estudia el performance como “un arte del yo, como un arte que se inserta en el espacio autobiográfico y que se emparenta con diversas formas de búsqueda de la identidad y del autoconocimiento” (ALCÁZAR, 2014, p. 1). Diana Taylor, por su parte, explica que “las performances operan como actos vitales de transferencia, transmi-

tiendo el saber social, la memoria y el sentido de identidad a partir de acciones reiteradas” (TAYLOR, 2012, p. 22).

A este último respecto, cabe señalar una aparente contradicción que es el corazón del acto performativo, y que consiste en el hecho de que “el performance –como práctica corporal– funciona dentro de un sistema de códigos y convenciones” (idem) que se manifiestan en las llamadas acciones reiteradas, pero al mismo tiempo, “una de las características del performance es justamente transgredir barreras, límites y definiciones” (idem, p. 87). De manera que en este tipo de acción se juega la relación, en parte conflictiva y en parte conciliadora, con las memorias, las convenciones y los sentidos de identidad que definen y reiteran nuestro propio contexto, al mismo tiempo que lo cuestionan y lo someten a movimiento.

Llegados a este punto, es importante decir que la relación que se juega en el performance entre el cuerpo, la historia y el contexto no sólo ocurre a nivel de las ideas racionales que tanto artistas como espectadores tienen al respecto; por el contrario, diversos artistas reconocen el performance como un tipo de expresión en el que lo racional, lo corporal, lo emocional y lo político se entremezclan, muchas veces de manera inconsciente. Rocío Bolívar, performer mexicana conocida también como La congelada de uva, considera que “el performance tiene un metalenguaje que va más allá de la razón” y que puede ser pensado como “un putazo al inconsciente, con un lenguaje universal en donde se evita el colador de la razón”, y que puede detonar transformaciones en el espectador en la medida en que este coloca su experiencia “en una parte inconsciente hasta que poco a poco (...) va entrando en este mundo racional” (BOLÍVER, 2009, 1’19”).

En estrecha relación con las palabras de Bolívar, la cantante Sarmen Almond plantea un concepto que nos permite retomar al terreno específico de la voz. Ella habla de la alquimia vocal como una metáfora de la transformación que las personas experimentan cuando se encuentran en lo que ella llama un estado performático, estado en el que la razón, la mente y las emociones se conjugan:

El estado performático es el momento en donde ocurre la transformación, donde el metal se convierte en oro (...). La alquimia es una experimentación [que tiene lugar] cuando la presencia física, la presencia de mente y la presencia emotiva logran conjuntarse. Cuando estas tres presencias logran conjuntarse, es cuando el performer deviene (ALMOND, 2020).

Partiendo de las ideas de Sarmen, podemos decir que en el estado performático se manifiesta la multiplicidad, la complejidad y el entramado de sonoridades que forman parte de los sujetos, y que puede provocar efectos de resonancia entre las personas que convergen en un performance determinado. Porque, si en términos acústicos la resonancia se refiere al fenómeno que surge cuando la frecuencia vibratoria de un cuerpo es aplicada a otro que posee una frecuencia similar, en un contexto sociológico las relaciones de resonancia implican, como sugiere Harmut Rosa, “un ajustarse recíproco a la vibración del otro” (2019, p. 46). A propósito de la voz, este sociólogo plantea que las relaciones de resonancia fundadas en ella “se muestran como extendidas de manera doble entre el cuerpo y el ‘alma’, y entre el sujeto y el mundo; y, en ambos casos, las resonancias físicas y simbólicas entran en interacción recíproca” (idem 2019, 88).

Todos estos argumentos me conducen a plantear que en el performance vocal se juega mucho más que un acto de contemplación dentro de los marcos y protocolos del espectáculo artístico. Si bien el arte funge como un espacio de enunciación y recepción de acciones como la de Lía, en este escrito me interesa trascender las discusiones que se constriñen al ámbito disciplinar de las artes performáticas para pasar a cuestionar la manera en la que las personas nos desenvolvemos en el espacio social, performando día a día, de manera reiterada, la identidad que nos define al interior de cierto marco subjetivo desde la relación que los discursos, las prácticas y las categorías normativas tienen con nuestro cuerpo.

Este cuestionamiento es importante no sólo porque permite entender el modo en el que la materialidad de los cuerpos se vincula con la dimensión inmaterial de las ideas, sino también porque abre la posibilidad de intervenir los sistemas regulatorios para modificar su funcionamiento modélico. En palabras de Judith Butler, el hecho de que la reiteración

sea necesaria para que las normas identitarias se sostengan “es una señal de que la materialización nunca es completa, de que los cuerpos nunca acatan enteramente las normas mediante las cuales se impone su materialización” (BUTLER, 2015, p.18).⁵

Si dije antes, siguiendo a Diana Taylor, que el performance artístico opera desde la tensión entre los códigos sociales en los cuales se circunscribe y la intención deliberada por romper con dichos códigos, lo que queda por agregar es que esta misma tensión se reproduce, a distintas escalas, en distintos ámbitos de nuestra vida. Si, como sugiere Michel Chion, “la presencia de una voz humana estructura el espacio sonoro que la contiene” (CHION, 2004, p. 18), podemos decir que en las tensiones acústicas, psicológicas, corporales y discursivas que ocurren cada vez que emitimos nuestra voz se alberga una potencia de reestructuración de nuestro espacio circundante.

Ahora bien, más allá de todas las referencias bibliográficas, las teorías y discursos que podamos colocar sobre la mesa, es la propia experiencia –la mía, la de Lía y la que cada persona pueda vincular con lo que en estas páginas ha sido planteado– la que nos permite aseverar que el estado performático es capaz de provocar transformaciones relevantes en distintos registros de nuestra vida. Por supuesto, ningún acto performativo es capaz de garantizar un proceso de transformación a nivel subjetivo, ni tendría por qué pretenderlo; sin embargo, un performance vocal como el que hemos analizado puede incitarnos a cuestionar los marcos que circunscriben nuestra voz y que generan las condiciones de enunciación que permiten asumir, proyectar y subvertir lo que entendemos de antemano como “voz propia”.

Son varias las preguntas que se pueden derivar de dicho cuestionamiento: ¿Responde nuestra voz, tal como la escuchamos, a nuestro ideal de normalidad y a la forma en la que deseamos que nuestro sonido se proyecte? ¿Cuáles son los límites de nuestra propia vocalidad, y cuáles son los miedos, las represiones y los aparatos sociales que nos impiden

5. En este fragmento Butler se refiere a la materialización del “sexo” en tanto ideal regulatorio; sin embargo, las consideraciones de la filósofa en torno a la identidad sexual y la performatividad del género pueden ser aplicables a distintos tipos de normas regulatorias de la identidad que los cuerpos adquieren en el espacio social.

ampliar nuestro rango de enunciación? ¿Qué monstruos habitan, silenciosos, en nuestra voz, y qué ocurriría si los dejáramos rugir de manera deliberada?

No pretendo, por supuesto, dar respuesta puntual a ninguna de estas interrogantes, pero propongo, a quienes leen, el ejercicio de preguntarse si alguna de las preguntas resuena con su propia experiencia y con su manera particular de enunciarse como sujetos vocales en un espacio atravesado por toda clase de cantos y rugidos.

Cierro recalcando que todo lo que he venido exponiendo no hace más que compartir un testimonio personal, por lo que el objetivo primordial del artículo presente está muy lejos de proveer recetas, fórmulas o teorías sobre la recepción de un performance determinado; antes bien, mi propósito se limita a propagar las vibraciones que en su momento emitió el rugido de una sirena: vibraciones que a la fecha resuenan en mi persona y que podrían resonar, con una voz que tiene cierto toque de monstruosidad, en otros cuerpos, otras escuchas y otras experiencias.

Referencias bibliográficas

AGAMBEN, G. ¿Qué es un dispositivo? *Sociológica*, ano 26, n, 73, pp. 249-264, mayo-agosto de 2011.

ALCÁZAR, J. *Performance: un arte del yo: autobiografía, cuerpo e identidad*. México: Siglo XXI, 2014.

ALMOND, S. 2020. *Conversación personal con Sarmen Almond*. Entrevista a través de Zoom.

BOLÍVER, R. Entrevista con Rocío Boliver. Video online. 15 min. Bogotá: *Instituto Hemisférico de Performance y Política*, 2009. Disponible en: <https://hdl.handle.net/2333.1/76hdr920>.

BUTLER, J. *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del «sexo»*. Buenos Aires; México: Paidós, 2015.

CHION, M. *La voz en el cine*. Madrid: Cátedra, 2004.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos, 2015.

DOLAR, M. *Una voz y nada más*. Buenos Aires: Manantial, 2007.

FOUCAULT, M. *Los anormales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2000.

FREUD, S. *Lo ominoso*. En *Obras completas, Volumen 17 (1917-19)*. De la historia de una neurosis infantil y obras obras, 3era ed. Argentina: Amorrortu editores, 1992.

GARCÍA, L. 2013. Diarios de una novia en acción: más allá del beso se dislocan los sentidos. *Revista Hysteria*, 2013. <https://hysteria.mx/diarios-de-una-novia-en-accion-mas-alla-del-beso-dislocar-lo-sentidos/>.

_____. *Transitar de género. Mi muerte: tu renacer. Tedx Azcapotzalco*, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=HUFcGv2NIGg&t=286s>

JUNG, C. G. *Aion*. Contribución a los simbolismos del sí-mismo. Barcelona: Paidós, 1997.

LARRAURI, G. Psicoanálisis y monstruosidad. *Consecuencias*: Revista digital de psicoanálisis, arte y pensamiento, n. 10, junio, 2013.

PRECIADO, P. B. *Un apartamento en Urano*. Ciudad de México: Anagrama, 2019.

ROSA, H. *Resonancia: una sociología de la relación con el mundo*. Madrid: Katz, 2019.

SZENDY, P. *En lo profundo de un oído: una estética de la escucha*. Santiago de Chile: ediciones / metales pesados, 2015.

TAYLOR, D. *Performance*. Buenos Aires: Asunto impreso, 2012.

TOOP, D. *Resonancia siniestra: El oyente como médium*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013.

WEIDMAN, A. Anthropology and Voice. *Annual Review of Anthropology*, v. 43, pp. 37-51, Oct. 2014. Disponible em: <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-102313-030050>

CAPÍTULO 13

O ruído urbano como forma de qualificação do som da cidade

CRISTIANO RICARDO DE AZEVEDO PACHECO

CARLOS JOSÉ CÂNDIDO GUERREIRO FORTUNA

Introdução

O modernismo qualifica uma época em que as cidades vêm a esbanjar adversidades de todos os tipos, sobretudo ao promover menções imaginárias e sociabilidades que se diferenciam a cada instante. Reconhece-se que, com o crescimento da interação humana em ambientes urbanos, as relações entre as pessoas e os espaços em que estão inseridas foram afetadas profundamente (LEITE, 2009). Métodos modernos de transporte urbano e comunicação, como a ferrovia elétrica, o automóvel, o telefone e o rádio, mudaram silenciosa e rapidamente o ambiente social e a organização industrial da sociedade moderna (ROBERT; BURGESS; MCKENZIE, 1925). Fortuna (1997) endossa a evidência de que a Revolução Industrial iniciou o processo de alteração da fisionomia do mundo ocidental, das morfologias, das mentalidades e, concomitantemente, das práticas sociais, caracterizando tal levante como um acontecimento que despertou a percepção de que o espaço é relacionado não apenas à sua condição estrutural física, mas também à sua condição experimental, com ênfase, aqui, para as sonoridades e a consequente percepção espacial.

As indagações e motivações produzidas pelos sociólogos urbanos da Escola de Chicago, em especial pelos estudos do comportamento humano no ambiente urbano (ROBERT; BURGESS; MCKENZIE, 1925), asseguram que podemos arrogar a cidade como uma expressão da humanidade e, especificamente, das relações sociais geradas pela territorialidade. É nesse aspecto de demarcações social e espacial urbanas que se aborda, neste texto, o poder atribuído ao som e sua jurisdição em denotar lugar, delinear espaço e ser usado para desenvolver a ideia de uma ecologia sonora (ATKINSON, 2007). Ou seja, dentro dos cenários de conflitualidades das cidades, conciliados aos processos da ecologia urbana (ROBERT; BURGESS; MCKENZIE, 1925), a sonoridade se constitui como uma dimensão relevante quanto à análise da apropriação da cidade e às dinâmicas de participação relativas à concepção e ao uso dos espaços urbanos.

A compreensão dos variegados territórios urbanos é indispensável para a percepção de experimentações múltiplas que se instauram entre teias de redes de conexões sociais. Essas experiências concebem intervenções e influências multiformes, abrangendo transformações e estabilidades, apreensões e embates, renúncias e associações. São entrelaçamentos que provocam os estudiosos das cidades a produzir táticas de observação e estudo, pesquisando as urbes à frente de seus planeamentos e reproduções, descobrindo que elas estão delineadas por paisagens sonoras (AVELINO; MATOS; MONTEIRO, 2018).

Os aspectos sociais se entrelaçam com as sonoridades e a musicalidade urbana. Dessa forma, torna-se substancial reputar, como conhecimento e introdução numa cultura, os empreendimentos, manifestações e pesquisas quanto às sonoridades urbanas. Conseqüentemente, tal investida possibilita a reflexão sobre as múltiplas dimensões do viver, sentir, rememorar e representar as cidades e suas paisagens sonoras (AVELINO; MATOS; MONTEIRO, 2018).

Pretende-se, assim, com base no estudo da conceituação de paisagem sonora¹, apreender os efeitos subjetivos da sonoridade urbana que estão envolvidos nas percepções dos fenômenos acústicos através de

1. Tradução de *soundscape* para a língua portuguesa.

um processo cognitivo no qual dois conceitos são utilizados: ruído e silêncio. No entanto, a avaliação da preferência sonora torna-se crucial para determinar a qualidade da paisagem sonora em um espaço urbano, sobretudo ao confirmar-se que é essencial determinar a satisfação estética de um “espetáculo” auditivo (YU; KANG, 2010).

Com a pretensão de atender à proposta aqui lançada, estruturou-se este artigo em dois eixos de abordagem. O primeiro ronda em torno da concepção de que a paisagem sonora é simultaneamente um ambiente físico e social quando se percebe o espaço urbano com sua audição. Ou seja, os efeitos subjetivos da paisagem sonora dependem das percepções dos fenômenos acústicos. Segundo Koban et al. (2017), o paradigma da paisagem sonora é composto por sistemas vivos complexos, nos quais os indivíduos interagem momento a momento entre si e com o ambiente físico no entorno. Vê-se, neste eixo, os indivíduos integrados ao seu ambiente e fazendo parte dele, de forma a considerar que o paradigma da paisagem sonora reputa os ambientes urbanos e suas inter-relações como fornecedores de condições promissoras para revelar um comportamento profundo da paisagem sonora. Assim, o paradigma da paisagem sonora não considera os indivíduos como receptores passivos de som, mas os reconhece como parte ativa e constituinte do ambiente (KOBAN et al., 2017).

O segundo eixo destaca que o crescente ruído da comunidade urbana, desde a revolução industrial, tem estimulado à realização de diversos estudos sobre a irritação e os efeitos negativos do ruído. Ressalta-se que, hoje, a contabilização de ambientes acústicos significativos, referencialmente a questões de identificação sonora e seus efeitos nas percepções auditivas, é apresentada em movimento crescente com uma abordagem cognitiva. No entanto, o estudo sobre a preferência sonora, especialmente em espaços abertos urbanos, tem sugerido que a predileção sonora é afetada por vários fatores, de aspectos tanto físicos quanto sociais.

A paisagem e seus aspectos simbólicos de apreensão do espaço urbano

Os princípios e conceitos que atuam acerca da paisagem são reconhecidamente concernentes ao que se pode determinar como uma cons-

trução cultural (BERQUE, 2013). Não se pode apreender a paisagem unicamente como um agente de medida quantitativa, mas sim como um todo não subtraído de seus atributos factuais, ou seja, relativamente a um fenômeno qualitativo. Então, não basta conhecer a morfologia do ambiente em que ela está inserida, pois é fundamentalmente necessário conhecer, também, as determinações culturais, sociais e históricas da percepção humana. Dito de outro modo, é preciso estudar aquilo que constrói a subjetividade humana imbricada na imaterialidade das relações sociais que incidem sobre o espaço físico.

Essa imaterialidade subjetiva está impregnada de numerosas significações, sobretudo as introduzidas nas memórias que os sujeitos possuem nas relações com algumas partes das imagens de sua cidade (LYNCH, 1982). Ressalta-se, assim, que a paisagem existe a partir da experiência do sujeito e da percepção na realidade de suas memórias pessoais e coletivas, fundamentalmente compreendidas pelas consequências identitárias no seu cotidiano. No entanto, quanto à historicidade da paisagem sonora, trata-se de identificar a sua inscrição num determinado momento do tempo e do espaço, numa assente comunidade de ouvintes e numa cultura complexa de representações simbólicas e diferentes sensibilidades (FONSECA, 2020).

Ademais, as rotinas do dia a dia, com as suas interações interpessoais quase constantes, dão forma e estruturam as sociabilidades. Afinal, as vidas estão organizadas de acordo com a repetição de padrões semelhantes de comportamento dia após dia, semana após semana, mês após mês e ano após ano (GIDDENS, 2001). Contudo, neste enfoque, percebe-se que a experiência quotidiana da cidade tanto separa os seres humanos em infundáveis estratificações de produtores e receptores de sons urbanos quanto os une numa mesma relação experiencial (FORTUNA, 1999). Isso significa que, em questão de sonoridade urbana, os aspectos culturais de uma paisagem sonora incorporam a relação de um ouvinte com o seu meio ambiente e, conseqüentemente, as circunstâncias sociais passam a ditar as formas com que a sonoridade urbana atua em grupos sociais específicos (FONSECA, 2020).

É o que Fortuna (1997) denomina *sociologia do sensível*, ao reputar que a combinação de elementos materiais e imateriais na configuração

da paisagem, tanto dos indivíduos como das cidades, encontra hoje um pensamento social que parece estar a reforçar-se. Perante essa valorização social do sensível, a paisagem da cidade constrói-se e reelabora-se.

Nessa direção, Les Back (2007) traz à tona a arte de *listening* como um argumento do pensar com todos os sentidos cognitivos, de forma a promover a mudança da apreciação da ética (FONSECA, 2020) da sociedade multicultural moderna, em que as pessoas se tornaram surdas não apenas umas para as outras, mas também para os sons aos seus arredores. Portanto, é importante alertar-se para os modos de perceber, ler e experienciar a paisagem, compreendê-la, com ela interagir, por ela se deixar afetar, torná-la histórica, na medida em que é determinada por grelhas de leitura ou sistemas de apreciação que estão em permanente evolução (FONSECA, 2020). Contudo, a paisagem urbana só é perceptível no decurso de longos e supostamente infundáveis períodos de tempos, pois, assim como diz Lynch (1982, p. 11), “a cada instante existe mais do que a vista alcança, mais do que o ouvido pode ouvir, uma composição ou um cenário à espera de ser analisado”.

Ao retomar o ponto da carga de valores culturais atribuídos à paisagem, Berque (1995) considera que a paisagem está carregada de disponibilidades ecológicas que se conjugam no que ele denomina de tomadas paisagísticas ou motivos relativamente estáveis que tendem a se reproduzir nas novas paisagens. Assim, na sua dimensão espacial, essas tomadas são simplesmente os traços característicos da organização que certa sociedade faz do seu meio ambiente. Portanto, a paisagem pode ser compreendida como um território, um aspecto objetivo na ocupação da terra pelo homem. Nesse caso, a paisagem é o conjunto da inserção fisiogeográfica, da construção desse território apropriado e da interação dos apropriadores desses territórios.

No estudo antropológico do espaço, considera-se o território como um prolongamento do homem, marcado por signos sensoriais (neste caso, auditivos) ligados a aspectos físicos do território, mas cuja organização inclui também aspectos ocultos determinados pela cultura. Segundo Blesser (2007), os seres humanos interagem com os meios social e físico através do uso de todos os sentidos, tornando-nos, desse

modo, conscientes dos acontecimentos, objetos e das outras pessoas, tanto quanto do espaço no qual estes estão embebidos.

Tais territórios podem ser representados, conforme presumiu Lefebvre (2004), através da conversão da escuta em um dispositivo de reconhecimento dos modos como indivíduos e grupos sociais demarcam e disputam as suas presenças no domínio público. Acopla-se, a essa determinação, a interpretação da acepção da ecologia acústica, ao determinar o som como uma imagem da cidade, que possui espaços constituídos por distintas arenas acústicas² (RIBEIRO, 2013). Ou seja, o som pode denotar lugar³ e demarcar criticamente o espaço (ATKINSON, 2007). Nesse contexto, o que, para uns, pode ser um desconfortável ambiente ruidoso, para outros pode ser mera musicalidade ambiental e funcional (FORTUNA, 2020).

2. Arena acústica é a área em que os ouvintes podem ouvir um evento sonoro (som alvo) porque possui volume suficiente para superar o ruído de fundo (sons indesejados). As arenas podem ser classificadas em três categorias: natural, privada e pública (BLESSER; SALTER, 2007).

3. O que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e adotamos-lhe valor. É, portanto, o homem quem percebe e vivencia os espaços, ao atribuir, a eles, significados e valores através da ligação das pessoas com o lugar, ao delimitar no imaginário suas fronteiras. É a familiaridade, traduzida em prática de sociabilidade, em relação a tudo que existe no espaço, que lhe confere um significado especial. Quando o espaço é inteiramente familiar, torna-se lugar e adquire profundo significado para o indivíduo, através da singularidade da experiência do ambiente físico (com práticas interativas entre pessoas) e de sua definição por uma situação subjetiva (que pode estar inserida em histórias sociais, culturais ou políticas do local, por exemplo). Os lugares são reconhecidos através das expressões sobre a convergência de atividades e significados perceptivos que o sujeito desenvolve sobre o espaço apropriado coletivamente. Mas vale ressaltar que novas configurações que definam acepções da essência do lugar podem surgir a qualquer momento, ao fixar a possibilidade de vários sentidos que um lugar pode ter. É o elo afetivo e coletivo entre as pessoas e o lugar, onde circulam afetos e emoções que atribuem sentidos diversos ao espaço público, divergindo, dessa forma, de uma conceituação que determinaria uma esfera desprovida de qualquer experiência vivida e sensitiva, que se denomina simplesmente como espaço urbano. Assim, explana-se a confirmação de que os espaços vazios na cidade seriam desprovidos de significados (SIMMEL, 1903), como também não seriam inalteráveis, devido à diversidade de identidade (MASSEY, 2000). A delimitação do lugar não é físico: o homem impõe um esquema espacial através das relações de sentido e a partir das práticas e apropriações do espaço que delimitam semanticamente o lugar, o que supõe uma percepção que depende diretamente de uma experiência cotidiana e coletiva. É nesse contexto que Guattari volta-se para as noções de territorialidades subjetivadas do lugar.

A paisagem pode ser permeável e modulante, de acordo com sua sonoridade e os diferentes aspectos sociais e físicos dos setores da cidade. Logo, territórios acústicos podem ser delineados e parecem ter uma variedade de funções e influências sociais, pois música, som e ruído podem ser vistos como territórios espaciais e temporais na cidade, ao sugerirem que, para grupos específicos, a paisagem sonora tem um efeito profundo de especificidades na modulação social (ATKINSON, 2007).

Portanto, a consideração do bem-estar acústico percebido por aqueles que vivem em ambientes urbanos é uma abordagem útil para a avaliação correta da qualidade acústica e para um design aprimorado da usabilidade de espaços públicos. Assim, ao pensar os espaços urbanos, não se pode ignorar a percepção imersiva da paisagem que representa o ambiente percebido ao redor do espectador (LUZZI et al., 2019). Afinal, os elementos móveis de uma cidade, especialmente as pessoas, são tão ou mais importantes do que as suas partes físicas e imóveis. As pessoas não são apenas observadores do espetáculo da paisagem, mas sim uma parte ativa dela, participando e interagindo com os outros nos mesmos e diversos palcos (LYNCH, 1982).

Paisagem sonora é um ambiente de som (o entorno sonoro) com ênfase na forma com que o som é percebido e compreendido pelo indivíduo e por uma sociedade. Portanto, o conceito concerne à relação entre o indivíduo e qualquer entorno, podendo se referir a ambientes reais ou construções abstratas, como composições musicais, por exemplo. Além disso, têm-se outras categorias que podem incidir sobre a compreensão da paisagem sonora, como a forma do espaço urbano, com seus edifícios, e os elementos urbanos em sua disposição com respeito ao espaço (MANZO, 2017).

É certo que a paisagem tende a imprimir um sentido de representação: uma imagem, um cenário... É por esse sentido que se reconhece a relação das paisagens sonoras com a evolução sócio-histórica das cidades, mas não apenas sob o aspecto da definição visual, mas também com a observação da transição de um objeto de contemplação para um espaço da vida vivido ou a ser vivido (LUZZI et al., 2019). Atribui-se à paisagem o dinamismo de uma evolução constante, pois toda paisagem

é passível de modificações ao longo do tempo, variando de acordo com transformações sociais, econômicas, políticas, culturais, que irão se refletir diretamente nesses elementos, que sempre estarão em busca de uma adaptação às diferentes necessidades da sociedade e suas gerações. Ocorre um processo contínuo de alteração da paisagem em função das necessidades da sociedade, que em diferentes períodos de tempo poderá utilizá-los de diferentes maneiras, renovando-os, alterando-os ou, até mesmo, suprimindo-os, dando origem a novas paisagens (NEVES, 1992).

Blessner (2007) imputa que as paisagens sonoras estão vivas por definição e que, sendo assim, elas nunca podem ser estáticas. Mesmo trivial, a configuração de uma paisagem sonora não se repete, apesar dos processos cíclicos que lhe possam conferir aparentes continuidades e regularidades, já que cada paisagem corresponde a um determinado tempo e a um determinado espaço (FONSECA, 2020).

Tudo isso indica diretamente que se deve sempre falar de uma multiplicidade de sons transformados e absorvidos no percurso tempo/espaço e de sua conseqüente interação com um meio e com a rede ressonante que estabelecem entre os corpos que os produzem, que os refletem ou absorvem e que por eles são afetados. É também por isso que cada som permite contar muitas histórias (FONSECA, 2020). A paisagem sonora, no entanto, é considerada como um elemento fulcral na identificação de um local, de uma cultura, de uma história, de uma tarefa. Através dela é fácil conhecer quais são os seus elementos constitutivos de uma cultura, como se processam as interações entre esses elementos e qual a função de cada um deles. O saber ocidental tenta há séculos entender o mundo, recorrendo a formas diversas de interpretação dos sentidos humanos para articular expressões sensoriais de natureza aparentemente oposta, como o confronto entre realidades auditivas e visuais que Jonathan Sterne (2003) denuncia a partir da noção de litanía audiovisual.

Um outro conceito de igual relevância quanto à mobilização de capacidades cognitivas encontra-se entreposto em hipóteses discutidas por Henri Lefebvre (1991) a propósito da dimensão sensorial do espaço público. É uma análise heurísticamente sociológica que sugere relações da história com a cultura urbana. O espaço sensorial de Lefebvre

envolve a mobilização inconsciente de capacidades cognitivas, incluindo a avaliação dos estímulos sensoriais com que os sujeitos avaliam e negociam comportamentos, imagens, discursividades, presenças e reflexos no espaço público. Essa integração da componente sonora no âmbito teórico do espaço sensorial lefebvriano conduz a admitir que os ruídos urbanos tanto geram empatia, consenso e aproximações sociais quanto, dialeticamente, promovem distanciamentos, dissidências e conflitualidades. A teorização de Henri Lefebvre traduz um vigoroso contributo para reforçar a dimensão sensível da sociologia, ao converter a *escuta sociológica* em dispositivo de reconhecimento dos tempos e dos modos como indivíduos e grupos sociais demarcam e disputam a sua presença no domínio público: ainda outra vez, o que, para uns, é um desconfortável ambiente ruidoso, para outros pode ser mera musicalidade ambiental e funcional.

Isso posto, manifestamos nosso reconhecimento de que estar e agir no espaço urbano significa habitar um reino sensorial. É um empreendimento sensitivo, que qualifica a cidade como um universo de relativismos sonoros que têm personalidade e emoções. Nessa lógica, a cidade é concebida como um organismo vivo, e não como uma coisa meramente sujeita à tecnicidade de uma máquina (LANDRY, 2008). Ademais, som e música não apenas existem em diferentes configurações mecânicas de volumes, mas também servem como guia auditivo que convida, detém e influencia sutilmente nossos padrões de sociabilidade e interações no espaço urbano (ATKINSON, 2007).

A genuinidade dessa perspectiva a respeito da sonoridade comportamental pode ser amparada na deferência da paisagem ambiental como um tecido metropolitano que pode mudar de acordo com o ritmo de cada dia. Atkinson (2007) reputa essa ideia como um enquadramento dos espaços urbanos representados por um “teatro da ação social” que a cidade traduz através de ciclos estampados por festivais de rua, eventos noturnos, rotas de trabalho etc. Podem ser considerados contextos em que diferentes grupos de pessoas são submetidos aos vários ritmos e volumes de sons urbanos, ditados por uma série de atividades periódicas ocorridas em diversos horários do dia, um feito que pode disseminar, nas pessoas, o sentido de exclusão e/ou de regulação quanto às

experiências na cidade. Isto é, a ligação do som às pessoas e aos espaços urbanos cria uma ecologia sónica ordenada por uma delimitação espacial e uma cronologia diária que podem denotar lugar e demarcar criticamente o espaço.

Carlos Alberto Augusto (2016) reputa que os países deixaram de ser escutados e que há uma urgência em redescobrir a importante dimensão do contato com a realidade através do estudo do som. Entretanto, hoje existe a presença de um ingrediente adicional, o ruído ambiental, que geralmente tem a ver com problemas de poluição sonora⁴ e que constitui uma das causas principais de reclamação no domínio do ambiente (AUGUSTO, 2016). Logo em sequência abordar-se-á o encadeamento que a ação humana deu à nova cultura pós-natural do ruído, com a qual os próprios sujeitos se modificaram, alterando os níveis de tolerância psico-sensorial e convertendo o ruído em cenário habitual.

O equilíbrio/desequilíbrio do problema social do ruído

Os povos primitivos atribuíram aos desuses o som, considerado sagrado e reservado aos sacerdotes, que se serviram dele para enriquecer de mistério seus rituais (RUSSOLO, 2013). Naqueles tempos remotos, todos os eventos naturais eram explicados como milagres. Foi uma era medieval em que deus era retratado pelo som, e a fala do homem não-civilizado e primitivo era mais agitada do que a do homem atual, considerada mais semelhante à música ou à canção (SCHAFER, 1997).

O mundo é primeiramente transmitido pelo som e pela palavra falada; logo, o som é uma organização de significado em torno de uma variação no mundo físico (SIMILI; QUEIROZ REGO, 2020) que precisa de uma consideração epistemológica. As experiências aurais de culturas antigas, que não tinham ciência para explicar a percepção sensorial, eram quase inteiramente subjetivas, emocionais e afetivas. Não é o caso dos ouvintes modernos, que acrescentam objetivo científico ao subjetivo, ao emocional e ao afetivo. De fato, estamos atualmente aptos a pensar,

4. Historicamente, a expressão “poluição sonora” surgiu associada à imagem das chaminés fumegantes das fábricas, cujo barulho se correlacionava à saída de fumaça que, por ser visível, indiciava a agitação da laboração fabril, a qual, curiosamente, só o sibilino apito da fábrica fazia suspender (FORTUNA, 2020).

analisar e experimentar os espaços físicos e suas transformações sonoras (BLESSER; SALTER, 2007). Contudo, este novo desdobrar investigativo reverteu-se na transformação do estranhamento e incomodidade do ruído em característica inevitável do convívio humano cidadão, não obstante os malefícios que o ruído acarreta para a saúde pública e o bem-estar dos indivíduos (FORTUNA, 2020).

Esse processo começa a intensificar-se no século XVIII e atinge o seu pico na segunda metade do século XX. Portanto, um modo de produção novo implica a introdução, na paisagem, de novos sons, numa espécie de banda sonora de uma nova realidade social (AUGUSTO, 2016). Contudo, a súbita insinuação do ruído nos ambientes urbanos da era da industrialização até o contemporâneo foi, no princípio, objeto de severa contestação cívica e de denúncias públicas.

Os primeiros analistas da urbanidade entenderam o ruído como um dos fatores mais marcantes da nova urbanidade, fator perante o qual pouco houvera a fazer. Na maioria das situações, quando a crítica sonora e ambiental surgiu, ela foi inteiramente assumida como crítica urbana, no sentido de não se fundamentar em ambientes com passados de convivência sonora harmoniosa ou não. Mas era uma crítica produzida nos termos dos novos relacionamentos urbanos, marcados pela presença dos motores das máquinas e pela redução das sonoridades humanas (FORTUNA, 2018).

A cidade da era industrial tornou-se o espaço acústico por excelência dos sons metálicos e maquinais, gerados por instrumentos da indústria e motores de combustão que alteraram significativamente o anterior espectro sonoro. Com a entrada em cena de novos meios e agentes sonoros (fábricas, comboios, automóveis), opera-se uma verdadeira revolução sonora em que se multiplicam, complexificam e intensificam as sonoridades quotidianas até ao ponto de se perder a cristalina identificação das fontes sonoras de outrora e a cadência da sua ocorrência (FORTUNA, 2020). A moderna cultura urbana assim se adaptou gradualmente ao convívio com os ruídos e acabou por os naturalizar e tornar rotineiros. Ademais, os ouvidos tenderam a ouvir indistintamente as sonoridades (doutrinas) fundadas pela globalização, sem criterizar os estímulos oferecidos pela cidade contemporânea (TEMTEM, 2016).

Ao ser considerado de aspecto cacofônico, o ruído passa por qualificar a bruma sonora do quotidiano, determinado por uma classificação agressiva e, nesse sentido, *negativa*, por aguçar diversos sentimentos de mal-estar social (FORTUNA, 2020). Nessa perspectiva, à medida que a mecanização toma o comando da paisagem sonora, vai-se alterando o delicado processo de controlo que mantém o “equilíbrio” emocional das pessoas. É essa ação de negatividade gerada pelos sons sobre o equilíbrio mental e psicológico dos indivíduos que leva Murray Schafer a apontar o ruído como som indesejado (SCHAFER, 1977) e objeto de várias interpretações e sentidos, como é o caso dos estudos de saúde pública e auditiva que tratam o ruído como ameaça patológica (FORTUNA, 2020).

À vista disso, a nova realidade social urbana e rural vai-se tornando cada vez mais complexa, e a nova paisagem sonora, que dela resulta, vai-se carregando com novos e cada vez mais complexos desequilíbrios. Portanto, quanto aos ruídos, tem sido dada atenção às medidas políticas de minimização do mal-estar social e pessoal gerado pela crescente intensificação do barulho na cidade. Compreende-se que, quando aquilo que se ouve é mais intenso que os próprios sons produzidos pelas pessoas, existe um desequilíbrio relacional. A exemplo disso, um ambiente ruidoso, autoritário e agressivo pode ter esse efeito, pois um espaço arrogante não precisa ser intenso para que se tenha de baixar o tom de voz ou calar-se (AUGUSTO, 2016).

O som como instrumento de criação de um clima agressivo foi e é uma característica constante da ação humana. Hoje não é necessário recorrer ao troar dos tambores graves e ao seu ritmo forte para causar pânico e clima de intimidação. Logo, podem-se considerar conhecidos os obstáculos que o ruído urbano pode representar para a comunicação e a interação social, na medida em que instala barreiras entre as pessoas e cria simbologias de poder (FORTUNA, 2018).

A título de exemplo, pode-se deslindar a partir da aplicabilidade da música funcional. O *muzak*⁵ é um contexto sistemático auditivo que, como exposto por Atkinson (2007), utiliza a música funcional como

5. Expressão norte-americana para significar a permanente moldura musical de espaços comerciais e de serviços, também referida pejorativamente como “música enlatada” (LANZA, 2004).

marcador territorial, para determinar o espaço e estimular o consumo e os ritmos de trabalho. É uma música utilizada no processo capitalista, em relações económicas e sociais. O *muzak* tem sido usado estrategicamente em territórios onde o controlo da paisagem sonora pode ser ligado ao controlo da produção e funções de consumo. Segundo Atkinson (2007), existem pesquisas que apontam o uso da música funcional para reduzir o absentismo e aprimorar a produtividade do trabalho. Justifica-se o seu uso como uma forma de divisão entre controlo e lazer, servindo como distração em monótonos trabalhos, reduzindo tédio e fadiga, como se a música fosse um presente para a força de trabalho.

Portanto, música, som e ruído podem ser vistos como territórios espaciais e temporais na cidade, sugerindo que a paisagem sonora tem um efeito profundo no padrão social de grupos específicos. Dados de uma pesquisa sobre zumbido, realizada por Atkinson, revelaram que três quartos dos entrevistados, frequentadores de bares e restaurantes, sempre evitou locais que tocam música com alto volume. Isso parece sugerir que espaços públicos ou privados têm efeitos profundos sobre padrões de lazer de um determinado grupo. Nesse exemplo, percebe-se que o volume da música afeta a capacidade de comunicação em espaços sociais.

Aqui entra-se no debate quanto à percepção do ruído como de sons que aprendemos a ignorar (SCHAFER, 1997). A cultura do barulho é correntemente associada ao sentido do som indesejado (FORTUNA, 2021), e a negatividade do ruído revela-se na sua audição indesejada ou desordenada ou, como assinala o historiador francês Jacques Attali (2001), em situações geradoras de avaliação classista, que lhe atribui a capacidade de gerar incómodo e mesmo de ameaça – o “ruído dos outros” –, que as elites sempre denunciaram ao longo da história do comportamento público das classes inferiores.

O ruído foi sempre um motivo de conflito social que atormentou as elites europeias. Sublinha-se, nesse aspecto, a ausência de quaisquer sinais de máquinas ou motores, pelo que esta paisagem sonora permanece profundamente medievalista, com origem direta na ação humana, e só limitadamente animal. Aqui exemplifica-se a existência de uma carga sociológica de perturbação causada pela presença ruidosa das

classes populares no ambiente requintado da casa da elite. Acresce-se a isso o barulho da cidade, considerado uma patologia gerada pelas locomotivas, pelos automóveis etc. (FORTUNA, 2018).

Contudo, são várias as geografias sociais periféricas onde permanecem ativas várias expressões de “resistência” sonora, como o riso, o humor, o murmúrio e o segredar em público. Em muitas urbanidades do Sul global, o recurso à cultura da oralidade acaba por adquirir uma centralidade apreciável nas interações face-a-face, cultura que contrasta com a regressão sofrida nos ambientes urbanos do Norte global, onde a moderna tecnologia de comunicação tem vindo a silenciar os contatos pessoais diretos (TRIULZI, 1999; ERLMANN, 2004; VOLCLER, 2011; TURIN, 2012).

A era das máquinas e o conjunto de sons que o seu surgimento acarreta revelam a “relação da sonoridade com a cidade, sendo possível através da primeira, perspectivar a consolidação e o crescimento da segunda” (FORTUNA, 1999, p. 111). À medida que os centros citadinos foram crescendo e “as antenas de rádio (e depois de televisão) se espalharam por bairros de todas as classes sociais [...] alterando a visualidade das cidades e dando ênfase a novos modos de trocas simbólicas” (FERREIRA, 2012, p. 7), as pessoas começaram a tentar orientar as suas vidas para locais mais convenientes às suas rotinas. Começaram a procurar casa em lugares mais próximos dos serviços e do seu local de trabalho, para que a sua mobilidade fosse mais cómoda. Com esse deslocamento dos habitantes e o aumento da produção industrial, as cidades foram-se alargando no espaço e na densidade populacional, transformações com as quais também o quotidiano começou a sofrer mudanças substanciais (FONSECA, 2020).

Contudo, nessa perspectiva, Augusto (2006) compreende o problema atual do ruído como algo incorrigível. Para o autor, os métodos e as consequências da correção são tão polémicos quanto as causas, pois não é possível isolar seres humanos em santuários artificiais de silêncio, assim como não é possível mantê-los no meio do ruído provocado pelas suas atividades. Entretanto, onde encontra-se esse silêncio? Os sons da natureza, ou os sons rurais, podem ser considerados silenciosos?

Uma das grandes indagações nesse aspecto diria respeito à dicotomia entre rural e urbano construída por Schafer, que disserta a favor do primeiro termo. Para Schafer (1997), o rural seria dotado de uma perspectiva sónica mais distinguível do que o panorama acústico ruidoso e indistinto das cidades industriais. Alguns críticos do designer sonoro afirmam que ele fechou os ouvidos para as potencialidades do som na compreensão das relações que se dão nas cidades: seria possível tratar os novos sons urbanos sem rejeitar as características próprias desses lugares (ARAGÃO, 2019).

Schafer vai em busca das sonoridades originais das cidades e concretiza a categorização e distinção dos sons rurais. Conforme o autor, cada paisagem sonora tem seu próprio som peculiar e, com frequência, esses sons são tão primários que constituem marcas sonoras a serem preservadas. Schafer relaciona as marcas sonoras aos sons de alta-fidelidade pré-industriais, abalizados como paisagem hi-fi, de modo que os sons podem ser percebidos separados e escutados claramente, em razão do baixo nível de ruído ambiental (TEMTEM, 2016). Segundo Schafer, o ambiente silencioso da paisagem sonora hi-fi permite escutar mais longe, a distância. Já a cidade abrevia essa habilidade para a audição, compreendida a cidade como um local de paisagem lo-fi, ocupada por uma vigorosa população de sons (SCHAFER, 1997). Contudo, as pessoas, habituando-se a (con)viver com o ruído e a superpopulação de sons existentes na cidade, assumem hoje que esse é um dos custos indiretos resultantes do progresso industrial e da vida urbana. Por isso, quase não se reclama hoje do exagerado ruído das avenidas ou a permanente presença ruidosa da música nas lojas e cafés (FORTUNA, 2018). Tal adaptação relaciona-se com a atribuição de que os ouvidos tendem a ouvir indistintamente as sonoridades (doutrinas) fundadas pela globalização, sem criterizar os estímulos oferecidos pela cidade contemporânea (TEMTEM, 2016).

Os sons das sirenes das fábricas, dos *raters* dos automóveis, dos apitos dos comboios, dos motores dos aviões foram, aos poucos, sendo associados ao canto dos pássaros, ao rumorejar dos riachos ou à brisa que sopra na folhagem das árvores. Assim se fundem musicalmente as ruidosas sonoridades das máquinas e motores e os sons humanos e natu-

rais, como uma referência e sintomática rotineira acomodação social ao ruído urbano. Nesse sentido que se referencia a crescente naturalização do estranhamento que recobria os sons industriais e o ruído urbano no seu surgimento (FORTUNA, 2020).

Sob a liderança euro-americana das grandiosas metrópoles industriais, dotadas de infernais máquinas geradoras de sons metálicos, dos motores e da maquinaria moderna, o mundo social do ruído dava os primeiros passos nesta sua nova trajetória civilizacional. A ação humana deu sequência à nova cultura pós-natural do ruído e, com ela, foram os próprios sujeitos que se modificaram, tratando de alterar os níveis de tolerância psico-sensorial com que acabariam por converter o ruído em cenário habitual e quase inexpressiva sonoridade ambiental (FORTUNA, 2020).

A cultura urbana de hoje se foi acomodando a este convívio com o ruído, que foi sendo gradualmente aceite como uma espécie de convivência cidadina. Portanto, conviver com o ruído deixou de ser surpreendente à medida que, através de dispositivos sociopsicológicos, ele foi naturalizado e tornado banal. Perante tal novidade ruidosa da cidade moderna, surgiram argumentos artísticos futuristas em prol da domesticação do ruído. Logo assume-se que o ruído é cultural, no sentido em que diferentes grupos sociais ou desiguais capacidades auditivas individuais os processam e reagem de forma diferenciada, de acordo com o sentido de audição e a sensibilidade social (FORTUNA, 2018).

As artes estiveram sempre na vanguarda dessa renovada habituação física e sensorial do corpo às novas expressões ambientais e às reações sensoriais da cognição urbana. Um espírito de receptividade cultural do ruído se alimentou da intervenção mediadora de alguns artistas (pintores, músicos, poetas) sem a qual, quiçá, o ruído teria permanecido associado a uma forte carga de negatividade e intolerância no contexto urbano-industrial do ocidente. O recurso à esfera das artes permite sustentar a hipótese do seu papel mediador no processo de aclamação e naturalização social do ruído.

Nesse domínio, é essencial a referência ao trabalho do italiano Luigi Russolo (1855-1947), pintor futurista que aclama a novidade trazida pelos novos mecanismos que banalizam o que antes, para ele, não passava

de sonoridades pouco elaboradas, corriqueiras e destituídas de dignidade estética e artística (FORTUNA, 2018). Para o artista, a vida antiga foi só silêncio que pôde ser quebrado com a invenção das máquinas do século XX. Nesse tempo nasce “o ruído triunfante que reina soberano sobre a sensibilidade dos homens”. Russolo destaca a anterioridade da industrialização como uma fluidez da vida, por séculos de silêncio, ou em surdina. Os ruídos mais fortes que quebravam esse silêncio não eram nem intensos, nem prolongados, nem variados. De fato, tirando os excepcionais movimentos telúricos, os furacões, as tempestades, as avalanches e as cachoeiras, a natureza é silenciosa:

Esta evolução da música é paralela à multiplicação das máquinas, que colaboram por toda a parte com o homem. Não somente na atmosfera estrondosa das grandes cidades, mas também no campo, que até ontem era normalmente silencioso, as máquinas hoje criaram tanta variedade e concorrência de ruídos, que o som puro, na sua exiguidade e monotonia, não suscita mais emoção. (RUSSOLO, 2013)

Contudo, o efeito do silêncio pré-industrial, monótono e inexpressivo, denotado por Russolo, parece-nos curiosamente semelhante à presença do impacto do ruído. A presença de ambos remete ao amordaçar das fontes sonoras vitais do ambiente sonoro. Ambos acabam por tornar impossível a comunicação com o ambiente à nossa volta. Augusto (2016) faz tal declaração e percebe que a dimensão do som da paisagem sonora recua à medida que a dimensão do silêncio se impõe. Ou seja, o silêncio suga o som. Melhor dizendo: se há silêncio é porque há som, pois som e silêncio são categorias simétricas no contexto da paisagem sonora (AUGUSTO, 2016).

O ruído atua por compressão da dinâmica da escuta, e o silêncio atua de modo diferente, lento, mas inexorável. A produção do silêncio reduz e pode acabar por suprimir a fonte sonora ou reduzir a sua banda dinâmica a zero. Assim sendo, o silêncio torna-se uma ferramenta de análise das sociedades que os produzem. Portanto, indaga-se: Quem tem o poder de controlar o silêncio? Quem o usa? Que meios se utilizam na sua produção? Como exemplo, aponta-se que um Estado poderoso pode ter todas essas peculiaridades de domínio. Uma máquina estatal é um meio que permite garantir o silêncio dos gabinetes e dos corredores,

garantir um melhor controlo do cidadão, vigiar-lhes melhor os passos, observar a distância, escolher o que pode e o que não pode ser dito, banir a contestação, impor, enfim, silenciar (AUGUSTO, 2016).

Faz-se curioso o fato de que o poder de produzir silêncio seja tão ou mais eficaz do que produzir ruído. Esse poder é vigoroso e pode constituir-se em uma arma opressora. O silêncio obtém um poder maior que o de mil tambores, capaz de produzir autoritarismo aniquilador e de dominar pelo medo. Por muito som que se produza, continuam a prevalecer, de todos os lados do espectro social, aqueles que têm a capacidade de silenciar (AUGUSTO, 2016).

Ou seja, talvez o mais correto seja admitir que o ruído e o silêncio possuem uma história social própria. Social porque tais fenômenos têm lugar não isoladamente, mas sim em contexto ou em processo de relacionamento humano. Então talvez o mais adequado seja pressupor que a história social dos sons se situa no contexto da era moderna da urbanidade. Contudo, como exercício de regressão histórica que factualiza a atualidade sonora, coloca-se a hipótese de o consentimento ao moderno ruído urbano ter sido parcialmente fruto da ação mediadora das artes e dos artistas. Em paralelo às críticas sociais e políticas, a prática artística amenizou, em diversas circunstâncias, a negatividade do ruído e, pontualmente, foi mesmo expressão de exaltação vanguardista da modernidade (FORTUNA, 2020).

A inescapável, por vezes também afável onipresença do ruído urbano e sua percepção intimista, autorizam pensar no desconforto que pode suscitar a sua ausência ou, por outras palavras, na aversão generalizada que o silêncio provoca (FORTUNA, 2020). Ademais, a presença natural do som e do ruído interfere com a tecnicidade quotidiana do corpo, na medida em que os acontecimentos sonoros modelam por via sensorial a expressão dos sentimentos e dos afetos humanos (MASSUMI, 2013). Tal observação equivale a reconhecer que os ruídos urbanos se impõem com veemência aos indivíduos, em vez de serem estes que controlam os efeitos dos primeiros, o que deixa clara a natureza cultural das paisagens sonoras que envolvem e condicionam os comportamentos dos sujeitos (FORTUNA, 2020).

Vale destacar um recente e atual contexto de imposição do silêncio na cidade a partir da pandemia causada pela COVID-19. Esse peculiar silêncio foi a maior comprovação da anomalia da máquina urbana. A pandemia suspendeu tudo do que fazia da cidade um território das dinâmicas sociais. Foi como uma máquina que deixou de funcionar e passou a produzir o silêncio urbano. A ausência do ruído da cidade induziu a sensação do vazio e gerou um grande desconforto. A eventual nova convivência não pode deixar de ser sonora e ruidosa. Foi o estranhamento do silêncio urbano com que a COVID-19 cobriu as cidades e as fez perder a alma, ao suspender tudo o que fazia delas um território sonoro de dinâmicas sociais que faz pensar como é, hoje, bem-vindo o ruidoso cotidiano da urbanidade de sempre (FORTUNA, 2021).

A onipresença do ruído permite pensar no desconforto de sua ausência e na aversão que o silêncio provoca. Em ambientes silenciosos, estranha-se a ausência do som e do ruído. Nos dias atuais, os silêncios estão para o equilíbrio emocional dos sujeitos assim como a avaria das máquinas está para o funcionamento de todo o sistema socioeconômico. Logo, a ausência do ruído pode induzir a uma sensação de vazio e desconforto pessoal (FORTUNA, 2020).

Conclusão

Quanto ao ambiente específico da cidade, pode-se dizer que a reflexão sobre o conceito de paisagem sonora remete-nos à discussão sobre a formação das bases constitutivas da cognição. Assim, a sonoridade urbana emerge na análise carregada de simbolismo, sendo responsável pela constituição do imaginário social que atua na condução da ação dos atores sociais, ao mesmo tempo em que mediatiza a representação do território por aqueles mesmos atores. Nesse sentido, a paisagem sonora, como uma constituinte social, é construída pelos imaginários individual e coletivo, que lhe atribuem uma determinada função social.

A riqueza e a validade da paisagem sonora dependem da justaposição de todos os elementos físicos e cognitivos constituintes do espaço geográfico, moldando também o todo espacial representado pela interpretação individual ou coletiva dos seres humanos na diversidade das experiências vividas. Portanto, associam-se, à paisagem, valores afetivos

que serão diferentes para cada indivíduo, e esses valores se relacionam a fatores psicológicos. Logo, declara-se que cada pessoa sempre guarda na memória uma paisagem marcante, que muitas vezes tem um significado afetivo.

As paisagens não são constituídas apenas pelos sons, mas também por suas disposições, os seus efeitos, os modos de produção e de escuta, as relações simbólicas e afetivas entre os sons, somando-lhes os ouvintes e, ainda, os modos como estes se relacionam a partir da escuta. Logo, considera-se que a paisagem sonora tem um valor comunicacional em si mesmo imprescindível para o equilíbrio dos seres humanos e das suas comunidades, em si e no confronto com o ambiente que os rodeia.

Uma paisagem sonora é a extensão do território que se pode escutar, abrangendo todos os sons produzidos no ambiente, sendo também sempre uma criação cultural. Nesse contexto territorial, percebe-se que o som é um importante qualificador espacial, tanto pela sua presença (talvez o ruído) quanto pela sua ausência (talvez o silêncio), sendo capaz de influenciar e alterar a percepção que se tem de um espaço e contribuir para transformá-lo ou não em um lugar. Portanto, os sons nunca podem ser desconsiderados, haja vista que são responsáveis pela construção das ambiências e a consequente construção sensível dos espaços.

A vivência na cidade nos mostra a diversidade de sons que ali se manifestam: ruído de trânsito, burburinho, conversas de pessoas, sirenes de garagens, sons de objetos que caem, vendedores que realizam pregões, pastores evangélicos, entre outros. São aspectos urbanos que podem ser considerados como os fatores mais destacados da atual urbanidade. Nessa direção pode-se, talvez, sugerir a existência contemporânea de uma paisagem sonora ruidosa e/ou silenciosa, que abafa o som dos passos das pessoas, da respiração e o tom de voz habitual inerente aos ambientes ruidosos e/ou silenciosos, ou seja, um modo de produção recente que implica a introdução, na paisagem, de novos sons e silêncios de uma atual realidade social.

Referências bibliográficas

ARAGÃO, T. A. Paisagem sonora como conceito: tudo ou nada? *Revista Música Hodie*, v. 19, 2019, p. 1-17.

ATKINSON, R. Ecology of sound: The sonic order of urban space. *Urban Studies*, v. 44, n. 10, 2007, p. 1905-1917.

ATTALI, J. *Bruits: Essai sur l'économie politique de la musique*. Paris: Fayard/PUF, 2001.

AUGUSTO, C. A. *Sons e silêncios da paisagem sonora portuguesa*. Lisboa: Fundação Francisco Manuel dos Santos, 2016.

AVELINO, Y. D.; MATOS, M. I. SANTOS; MONTEIRO, A. A. *Tecituras das cidades: Histórias, música e paisagens sonoras*. São Paulo: e-manuscrito, 2018.

BACK, L. Introduction: Sociology as a listener's art. In: BACK, Les. *The art of listening*. Oxford: Berg, 2007.

BERQUE, A. *Thinking through landscape*. Londres e New York: Routledge, 2013.

BLESSER, B.; SALTER, L.-R. *Spaces speak, are you listening? Experiencing aural architecture*. Cambridge, MA e Londres: The MIT Press, 2007.

ERLMANN, V. *Hearing Cultures: Essays on Sound, Listening and Modernity*, Oxford e Nova Iorque: Berg, 2004.

FERREIRA, C. *Coimbra aos Pedacos*. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2007.

FONSECA, N. *Temporalidade e Historicidade das Paisagens Sonoras: Os seus Sons e os seus Silêncios*. Braga: Centro de Investigação em Estudos Humanísticos (CEHUM) – Universidade do Minho, 2020.

FORTUNA, C. Destradicionalização e imagem da cidade: O caso de Évora. In: FORTUNA, C. (org.). *Cidade, cultura e globalização*. Oeiras: Celta, 1997, p. 231-257.

FORTUNA, C. Imagens da cidade: sobre a heurística das paisagens sonoras e os ambientes sociais urbanos. *Cadernos de Geografia*. Coimbra: Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra, 1999.

FORTUNA, C. A naturalização do estranhamento: O caso do ruído urbano. *Anais do X Congresso Português de Sociologia: Na era da “pós-verdade”? Esfera pública, cidadania e qualidade da democracia no Portugal contemporâneo*. Covilhã, Portugal, 2018.

FORTUNA, C. O mundo social do ruído: contributos para uma abordagem sociológica. *Análise Social*, v. LV, n. 1, 2020, pp. 28-71.

FORTUNA, C. Tem alguém aí? Sobre a pandemia sonora das outras cidades. In: LEITE, R. P.; VIEIRA, E. C. J. (orgs.). *Distopias urbanas*. Aracaju: Criação Editora, 2021, p. 15-28.

GIDDENS, A. As cidades e os espaços urbanos. In: GIDDENS, A. *Sociologia*. Lisboa: Fundação C. Gulbenkian, 2001.

KOBAN, P. et al. A comprehensive methodology for the multidimensional and synchronic data collecting in soundscape. *Science of The Total Environment*, v. 580, 2017, p. 1068-1077.

LEFEBVRE, H. *The Production of Space*. Oxford e Cambridge: Blackwell, 1991.

LEFEBVRE, H. *Rhythmanalysis*. Londres e Nova York: Continuum, 2004.

LEITE, R. P. Espaços públicos na pós-modernidade. In: FORTUNA, C.; LEITE, R. P. (orgs.). *Plural de cidade: Novos léxicos urbanos*. Coimbra: Edições Almedina, 2009.

LUZZI, S. et al. Participative soundscape projects in Italian contexts. *INTER-NOISE 2019 MADRID - 48th International Congress and Exhibition on Noise Control Engineering*, Madri, 2019.

LANZA, J. *Elevator Music: A Surreal History of Musak®, Easy Listening and other Mood-song®*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2004.

LYNCH, K. *A imagem da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1982.

MANZO, F. E. R. *Ruido y Ciudad*. Cidade do México: Azcapotzalco, 2017.

MASSEY, D. Um sentido global de lugar. In: ARANTES, A. (org.). *O espaço da diferença*. Campinas: Papirus Editora, 2000, p. 177-185.

MASSUMI, B. *Semblance and Event: Activist Philosophy and the Occurrence Arts*. Cambri-dge, MA: The MIT Press, 2013.

NEVES, É. S. Paisagem - conceito. *Paisagem e Ambiente*. nº. 4, 1992, pp. 107- 112.

RIBEIRO, A. C. F. *Sonoridades Urbanas: A cidade da audição construção de um arquivo sonoro de Coimbra*. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2013.

ROBERT, E. P.; BURGESS, E. W.; MCKENZIE, R. D. *The city*. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1925.

RUSSOLO, L. *A Arte dos Ruídos*. Lisboa: Momo, 2013.

SCHAFFER, R. M. *A afinação do mundo*. São Paulo: Unesp, 1997.

SIMILI, J.; QUEIROZ REGO, A. Passeio Sonoro Comentado: metodologia de identificação da paisagem sonora representada por pessoas surdas. In: *Oculum Ensaios*, v. 17, 2020.

SIMMEL, G. A metrópole e a vida do espírito. In: FORTUNA, C. (org.) *Cidade, cultura e globalização*. Oeiras: Celta Ed., 1903.

STERNE, J. *The Audible Past: Cultural origins of sound reproduction*. Durham e Londres: Duke University Press, 2003.

TEMTEM, F. De la marginalidad del oído a la construcción auditiva del paisaje urbano. *Journal of interdisciplinary studies in Architecture and Urbanism: From the marginality of sound, to the auditive construction of the urban landscape*, v. 7, 2016, pp. 200-213.

TRIULZI, A. African cities, historical memory and street buzz. In: CHAMBERS, I.; CURTI, L. Curti (orgs.). *The Post-Colonial Question. Common Skies, Divided Horizons*. Nova Iorque: Routledge, 1996, pp. 78-91.

TURIN, M. Voices of vanishing worlds: endangered languages, orality, and cognition. *Análise Social*, 205, xlvii (4.º), 2012. pp. 846-869.

VOLCLER, J. *Le son comme arme*. Les usages policiers et militaires du son. Paris: La Découverte, 2011.

YU, L.; KANG, J. Factors influencing the sound preference in urban open spaces. *Applied Acoustics*, v. 71, n. 7, p. 587-682, 2010.

CAPÍTULO 14

O comum e o transgênico na paisagem sonora: gentrificação acústica em Santiago de Compostela (Galiza)

MATÍAS G. RODRÍGUEZ-MOURIÑO

Introdução

As paisagens sonoras das urbes contemporâneas têm mudado de forma profunda durante a pandemia¹. Como acontece com o último gole do café, quando a xícara fica quase vazia e percebemos a acentuada amargura das impurezas finais (de tudo aquilo que ficara anteriormente diluído), o estrondoso silêncio do Antropocénico está a revelar inúmeras tensões sob a superfície. O silêncio, com certeza, ajuda-nos a estudar o som (e em particular quando é jogado sobre nós com a violência e radicalidade com que o fez durante este episódio histórico), uma vez que nos obriga a escutar melhor, com maior e renovada atenção.

As cidades são imensas máquinas produtoras de subjetividade tanto individual quanto coletiva. Os seus devires, que são por sua vez os *nostros* devires, obedecem a uma miríade de processos de muito diversa categoria, tangibilidade, controlabilidade e, também, qualidade democrática. Se considerarmos as paisagens sonoras urbanas como mais uma parcela das cidades onde vivemos, isto é, como mais uma parcela da nossa vida em comum, então haveremos de apreendê-las e compre-

1. Agradeço muito sinceramente as sugestões dos pareceristas, que enriqueceram este texto e o meu pensamento.

endê-las (também defendê-las) precisamente como conjuntos problemáticos, cambiantes e contraditórios, fugindo de todo idealismo e de qualquer imagem rígida.

Assim, falaremos a seguir das a) paisagens sonoras como património do comum, mas também; b) do modo como esse património é igualmente um composto transgênico, centrando-nos nos processos de cercamento constante de que são objeto as paisagens sonoras, como é o caso da; c) gentrificação acústica, assim como dos; d) novos regulamentos derivados da pandemia, exemplificados na; e) cidade de Santiago de Compostela, na Galiza.

1. A paisagem sonora e os comuns

Os comuns, objetos-processos de uso e gestão coletiva de recursos (em princípio) de qualquer tipo por parte de comunidades auto-conscientes e auto-organizadas, ocupam um lugar central na reflexão a respeito da cidade contemporânea e seus processos de subjetivação. O estudo do som e a paisagem sonora, desde esta perspectiva, porém, estão ainda pouco desenvolvidos, já que a caracterização dos comuns acostuma a se reduzir, ou a se concentrar, nos comuns materiais. Contudo, são muitas e muitos já quem apontam nesta direção.

Dentre as aproximações urbanas mais contemporâneas à noção de comuns, resulta particularmente produtiva, em relação com o som, a sua necessária caracterização como uma realidade *em processo* (ERGOSFERA, 2020). Os comuns, como a própria paisagem, não são algo dado nem estável, senão um processo em constante constituição, não só em resistência em frente aos processos de cercamento que os ameaçam senão, sobretudo, um processo animado pelas comunidades que lhes dão vida e sentido. Constitui-se um “comum” quando emerge, dentre a miríade de vontades, necessidades e futuros, um *sujeito*. Este, pelo demais, é também um dos fundamentos pelo qual o dos comuns é um processo essencialmente diferente ao das dialéticas público-privado e Estado-mercado.

Por sua vez, as ideias em torno da “biocidade”, ou seja, a conceção do ente urbano como um constructo ao mesmo tempo humano e mais do que humano (CHRISTENSEN; HEISE, 2017), são tão antigas quanto a própria reflexão sobre o fenómeno urbano. Igualmente antigas são as tentativas, mais ou menos utópicas, mais ou menos idealistas, mais ou menos burocráticas, de conceber uma cidade “harmoniosa”, com um

lugar atribuído a cada função e com a “natureza” como agradável interstício entre todas elas. Cada vez com maior frequência, essas ideias andam de mãos dadas com uma vontade biofílica que busca desde o desenho urbano uma mimese da própria natureza, desde as suas formas até a sua (auto)organização (KELLERT; HEERWAGEN; MADOR, 2008). As Environmental Humanities, no entanto, não nos impulsionam apenas a atualizar essas noções, senão a incorporar também o plano do som nesta cidade *multiespécies* e *transespécies*, tornando necessária a formulação de uma nova conceção para a paisagem sonora.

Esta ideia dos comuns, no contexto desta perspetiva multifacetada da análise das paisagens urbanas como processos abertos e vivos, não deve perder de vista o horizonte *crítico* para o qual humanidades e ciências sociais podem aqui contribuir. Pois, no momento em que, levados por um certo furor cientificista (que é, ao mesmo tempo, profundamente romântico), nos obsedamos com as “unidades de identidade”, reduzimos tudo a símbolos. Isto é, no momento em que a pulsão categorial passa por cima, corremos o risco de esquecermos da vida, neste caso da vida das cidades, com todo o seu barulho e a sua festa, com todas as suas penas, injustiças e oportunidades – também com os seus silêncios. “Se quisermos continuar a pensar a paisagem”, escreve o grande geógrafo português Álvaro Domingues,

como um registo da mudança da relação sociedade/território, haverá que repensar a questão com toda a polémica e contradição que o discurso de senso comum pretende trocar por equilíbrio e contemplação [...] É esta a ruptura fundamental. A paisagem não é ‘coisa’ que pré-exista à construção da sua realidade infinitamente diversa e mutante. (DOMINGUES, 2021, p. 13)

A perspetiva de Domingues é fundamental porque nos recorda que a paisagem não é questão de bucólica eternidade nem de ideológica permanência, senão uma

questão em permanente controvérsia. Desse ruído constante se perceberá quem fala e de que fala; que argumentos usa e como os defende; quem está contra e como se manifesta; quem não se faz ouvir; ou que interesses públicos e privados estão em jogo. Daqui emerge claramente uma abordagem à paisagem enquanto dispositivo político e elemento fundamental do debate da construção permanente da esfera pública. (DOMINGUES, 2021, p. 13)

Como diz mais adiante, “[f]ora do laboratório, o conhecimento científico enreda-se imediatamente em questões políticas, de interesse económico, éticas ou morais: por si só, a balística diz-nos quase nada sobre conflitos bélicos” (DOMINGUES, 2021, p. 14). Falar em paisagens sonoras implica falar em fragmentos, em interesses contrapostos, em desigualdades e assincronias. Toda taxonomia deverá ser, necessariamente, provisória.

2. A paisagem sonora como transgénico e o problema da gentrificação acústica

Com certeza, se considerarmos a paisagem sonora como um conjunto de discursos *em disputa* (e não como depósito de essências, registro de permanências ou concretização de consensos), não nos afastamos do nosso objeto, senão apenas dos idealismos que impedem estudos mais adequados e produtivos. Paisagem é instabilidade, abertura, disputa, e como tal devemos estudá-la.

É por isso que utilizamos a noção de “paisagens transgénicas” de Domingues, a qual, na sua profundidade e maleabilidade, encontramos igualmente muito útil à hora de estudar as paisagens sonoras. Transgénicas² são as nossas paisagens sonoras, (porque) transgénicas são as vidas das cidades contemporâneas e dos seus habitantes³.

2. Como é evidente, Domingues tira o termo do campo dos Organismos Geneticamente Modificados (OGM): “A questão não é fácil, como se sabe. A raiz da maior parte das polémicas acerca dos OGMs, parte de um pressuposto moral acerca do modo como é equacionado o papel dos humanos naquilo que se convencionou chamar a Natureza. Ao mesmo tempo *artificiais* (geralmente entendido como algo que não é encontrável na Natureza) e *sintéticos* (aquilo que é produzido pelos humanos), os OGM *perturbam a ordem natural das coisas*, quebrando um interdito acerca da legitimidade em perturbar uma suposta ordem superior, uma criação divina e transcendental, uma ‘mãe-natureza’. Haverá outras razões, mas é aqui que se chocam as polémicas da bioética, das crenças no sobrenatural e no transcendental, nas leituras acerca do que são as razões da crise ecológica/ambiental, nos limites da intensificação das tecnologias nos corpos, nas instituições sociais, no território, nos artefactos e nos seus modos de uso, no desconhecimento do que possa acontecer quando se modificam elementos ou relações em sistemas de uma complexidade extrema como os denominados sistemas naturais. A consciência da crise ambiental – mudanças climáticas, poluição, perda de biodiversidade, etc.–, agudizou os discursos e as práticas sobre as condições sócio-ecológicas, os vários *estados da natureza*, tornando ainda mais vaga, instável e manipulável a diversidade dos sentidos que a palavra natureza contém [...]” (DOMINGUES, 2021, pp. 16-17).

3. Domingues está a pensar particularmente no caso de Portugal: “Num contexto em

Transgênicos são também todos esses interstícios que constituem as nossas paisagens sonoras: sons liminares, sons ruderais (detritos urbanos e periféricos), sons desnecessários e indesejados (remanescentes?), sons perigosos e assustadores... E também, claro, os sons ausentes: todos esses silêncios que um encontra aqui e lá em algum canto da cidade, com essa fascinante riqueza dos silêncios urbanos.

As paisagens sonoras urbanas (assumindo a dificuldade de estabelecer os limites do que a cidade possa ser e onde acabe) vivem processos de constante mudança; as paisagens sonoras urbanas *são*, enfim, processos de constante mudança que falam da nossa vida em comum. Ao serem mais um pedaço dessa vida, é portanto preciso tomar partido frequentemente para defendê-las dos processos que, por interesses privados, ou como sintomas de outros problemas, ameaçam com mudar esta ou outra paisagem sonora ou destruí-la – consequentemente erradicando o bocado de cultura que a anima (e da que faz parte).

Entre as ameaças e cercamentos que sofrem as paisagens sonoras do nosso dia a dia, de seguro a contaminação acústica é uma das mais

que a agricultura e os modos de vida rurais pré-modernos tinham ainda uma presença muito forte no território português, o tempo corria devagar e as transformações mais recentes, apesar de observadas e comentadas, não eram ainda suficientemente tidas em conta, sublinhadas ou mais intensamente analisadas ao ponto de poderem comprometer o quadro de estabilidade vindo de um passado remoto, aquilo que o próprio Orlando Ribeiro chamava as *permanências*. Sublinhar a permanência e a sua durabilidade no tempo, permitia reforçar e dar sentido ao carácter idiossincrático das paisagens, regiões e lugares e assim abrir um campo ideológico de grande importância para outros discursos e representações. Juntamente com a língua, a história, os ‘modos de vida’, as memórias colectivas..., a paisagem (aquilo que se dizia que era, dependendo de quem observava e representava, claro) reunia uma síntese identitária densa, unificadora de múltiplos elementos e dimensões culturais e naturais acerca da sociedade e do território, e de relativa facilidade de comunicação e poder de inculcação. [...] Especialmente durante o tempo da ditadura de Salazar, a ideologia dominante apreciava uma geografia simplificada, pouco crítica, conservadora, pitoresca e favorável a uma imagem idealizada do camponês, das aldeias e do país rural, onde a miséria abundava [...]. Num país que emigrava maciçamente e que rapidamente se ia desruralizando pela própria desconstrução de uma agricultura pobre e arcaica, só assim se pode explicar o desacerto e a inércia que se verificou sobre a paisagem e os conceitos de paisagem. Rapidamente a geografia trocou a ‘paisagem’ pela ‘organização do espaço’ e logo a seguir, pelo ‘território’. Enquanto isso, a banalização da produção e da distribuição das imagens nos mais variados campos da produção cultural mais ou menos erudita, ia reproduzindo nostalgias, sentimentalismos e concepções de paisagem do passado com adaptações sucessivas a determinadas práticas sociais e visões do mundo –as paisagens do turismo, por exemplo, ou as representações das ‘paisagens naturais’” (DOMINGUES, 2021, p. 12).

salientáveis. (Aliás, a própria contaminação acústica é, em realidade, e por si própria, mais um componente das paisagens sonoras, cada vez mais omnipresente, pelo que precisamos estudá-la melhor, e não apenas criticá-la). Outras moram nos correlatos sonoros da privatização do espaço público: cercamento de praças, regulação da música na rua, normativas de ruído que penalizam a particulares mas nem tanto a empresas etc. O setor terciário e a segregação socioespacial por (entre outras) desigualdades de renda continuam a ser os fatores que com maior força determinam a vida sonora das cidades.

Dentre esses processos encontramos o da *gentrificação acústica*. Um dos fenómenos mais evidentes de segregação por renda, quando falamos em *gentrificação acústica* falamos em diferenças no regulamento de proteção frente ao ruído (e, o que é igualmente importante, no seu cumprimento), e conseqüentemente da relação direta entre decibéis e renda. Em termos imobiliários, quanto mais silenciosa e/ou protegida contra o “ruído” é uma propriedade (é dizer, quanto mais protegida estiver do exterior), mais alto será o seu valor; pela mesma lógica, aliás em termos mais gerais, quanto mais alta é a renda dos seus habitantes, maior capacidade terão de controlar a sua contorna (e a sua contorna sonora).

Sendo o da *gentrificação* um fenómeno global, desde a grande vaga da década de 1990 traduziu-se numa nova aliança entre os promotores privados e os governos locais, tendo afetado particularmente as cidades turísticas, aparecendo nos últimos anos um mercado correlato turístico no mercado das “diferenças locais”. Pelo que respeita a conflitos de classe e políticas urbanas, turistificação e *gentrificação* são processos interdependentes, também no sonoro e no musical.

3. O caso de Santiago de Compostela durante a pandemia

Todos esses fenómenos continuaram durante a pandemia, quando diferentes administrações estenderam em ocasiões as necessárias medidas sanitárias para introduzir novas e mais rígidas regulamentações do espaço sonoro para além dos mais tradicionais regulamentos contra o “ruído”. Promovidos principalmente a nível das freguesias, esses novos regulamentos visavam, porém, objetivos mais ambiciosos no que diz respeito à ordenação do espaço público.

Neste contexto, o som (o ordenamento dos fluxos sonoros da cidade) revela-se como uma parte cada vez mais importante das polí-

ticas públicas urbanas. Durante estes dois anos, e com o pretexto da pandemia, uma miríade de novos regulamentos, junto com uma viragem mais estrita dos já impostos em muitas cidades, tentou expulsar músicos de rua dos espaços públicos, prosseguiu o processo de investimento *seletivo* em políticas públicas contra a contaminação acústica, protegendo algumas áreas do ruído (instalando, por exemplo, barreiras acústicas em vias urbanas de nova criação) e negligenciando *intencionalmente* outras, além de aumentarem as políticas de design e arquitetura hostil baseadas no som (armas sónicas e ultrassónicas para o despejo de populações vulneráveis, repressão de manifestantes etc.).

Com o ânimo de falar nalgum exemplo concreto a ilustrar esta questão, abordaremos o caso da cidade de Santiago de Compostela, na Galiza, interessante também por quanto nos permite ver até que ponto estes fenómenos afetam também a cidades pequenas, nem só as grandes urbes. Muito pressionada pelo turismo, em particular pela peregrinação (a cidade é o fim do chamado “Caminho de Santiago”; para o perfil socio-demográfico dos seus visitantes, cf. PÉREZ GUILARTE; LOIS GONZÁLEZ, 2016), em Compostela observamos uma crescente gentrificação, mormente no seu centro histórico ou “Casco Velho”. A expulsão da população do centro histórico por motivos de renda, a expansão descontrolada do parque de pisos turísticos ou o feche de lojas tradicionais que vêm ser substituídas por estabelecimentos e serviços turísticos fazem parte de um processo muito similar ao doutras cidades da sua contorna (como seria, por exemplo, o caso do Porto). Também como noutros casos, essa gentrificação abrange igualmente o plano acústico.

De uma parte, a sua declaração como Património Mundial da Humanidade da UNESCO em 1985 tem preservado a zona velha de alguns dos abusos mais frequentes noutras cidades turísticas de semelhantes dimensões; de outra, Compostela é um exemplo de *overtourism* (para uma valoração crítica desta questão, sem dúvida controversa, cf. LÓPEZ; PAZOS OTÓN; PIÑEIRO ANTELO, 2019). Com apenas 100 mil habitantes residentes, aos que havemos de somar a importante população universitária (muitos dos quase 20 mil estudantes do campus universitário de Santiago não figuram como residentes oficiais da cidade), Compostela suportou a chegada de 350 mil peregrinos (para além dos demais turistas) e contou milhão e meio de pernoitamentos nos seus estabelecimentos hoteleiros em 2019. O Ano Jacobeu 2021 teria trazido muitos mais (como acontece cada “Ano Santo”).

Muitos dos sintomas dessa gentrificação não são particulares de Compostela, senão de tantas outras cidades turísticas europeias, assim: a) aumento geral e contínuo de preços e alugueres; b) expulsão da população local da zona velha; c) expansão descontrolada do parque de pisos turísticos (legais e ilegais); d) feche de lojas tradicionais e substituição por estabelecimentos e serviços turísticos; e) ameaça aos espaços naturais e patrimoniais por excesso de visitantes; f) aumento da vigilância (instalação de mais e mais câmaras com a escusa da seguridade dos turistas); g) catalogação de “turismofobia” a qualquer expressão de moléstia ou dissensão perante esse modelo etc. No caso de Compostela, à irregularidade nos investimentos já frequente nas cidades turísticas (que costumam privilegiar certas áreas e negligenciar outras de modo particular), as despesas públicas vêm fortemente condicionadas pela celebração cíclica dos “anos santos” ou “Jacobeus”.

Mas, de onde é que vem tudo isso? A peregrinação a Compostela, que começara no séc. IX, e que tão importante fora na definição da Europa medieval, chegara à época contemporânea em total decadência. Porém, desde a época da reação antiliberal da Restauração borbónica, o arcebispado compostelano visou revitalizar o Caminho e confrontar esse processo de decaimento e progressiva irrelevância, revitalizando (na época das peregrinações a La Salette, Lourdes, posteriormente Fátima etc.) o “Caminho” por antonomásia, o compostelano.

Ao longo do séc. XX, sucessivos poderes da direita espanhola intentarão reforçar o Caminho, colocando-o, ao mesmo tempo, ao seu serviço ideológico. Depois de anos de ressurgimento, o Caminho cresce verdadeiramente durante a ditadura de Francisco Franco, quando, aos esforços da Igreja compostelana, somam-se os do Estado Espanhol. Durante os primeiros anos da chamada “Comunidade Autónoma Galega”, a política cultural, que continua essencialmente em mãos de políticos pós-franquistas, nem mudou tanto no que diz respeito ao turismo e ao Caminho de Santiago, que continuou a consumir os investimentos e a focar as campanhas, num processo que tem de fato incrementado exponencialmente.

Desde 1993, o governo galego (quase perpetuamente controlado pelo conservador Partido Popular – fundado pelo ministro franquista Manuel Fraga, presidente da Galiza de 1990 a 2005) e a câmara municipal de Compostela (controlada maioritariamente pelos social-democratas do PSdeG) focaram tudo no Caminho como atrativo da cidade, realizando

enormes inversões frente a um crescente descontento popular. Contestado sempre desde o nacionalismo e o independentismo, o turismo foi de fato regulado de modo muito diferente quando estiveram à frente outras formações políticas, e os problemas causados pela “caminhição” (TORRES FEIJÓ, 2019) são cada dia mais evidentes.

Para quando chegou a pandemia e o confinamento, a cidade se encontrava no enésimo prólogo a um “Ano Santo”, com os seus subseqüentes preparativos, esbanjamentos, obras públicas nas zonas turísticas, campanhas de propaganda... Por muito que o Papa Francisco decretasse excepcionalmente a prorrogação do Jacobeu 21 para o ano que vem⁴, a pandemia obviamente veio estragar as festividades (para o impacto da pandemia no turismo em Compostela, cf. PIÑEIRO ANTELO; PAZOS OTÓN; LÓPEZ, 2020; no que diz respeito ao Caminho de Santiago, cf. LÓPEZ; LOIS GONZÁLEZ, 2021).

Neste contexto, dentre os conflitos antropofónicos mais evidentes na cidade poderíamos enumerar: a) a concentração de eventos públicos na Cidade Velha, uma área outrora viva e rebelde mas agora cada vez mais envelhecida e restrita; b) o claro viés na aplicação de regulamentos de ruído entre as diferentes áreas em relação à classe social; c) a micropolítica das *batucadas* feministas nos bairros populares, entre os protestos das associações de comerciantes mais conservadores; d) os hinos e cânticos políticos da Espanha, que geram conflitos com parte da população local, na que há uma considerável presença nacionalista e independentista galega⁵; e e) evidentemente, a omnipresente paisagem sonora da peregrinação: os hinos religiosos, o barulho do bordão dos peregrinos, as inúmeras línguas que se ouviam (e começam a ser ouvidas novamente) cada dia em Compostela: visitantes de 190 estados visitaram a cidade em 2019 (8% da Itália, 8% da Alemanha, 6% dos EUA, 5% de Portugal, 3% da França, do Reino Unido e Coreia, 2% do Brasil etc.).

A música é incessante em muitos lugares da cidade. Um deles é o arco do Paço Arquiepiscopal (o Paço de Gelmires), conhecido popularmente como “Arco de Gelmires”. Gaiteiros e cantantes líricos reúnem-se baixo a arcada desse prédio românico do séc. XII, que liga a Rua da Azevi-

4. Já que um Ano Santo compostelano só é celebrado quando o 25 de julho, dia de Santiago, cai no domingo, o anterior fora comemorado em 2010, e o próximo será em 2027.

5. Nas últimas eleições autárquicas de 2019, na câmara municipal os grupos de Compostela Aberta (com 5 vereadores) e Bloque Nacionalista Galego (com 2 vereadores) somaram um 29,67% dos votos (na anterior ocasião, em 2017, chegaram ao 41,74%).

cheria com a Praça do Obradoiro, o espaço público mais assinalado e icónico da cidade (e, conseqüentemente, o mais disputado, por quanto se reúnem nela a fachada ocidental da catedral, a Reitoria e a Câmara municipal). Embora popular entre os turistas, a música no Arco de Gelmires é ao mesmo tempo muito bem-querida pela população local.

Este mesmo ano contamos com mais um exemplo desses regulamentos que, como mencionamos com anterioridade, exploram a normativa sanitária em serviço de políticas socialmente regressivas. É nesse sentido em que havemos de entender a modificação do regulamento municipal das atividades artísticas na rua (Resolução 2021/2245), em que se reservou um anexo próprio para o Arco de Gelmires em que, para além de proibir expressamente qualquer atuação que não fosse de gaiteiros ou cantantes líricos e estabelecer seis turnos diários, fixava-se um horário exclusivo para esse espaço, mais reduzido do que no resto de casos, de 12h a 21h. O motivo desse horário reduzido, ponto posteriormente explicitado em declarações do vereador responsável, eram as moléstias dos clientes do próximo Hostal dos Reis Católicos, antigo Hospital Real do séc. XVI aberto à própria Praça do Obradoiro e que, desde o franquismo, é um estabelecimento hoteleiro de luxo.

Esse regulamento, de fato, anunciava igualmente a proibição de toda atividade artística nos arredores da catedral, o qual gerou logicamente os protestos unânimes da comunidade artística de rua de Compostela⁶, enquanto vários partidos da corporação tentavam infrutuosamente (até o momento) anulá-la. O conflito continua aberto.

Conclusões

Essa enésima tentativa de privatizar o espaço público por parte da corporação municipal enquanto o resto da cidade (em particular as áreas – que são maioria – por onde não passa nem se escuta o Caminho) adocece silenciosamente durante a crise económica por falta de investimento, cultural e socialmente negligenciada, não é infrequente. O de Compostela, com certeza, é apenas um caso entre muitos; o importante é repararmos nesses processos para melhor analisá-los e, assim, coletivamente defender-nos, em comum.

6. Consulte-se o site “Artistas de Compostela. Colectivo que denuncia e informa sobre las irregularidades del Concello de Santiago en las actividades artísticas en la vía pública”. Disponível em: <https://artistasdecompostela.blogspot.com/>. Acesso: 5 set. 2022.

Com certeza, o mais importante aqui é a vontade de *controlar* o espaço sonoro. O que em Compostela, ou, mais concretamente, no Arco de Gelmires, implica uma sorte de imposição do silêncio, noutros casos implica um rígido zoneamento sonoro que visa dividir mais ainda o espaço urbano (mesmo criando ou determinando espaços em que o “ruído” é permitido e mesmo encorajado). Ao mesmo tempo, e do outro lado, noutros lugares os problemas vêm determinados precisamente pela ausência de qualquer regulamentação sonora, o que faz prevalecer uma lógica de “vale tudo” onde, evidentemente, quem mais tem, mais pode fazer (ruído, mas tantas outras coisas). No fundo, confrontamos sempre um problema de controle e de *poder*.

No final das contas, de quem são as cidades? Um constante conflito sociopolítico anima e determina o seu fluir, e frequentemente não contamos com nenhuma certeza a não ser a mudança contínua – às vezes em termos de progresso, às vezes em termos de grandes retrocessos e crescentes desigualdades. Em tempos de crise, os chamamentos à Ordem são amiudados; nas manifestações mais recentes do seu correlato sonoro, isso significa uma progressiva perseguição do “ruído”, de caráter quase higienista, que por sua vez vem alinhar-se ao caráter taxonomista de parte da teoria da paisagem (e da paisagem sonora). As nossas cidades, porém, serão sempre mais ricas do que qualquer taxonomia fechada.

Referências bibliográficas

ARTISTAS DE COMPOSTELA. *Artistas de Compostela. Colectivo que denuncia e informa sobre las irregularidades del Concello de Santiago en las actividades artísticas en la vía pública*, c2010. Página inicial. Disponível em: <https://artistasdecompostela.blogspot.com/>. Acesso: 01 de dez. de 2021.

DOMINGUES, Á. Paisagens transgênicas. *Finisterra*, Lisboa, v. LVI, n. 118, 2021, pp. 9-24, 2021. DOI: 10.18055/Finis25456

ERGOSFERA. *El mundo de los comunes. Contexto para una investigación sobre los comunes urbanos*. A Corunha: Ergosfera, 2020. Disponível em: <http://www.ergosfera.org/archivo/comunes/>. Acesso: 10 set. 2022.

FOSTER, S. R.; IAIONE, C. The City as a Commons. *Yale Law & Policy Review*, New Haven, CT, v. 34, n. 2, 2016, pp. 281-349.

KELLERT, S. R.; HEERWAGEN, J. H.; MADOR, M. L. *Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life*. Hoboken, NJ: John Wiley and Sons, 2008.

LÓPEZ, L.; LOIS GONZÁLEZ, R. A nova normalidade no Camiño de Santiago: Reflexións para o futuro. *Revista Galega de Economía*, Santiago de Compostela, v. 30, n. 3, 2021. <http://dx.doi.org/10.15304/rge.30.3.756>

LÓPEZ, L.; PAZOS OTÓN, M.; PIÑEIRO ANTELO, M. Á. ¿Existe overtourism en Santiago de Compostela? Contribuciones para un debate ya iniciado. *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, Madrid, v. 83, 2019. <https://doi.org/10.21138/bage.28258>

PÉREZ GUILARTE, Y.; LOIS GONZÁLEZ, C. El perfil del visitante en Santiago de Compostela: Tradición y actualidad. *Cuadernos de Turismo*, Murcia, v. 37, 2016, pp. 305-322. <http://dx.doi.org/10.6018/turismo.37.256251>

PIÑEIRO ANTELO, M. Á.; PAZOS OTÓN, M.; LÓPEZ, L. Del overtourism al undertourism. El impacto de la covid-19 en las ciudades Patrimonio de la Humanidad. El caso de Santiago de Compostela. In: BAUZÁ MARTORELL, F. J.; MELGOSA ARCOS, F. J. (orgs.). *Turismo post COVID-19: El turismo después de la pandemia global, análisis*,

perspectivas y vías de recuperación. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2020, pp. 387-411.

RODRÍGUEZ-MOURIÑO, M. Políticas públicas, paisagem sonora e direito à cidade: A música no Arco de Gelmires (Santiago de Compostela, Galiza). In: *III Encontro Paisagens Sonoras Históricas - Évora/2021: Novas Sonoridades - Novas Escutas*, Évora, 10-12 nov. 2021.

TORRES FEIJÓ, E. *Bem-estar comunitário e visitantes através do Caminho em Santiago*: Grandes narrativas, ideias e práticas culturais na cidade. Santiago de Compostela: Andavira Editora, 2019.

III

Aparatos e Mediações

CAPÍTULO 15

Escuta Vibrátil: imagens sonoras do corpo humano

THAIS RODRIGUES OLIVEIRA

Corpo do trabalho

O presente texto descreve de forma sucinta o vídeo experimental *Escuta Vibrátil*, resultado de estudos realizados a partir de pesquisa de mestrado sobre ruídos sonoros produzidos internamente no corpo humano. As imagens que recebemos em exames realizados com máquinas médicas definidas como “exames por diagnóstico de imagem” são, na verdade, exames por diagnósticos de sons do corpo humano que se transformam em imagens a partir da conversão realizada por máquinas médicas (ultrassonografia, eco-doppler, ressonância magnética). O vídeo traz essas imagens sonoras em primeiro plano, colocando evidência uma escuta do que ocorre abaixo da pele, uma escuta que vibra, no espaço de residência dos órgãos.

O mundo interno do corpo humano é povoado de ruídos sonoros. Mas o fato é que desconhecemos os sons produzidos internamente pelo nosso corpo, que são os sons mais próximos de nós e que, mesmo assim, não codificamos. A presente proposta explora imagens produzidas a partir de sons internos do corpo humano que são codificados por algumas máquinas médicas, numa revelação de imagens sonoras do

corpo, documentada a partir de um processo experimental gravado em vídeo.

O corpo humano produz uma infinidade de sons, principalmente se nos referirmos a seus sons internos (espaço de residência dos órgãos). Raymond Murray Schafer (2011) afirma que, na nossa experiência no mundo, guiamo-nos pela escuta das batidas do coração, da respiração, dentre outros sons do corpo humano com os quais ordenamos todos os outros ritmos causais que nos cercam. Wisnik (2011, p.17) ainda completa que “som é onda, que os corpos vibram, que essa vibração se transmite para a atmosfera sob a forma de uma propagação ondulatória”. John Cage, por exemplo, ao buscar uma experimentação com o silêncio, entrou em uma câmara anecoica e escutou sons do seu próprio sistema circulatório e sistema nervoso. Chegou assim à conclusão de que o silêncio total não existe, que “silêncio é som ambiente” (CAGE, 2015, p. 35). Na poética experimental que realizei em vídeo, em alguns momentos é possível perceber o silêncio do corpo humano dentro de uma moldura que antecede os ruídos sonoros capturados.

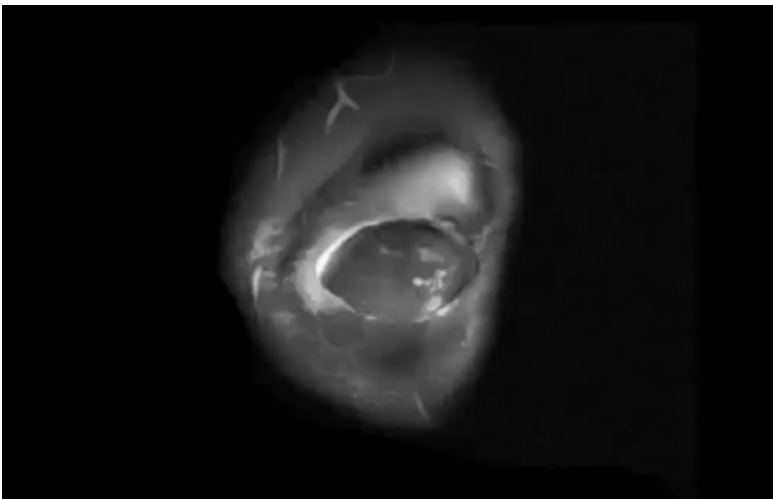


Figura 1: Frame retirado do trecho inicial da poética experimental *Escuta Vibrátil*
Fonte: arquivo da autora.

Buscando uma experimentação com ruídos sonoros e um melhor entendimento dos fenômenos sonoros produzidos internamente pelo corpo humano, entrevistei alguns especialistas da medicina e, depois, tive a oportunidade de capturar sons do meu corpo em algumas máquinas médicas. Para a construção dessa obra audiovisual experimental foram utilizados ruídos sonoros do corpo humano (incluindo alguns exames médicos realizados pela autora) e sons de máquinas médicas que utilizam o ruído sonoro como fonte para transformar som em imagem (como no caso do exame de ressonância magnética).

O ruído sonoro torna-se essencial em alguns casos, sendo que, sem ele, não há formação de imagem. Como esse som utilizado emana principalmente de corpos vivos (emitidos a partir de vibrações), escolhe-se o título da proposta como escuta vibrátil, ou seja, a escuta voltada para um corpo que vibra.

Técnica/formato

Vídeo que intercala sons e imagens produzidos internamente pelo corpo humano e codificado por máquinas médicas.

Vídeo gravado

Disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=RN5Oi4D5CFg>

Tempo de duração: 4min20s

Referências bibliográficas

CAGE, J. *Musicage: palavras*. John Cage em conversações com Joan Retallack. Rio de Janeiro: Numa, 2015.

SCHAFFER, R. M. *A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. São Paulo: Unesp, 2011.

WISNIK, J. M. *O som e o sentido: uma outra história das músicas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

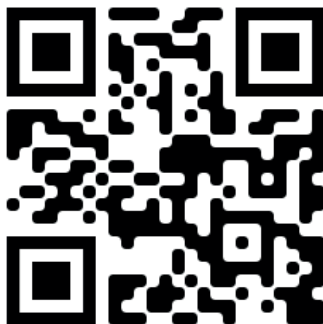


Figura 2: Acesso ao vídeo online
<https://youtu.be/66OYop6pIPo>

CAPÍTULO 16

Vislumbramento Sônico - Epicentro - Biótica Celeste (instalação/objeto sonoro/projeção)

KRISHNA PASSOS

Corpo do trabalho

Biótica Celeste é uma instalação sonora e visual integrante da série Epicentros, de Krishna Passos, composta por um sistema montado com um retroprojektor de transparência dos anos 1980, contendo alto-falante em seu interior, uma pequena ventoinha e placa de petri de vidro (usada em laboratórios). Sobre o retroprojektor é colocada a placa com água, e um falante embutido no interior do aparelho emite um tom cíclico, com vibrações de 20Hz a 100Hz, que criam efeitos cimáticos na superfície da água contida no recipiente. No sistema há complementaridade entre som e imagem: o fenômeno sonoro é propulsor de movimentos que são ampliados pelo jogo ótico nas lentes do aparelho analógico. Também interagem na composição diferentes óleos que bailam em movimentos e imagens geradas pela influência das vibrações sonoras.



Figura 1: Epicentro – Biótica Celeste, detalhe da projeção
[instalação/objeto sonoro/projeção]
Fonte: arquivo do autor.

Assim como em outras obras da série *Epicentros*, *Biótica Celeste* não só reúne o som e os efeitos cimáticos, mas também apresenta o uso da sonoridade a interferir diretamente no sistema óptico, coligando som/imagem. Nela, não há o uso de recursos de vídeo, e sim uma projeção analógica em que som e imagem interagem intimamente, em tempo real, de forma física, em dinâmicas advindas da própria natureza “comportamental” dos elementos usados e de suas interações.

Durante o processo, diferentes óleos são aplicados no sistema, e cada óleo escolhido tem seu comportamento, ação e reação singulares na composição: assim, óleos naturais de coco, da andiroba, de copaíba e de dendê, dentre outros, se mesclam revelando densidades, colorações e texturas que retroagem entre si. Numa segunda etapa, são ainda adicionados o Ginkgo-biloba em pó e pigmento líquido azul, enriquecendo a plasticidade do sistema e, também, abrindo-nos outras leituras.

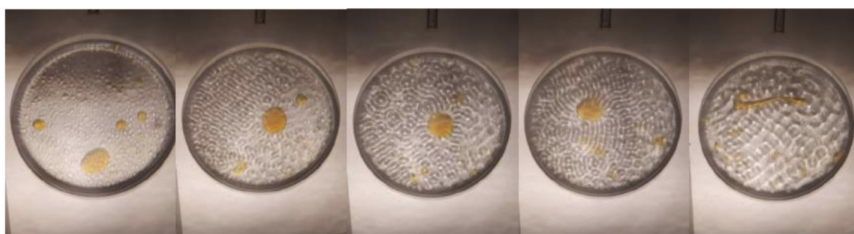


Figura 2: Epicentro – Biótica Celeste, detalhe da projeção
[instalação/objeto sonoro/projeção]
Fonte: arquivo do autor.

Forma-se, em *Biótica Celeste*, assim como em outras criações da série *Epicentros*, um Sistema Circunstancial Instável (SCI). Nele, há o intento de revelar correlações de forças em sistemas instáveis complexos nos quais a alternância de instabilidades gera a tendência a um equilíbrio interno em obra, composto pela diversidade “comportamental” dos materiais reunidos ali e de suas variações movidas pela força sonora.

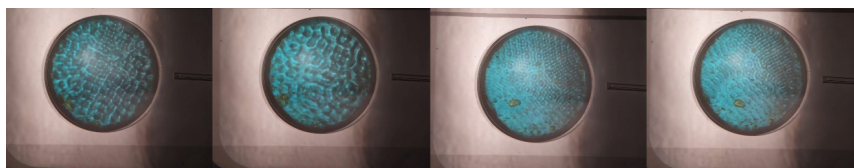


Figura 3: Epicentro – Biótica Celeste, detalhe da projeção
[instalação/objeto sonoro/projeção]
Fonte: arquivo do autor.

Na montagem, a projeção pode também ser direcionada para o teto, de modo que o jogo de espelhos permita a sobreposição de projeções proporcionalmente inversas, ou seja, de modo que a imagem fique duplicada e sobreposta, com movimentos rotatórios em direções opostas. O efeito pode ser melhor observado nos registros disponíveis abaixo e em: <https://youtu.be/yfDn2CDRxEO>.

Nos limiares entre som, luz, matéria e imagem, situa-se a obra (SCI). Nela evidenciam-se jogos entre vetores de forças que agem sobre a matéria e movimentam a delicada emulsão visual de transparências, regida por forças comuns, como a força sonora, o ar canalizado e a ampliação por lentes, espelhos e luz, de onde reverberam imagens e sons dali emanadas. No caso, há coexistência de diferentes forças e tensões em harmonia, que se dão, inclusive, pelas combinações de elementos que

naturalmente se oporiam, mas que, na obra, encontram-se em convergência, como a água e o óleo, ou como som e matéria, combinados no sistema poético.

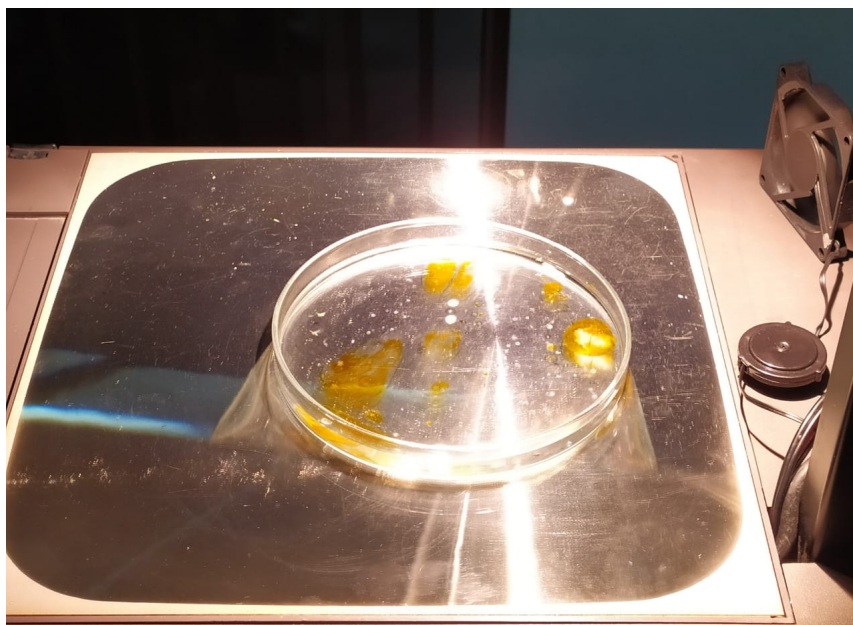


Figura 4: Epicentro – Biótica Celeste, detalhe do objeto
[instalação/objeto sonoro/projeção]
Fonte: arquivo do autor.

Na obra/processo há a apropriação de circunstâncias para compor sistemas que tendem a evidenciar comportamentos incomuns desses materiais ou ressaltar aspectos de sutilezas e delicadezas nos materiais que compõem o trabalho, enfatizando facetas de sua natureza física que se revelam por meio de sons que, por sua vez, podem contribuir para compreensões tácitas não dos elementos que as integram, mas do próprio som, abarcando entendimentos subliminares e sensorialidades distintas.

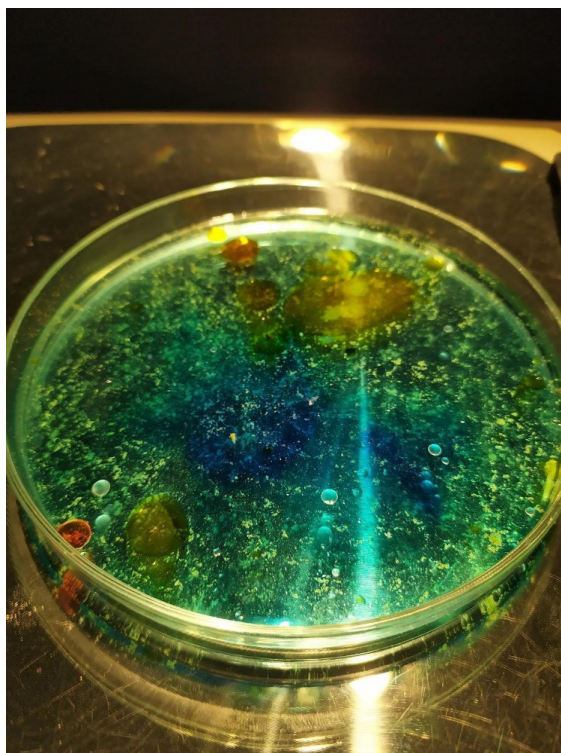


Figura 5: Epicentro – Biótica Celeste, detalhe do objeto
[instalação/objeto sonoro/projeção]
Fonte: arquivo do autor.

Criação que apaga demarcações tradicionais entre som e imagem, *Biótica* talvez seja um exemplo do que consideramos Sistemas Circunstanciais Instáveis (SCIs) aflorados em nossos exercícios de observação, experimentação e compreensão (assimilação) para geração ou agenciamento de conhecimentos tácitos via obra/processo; nela estariam expressas as coesões internas, materiais e composicionais, que poderíamos chamar também de: Poesias de Conhecimento Transensorial.



Figura 6: Epicentro – Biótica Celeste, panorâmica da instalação
[instalação/objeto sonoro/projeção]
Fonte: arquivo do autor.

Links de acesso:

Epicentro - Biótica Celeste (Krishna Passos – 2019)

<https://youtu.be/yfDn2CDRxEO>

Epicentro - Biótica Celeste, Krishna Passos (registro 2019)

<https://youtu.be/cvevnm6VO8M>

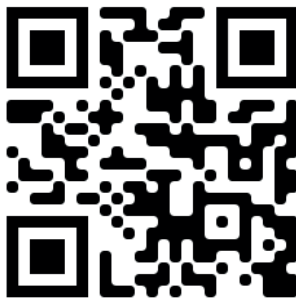


Figura 7: Acesso ao video online
<https://youtu.be/muNodkwqUkg>

CAPÍTULO 17

Kingdom Come: Deliverance.

Narrativa boémia, espaços virtuais e a imersão musical do jogador

JOANA DOS REIS FREITAS

Introdução: cultura (d)e videojogos e cidades digitais

Em Abril de 2019, a Catedral de Notre-Dame, em Paris, foi assolada por um incêndio de grandes dimensões que colapsou seu telhado e danificou várias secções da sua estrutura interna. Entre ondas de reacção nas redes sociais e mensagens de apoio de vários líderes mundiais, uma campanha de fundos reuniu mais de 1 mil milhão de euros para reconstruir um depósito simbólico da cultura europeia e um marco arquitectónico *afectivo*. Mesmo confrontado por vários protestos sociais e climáticos, esse evento evocou um sentimento colectivo de ligação corpórea e emocional com um edifício, demonstrando a relação entre o engajamento imaginativo do público e os marcos arquitectónicos constituintes de espaços urbanos moldados pelo contexto cultural que os define (KRASMANN 2021). O entrelaçar entre imaginação e realidade é igualmente trabalhado e veiculado em paisagens digitais cujo papel, no caso de Notre-Dame e sua reconstrução, é de particular relevância: *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft 2014), um videojogo¹ de acção/aventura, centra a

1. No contexto deste trabalho, é utilizada a proposta de Jesper Juul (2006) para uma

sua narrativa na Revolução Francesa numa cidade de Paris que, segundo o supervisor de *design*, “*It’s a better Paris than the actual Paris for game-play*” (Guerin apud WEBSTER, 2014).

A necessidade de fidelidade histórica para o planeamento e construção de uma cidade virtual², neste caso a Paris do período entre 1784 e 1789, resultou num conjunto vasto de mapas, recriações tridimensionais e documentação (WEBSTER, 2014) que, no seguimento do incêndio de Notre-Dame, serão utilizados para a sua reconstrução (COZZENS, 2019)³. Para além dos donativos do próprio estúdio de desenvolvimento e da disponibilização gratuita do videojogo nesse período para auxiliar à sensibilização do público (SHANLEY, 2019), este caso demonstra o papel cada vez mais pertinente que os videojogos e as narrativas interactivas desempenham na actualidade em diversas frentes da teoria urbana, levando a repensar cidades e espaços contemporâneos:

Just as we might want to reclaim public spaces as spaces for voluntary, unregulated and noncommodified forms of games and play, we might also want to consider how digital forms of games and play can assist our rethinking about citizen engagement in urban spaces, places and nature in the post-industrial contemporary context. Others have already started to map how digital media is being deployed in playful ways to enhance civic participation and engagement in everyday politics and caring for the environment. They note that many media are becoming more ludic and are recasting how we think about design

definição de (video)jogo como um sistema com um conjunto estabelecido de regras com diferentes resultados e hipóteses a que estão associados valores distintos. O jogador, ao interagir com o jogo, exerce acções e esforço de modo a influenciar os resultados das suas escolhas, ou seja, o utilizador tem um envolvimento emocional com tais jogos, em que as consequências da sua actividade são negociáveis (JUUL, 2006). Videojogos são, essencialmente, jogos com os quais se interage através de um suporte tecnológico com ecrã, incluindo computadores, telefones móveis, consoles – portáteis ou não, televisões etc. Os componentes de regras, desafios e resultados, com valores e emoções associadas, aliam-se assim ao aspecto (inter)activo dos videojogos.

2. A franquia de videojogos *Assassin’s Creed* é precisamente caracterizada pelo trabalho multidisciplinar entre profissionais e investigadores de modo a construir e a representar espaços urbanos de contextos históricos distintos, desde as Cruzadas até a Revolução Industrial, o Antigo Egipto na Guerra do Peloponeso ou a Renascença Italiana.

3. Recomenda-se a visualização deste exemplo audiovisual que foca a exploração da Catedral de Notre-Dame e respectivos espaços envolventes no jogo: <https://youtu.be/fLVWEkJA9Lw>. Acesso em 5 dez. 2021.

and use all media (GLAS et al., 2019). Furthermore, playful media technologies can be deployed to engage citizens in myriad ways – leveraging citizen creativity for the public good. (KERR apud LEORKE; OWENS, 2021, pp. xviii-xix)



Figura 1: Paralelo entre a Catedral de Notre-Dame de *Assassin's Creed: Unity* e o incêndio em Paris em 2019
Fonte: Google Images⁴

No âmbito das tendências actuais no panorama da cultura participativa e convergente (JENKINS, 2006a; 2006b) na sociedade em rede, é possível verificar um fenómeno crescente de *gamification* (MÄYRÄ, 2017) (ou ludificação) da cultura associado à célere expansão dos videojogos na indústria do entretenimento internacional – ultrapassando em larga escala o cinema e a televisão (HJORTH, 2011) – e à sua predominância na interação com formatos audiovisuais. A cultura (d)e videojogos, com sua respectiva consolidação de experiências e práticas, manifesta-se na sua institucionalização, e é possível considerar uma *videoludificação* (MURIEL; CRAWFORD, 2018) do quotidiano através

4. Disponível em: https://i2-prod.mirror.co.uk/incoming/article14383828.ece/ALTERNATES/s615/0_assasins-creed-notre-dame.jpg. Acesso: 5 dez. 2021.

do cruzamento cada vez mais íntimo da interatividade e da *ludicidade* deste meio em diferentes contextos sociais, culturais e políticos.

Entre as ideias de um *século lúdico* (ZIMMERMAN, 2014) ou de uma sociedade lúdica (MÄYRÄ, 2017), as características inerentes a esse formato, como a interactividade e a criatividade, são interligadas em cada vez mais esferas de ação: desde as redes sociais ou a academia, com sistemas de pontos e visibilidade à produção de conhecimento em plataformas digitais participativas (como *wikis*), o universo *gaming* é cada vez mais indissociável de múltiplas áreas de trabalho e de lazer, como, no contexto deste trabalho, as cidades e espaços públicos. Para além da utilização de videojogos e sistemas virtuais para o planeamento urbano, a simulação de cidades e novas formas de *design* (LEORKE; OWENS, 2021), a representação de cidades (geralmente fictícias) em narrativas virtuais é um dos aspectos fundamentais para a construção de um mundo virtual potencialmente imersivo e que promova a agência do jogador (MASCIO, 2017; SCHWEIZER, 2014).

Neste artigo, centro-me no videojogo de RPG⁵ *Kingdom Come: Deliverance* (WARHORSE STUDIOS, 2018) e na forma como, ao enquadrar uma narrativa imaginada num contexto verídico na região da Boémia durante o início do séc. XV, o desenvolvimento de cenários virtuais (principalmente espaços urbanos) o mais próximos possíveis de uma ideia de “realidade histórica” contribuem para a construção da imersão e envolvimento emocional do utilizador – neste caso, o jogador – na sua exploração pessoal da narrativa e interação com o universo. Essa ideia de *realismo cinematográfico* (COLLINS, 2008) é simultaneamente apoiada pela dimensão musical que a acompanha e pelos *vales sonoros* que caracterizam cada local no jogo, procurando representar de forma real uma vivência medieval durante o Sacro Império Romano.

Cruzando assim aspectos inerentes ao envolvimento afetivo do jogador, agência e interpretação ergódica da jogabilidade, *Kingdom*

5. RPG, abreviatura para *role-playing game*, é um género de videojogos nos quais o jogador assume o papel de um personagem num cenário ficcional, executando acções ao longo de uma narrativa com efeitos não só na mesma personagem mas também no progresso da história, podendo também passar-se a nível físico, com a colaboração participativa de vários jogadores num grupo ou em vários outros meios. Recomenda-se a leitura de *The Video Game Theory Reader* (WOLF; PERRON, 2003).

Come: Deliverance (KCD) apresenta-se como um caso de estudo pertinente para examinar a produção de significado através da interação entre utilizador e narrativa virtual em diferentes contextos urbanos digitais, cada um representativo de um espaço com os seus próprios tecidos sociais em acção.

***Henry has come to visit us!:* narrativa boémia e espaços virtuais interativos**

Filho do humilde ferreiro da vila de Skalitz, Henry é o protagonista através do qual o jogador percorre a região da Boémia em 1403 e descobre a narrativa de KCD⁶. Num contexto de instabilidade política no Sacro Império Romano após a morte do Imperador Carlos IV, o sucessor Venceslau IV é confrontado pelo Rei da Hungria, seu irmão Sigismundo, com repetidas invasões militares. Após um ataque de mercenários que arrasa a sua vila e causa a morte dos seus pais, Henry é dos poucos sobreviventes e fica ao serviço do lorde de Skalitz e cavaleiro Sir Radzig Kobyla. O site oficial do videojogo destaca o realismo como uma das principais atrações de KCD, entre as características de RPG, jogabilidade (*gameplay*) e tecnologia:

[...] you are the sole survivor of the bloodbath and it is here that your road to redemption starts. Enjoy the detailed reconstruction of the 15th century landscape. Use weapons that were used by knights. Take part in epic historical battles that happened in Middle Europe and in castle sieges!⁷

O investimento do estúdio no desenvolvimento do realismo – da veracidade histórica e respectiva fidelidade do que seria expectável no quotidiano e em contextos bélicos europeus no séc. XV – verifica-se num conjunto de factores que constituem essa dimensão no jogo: para lá do combate (seja com espadas, machados ou arcos), das armaduras e vestuário, do *habitus* e do arco narrativo, as cidades e respectivos espaços

6. Recomenda-se a visualização do *trailer* oficial do jogo, disponível em: <https://youtu.be/5CH40xHkung>. Acesso: 5 dez. 2021.

7. Disponível em: <https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/realism>. Acesso: 6 set. 2022.

interiores e exteriores, conjuntamente com as periferias e o restante cenário natural, são os principais elementos para a criação da ideia de um “videojogo medieval realista”. Contrariamente a outros jogos que se assentam nesse universo mas aliam-se ao fantástico – incluindo magia, dragões e outras criaturas míticas (a exemplo, no caso do cinema, de *O Senhor dos Anéis*) –, KCD coloca o jogador numa linha que equilibra liberdade de exploração e descoberta do cenário que o rodeia, com a necessidade de gestão da fome, descanso, tempo de viagem e encontros que, por várias vezes, podem ser fatais. À medida que a narrativa se desenvolve pelas acções do jogador, Henry reflecte igualmente esse progresso; sem saber manusear uma espada ou sequer saber ler⁸, o ganho de competências, enquanto ele se descobre a si próprio (e as suas origens), resulta igualmente na exploração de mais locais urbanos e na integração desse espaço virtual na realidade do seu utilizador (LAWARDORN, 2020; MASCIÓ, 2017).

A região representada em KCD – situada 44 km a sudeste de Praga, numa área de 16 km² – é constituída por dez vilas e cidades⁹ de diferentes dimensões que vão sendo introduzidas no percurso de Henry, geralmente através de objetivos específicos durante a história¹⁰. Entre Sasau (Sázava), caracterizada principalmente pelo seu mosteiro da Ordem de São Bento (Imagem 0), e Ledetchko (Ledečko)¹¹, uma pequena vila onde

8. O jogador apercebe-se de que Henry não sabe ler já nas primeiras horas de jogo, quando confrontado com os afazeres do contexto nobre. Ao abrir um livro ou uma receita, as letras vão estar trocadas e/ou distorcidas, processo dificultado propositadamente de modo a que, posteriormente, Henry encontre um escriba na cidade de Uzhitz para ensiná-lo a ler e adquirir outras competências.

9. Recomenda-se a visita ao mapa virtual e interativo do jogo, mapa dividido não só pelas cidades como pelas várias seções geográficas. Disponível em: <https://game-maps.com/KCD/Kingdom-Come-Deliverance-World-Map.asp>. Acesso: 5 dez. 2021.

10. É importante referir que, tal como outros jogos *open-world*, o jogador pode decidir de que modo quer prosseguir, para além de realizar a sequência geralmente linear de objectivos e tarefas. Sendo um mundo aberto, cada experiência de jogabilidade é distinta, ficando ao critério do seu utilizador ir visitar uma cidade que ainda não foi descoberta no mapa ou acompanhar os conselhos do jogo e suas respectivas missões.

11. É possível ver a comparação entre a vista atual via Google Maps e em KCD através de um guia turístico online comentado pelo próprio produtor do jogo, em que o mesmo refere: “*It was a small village with a mill, belonging to Arnošt of Talmberg in the 15th century. Today you can still recognize the landscape near the river*”. Disponível em: <https://pt.foursquare.com>.

ocorreu um crime de homicídio, cada localização constrói o seu próprio contexto sociocultural no círculo mágico (HUIZINGA, 2015) em que o jogador se insere e interage. Tem-se, assim, a oportunidade de observar como essas aldeias, castelos e fortificações seriam na época medieval, bem como participar no quotidiano ali representado; cidadãos de diferentes classes sociais têm as suas rotinas de trabalho e lazer, visitas pontuais de mercadores, guardas têm seus turnos de vigia e eventos periódicos, componentes do tecido social que conjugam uma ideia de realismo histórico e que, conseqüentemente, auxiliam na imersão do jogador.



Figura 2: O mosteiro de Sasau hoje e em KCD
Fonte: *Steam Community*¹²

Ao olhar para a principal cidade de KCD, Rattay (Rataje nad Sázavou), a sua importância para a narrativa, a nível de tarefas, personagens e actividades que a constituem, resulta em várias horas de jogo numa mesma região, criando familiaridade e diferentes níveis de significado a partir de uma interpretação ergódica (AARSETH, 1997) de uma cidade virtual, enquanto espaço não só de *trabalho*, como também de lazer¹³.

com/v/lede%C4%8Dko/4e25525145dd3b8cf8f79e3c. Acesso: 5 dez. 2021.

12. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1306613309>. Acesso: 5 dez. 2021.

13. Recomenda-se a visualização de um vídeo que propõe uma *walking tour* que demonstra, em primeira pessoa, toda a cidade de Rattay e alguns interiores (castelo, igreja, lojas e taberna) à semelhança de um guia turístico virtual. Disponível em: https://youtu.be/_4tqUvWn6Qc. Acesso: 5 dez. 2021.

No seio de vários aspectos falhados no que toca a uma fidelidade histórica *medieval*¹⁴, a virtualidade material do jogo na simulação de espaços e ambientes se assenta, sobretudo, numa estética consistente de substituição de cidades atuais por referências à Idade Média tardia e na hierarquia entre paisagens/campo com urbanizações/edifícios (BOSTAL, 2019). O *environmental storytelling* (JENKINS, 2007; PEARCE, 2007) em videojogos permite ao jogador actuar em (e relacionar-se com) um contexto ficcional construído a partir de uma determinada realidade que é simulada e transformada pelas suas próprias acções; entre o hiper-real de Baudrillard (1988), com sua relação inseparável entre o real e o imaginário na vida pós-mediatizada, e as atividades lúdicas do *faz-de-conta* de Caillois (2001), uma ponte se estabelece entre virtualidade e realidade mediada pelo engajamento do jogador, diluindo as barreiras entre os espectros da fantasia e da actualidade.



Figura 3: Vistas aéreas de Rattay em KCD e actualmente e o Rattay Upper Castle em 2018 e no jogo
Fonte: Reddit¹⁵

14. Entre o enorme sucesso internacional e a recepção positiva por parte de várias entidades críticas, KCD também foi alvo de análises aprofundadas por académicos e entusiastas de história e medievalismo, relativamente às afirmações realizadas sobre a fidelidade e a correcta representação histórica do universo em questão. Entre vários aspectos discutidos, que não entram no foco deste trabalho, a representação binária e patriarcal das relações de género e o papel das mulheres na sociedade, com acusações de *whitewashing*, além da falta de diversidade cultural e sua respectiva problematização foram algumas das principais questões que geraram polémica e discussão em vários fóruns de circulação de conteúdo (INDERWILDI, 2018; WRIGHT, 2020). Num espectro totalmente oposto, recomenda-se também o trabalho de Jonnathan dos Santos (2019) relativamente ao potencial didáctico de KCD para o ensino de história medieval.

15. Disponível em: https://www.reddit.com/r/kingdomcome/comments/7ysgi9/rattay_

Nesse sentido, o sucesso de KCD na representação de contextos urbanos medievais numa narrativa já familiar se assenta na simulação de um quotidiano medieval histórico através de uma lente contemporânea e aproximada à ideia de um *cine-realismo*:

In many ways the realism aspired to in games is not a naturalistic realism in the sense of being a simulation of reality, but a cinematic realism that relies on established motion-picture convention. The “cine-real” is sense of immersion and believability, or verisimilitude, within a fantasy world. (COLLINS, 2008, p. 134)

A construção desse realismo está intimamente ligada, para lá das já referidas convenções historicamente definidas em KCD, a um dos principais componentes em videojogos, fulcral não só para o *realismo cinematográfico*, como também para a imersão do jogador e seu relacionamento com a narrativa: a música.

A imersão musical entre o imaginário fantástico e o medieval histórico nas cidades virtuais de KCD

Composta por Jan Valta e Adam Sporka, a banda sonora de KCD está dividida, à semelhança das localidades que constituem a região boémia virtual, por categorias correspondentes às várias zonas que o jogador percorre: *cutscene music*¹⁶, *medieval/action music*, *music of the land* e *music of towns*. Sendo um jogo financiado, em grande parte, através de *crowdfunding* pela plataforma Kickstarter¹⁷, vários dos objectivos tinham de ser directamente relacionados com a produção-base do projeto. Entre

side_by_side e https://www.reddit.com/r/kingdomcome/comments/8jfp8j/rattay_city_in_2018_rataje_nad_s%C3%A1zavou_vs_kingdom/. Acesso: 5 dez. 2021.

16. O nome dessas categorias é também utilizado nas edições disponíveis em *streaming* e para venda digital da banda sonora de KCD. O álbum *OST Essentials* reúne faixas de várias dessas categorias, que melhor representam a narrativa musical que percorre todo o jogo. É importante referir igualmente que *cutscene music* refere-se à música ouvida apenas em contextos de sequências não-interativas (cinemáticas ou *cutscenes*), sendo que as restantes categorias limitam as suas faixas às zonas e/ou situações em que estão inseridas: *action music*, quando o jogador está em combate, ou *music of the land*, quando o jogador está a percorrer a natureza/zonas campestres do mapa.

17. A campanha está disponível na plataforma: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>. Acesso: 5 dez. 2021.

esses objetivos, dois dos principais eram referentes à música, desde os recursos para a sua gravação até a contratação de uma orquestra sinfônica para a sua interpretação ao vivo. O forte investimento na dimensão musical desse videogame reflecte-se igualmente no desenvolvimento de um *software* específico (*Sequence Music Engine*) pelo compositor de modo a que a música “adaptive” –que reage à jogabilidade (como transitar entre localizações, iniciar e sair de situações de combate etc.) (COLLINS, 2008) – funcionasse de modo fluido, sem interrupções, mantendo-se estável nas transições entre faixas. Essa conjuntura de ferramentas e processos para uma banda sonora eficaz e memorável resultou em vários custos que poderiam ter tido um impacto negativo para o estúdio e seus respectivos criadores; contudo, esse não foi o caso e, segundo afirmou o produtor de KCD, Daniel Vávra, ainda antes do seu lançamento: “*If everything else will fail – I guess like the game’s gonna suck and everything – we at least will have great music*” (WARHORSE STUDIOS, 2017).

Tratando-se de um jogo muitas vezes referido como um *medieval life simulator*, tanto os compositores como os responsáveis pelo design salientam a necessidade da música de KCD representar de forma *realista* os ambientes e a narrativa. Segundo Vávra, o tema principal e a música que caracterizassem a história teriam de negociar entre o estilo sinfônico clássico e uma linguagem associada à composição para cinema, onde domina a melodia e motivos temáticos marcantes:

At the beginning I wanted something that would correspond with the historical setting of the game. Something that would sound a little bit melancholic and archaic, with strong melodies. More [John] Williams than [Hans] Zimmer. And I also wanted to achieve the distinctive Bohemian mood of famous Czech classical composers like [Bedřich] Smetana and [Antonín] Dvořák. Or the awesome Czech new wave movie score composers of the 60’s like [Zdeněk] Liška or [Luboš] Fišer. Because that’s the sound of my childhood. (Vávra in WARHORSE STUDIOS, 2017)

Já segundo o compositor, tratando-se de uma banda sonora *location-based*, a localização é que determina a categoria musical em acção, tendo de ser devidamente correspondente ao propósito e ambiente:

For the exploration music we have a simple rule – the more ancient the location, the more ancient the music. For example, nature looks rather timeless, so there we can dare quite modern symphonic soundtrack. On the other hand if you happen to be in the monastery, you really feel kind of stuck in the old times there. And therefore there is no orchestra, no other instruments, just a small man's choir singing a simple Gregorian chant. Just as the monks would do. (VALTA in WARHORSE STUDIOS, 2017)

A música e os RPGs medievais estão interligados em termos de imersão e de agência dos jogadores (DONNELLY; GIBBONS; LERNER, 2014; GIBBONS; REALE, 2020; HAINES, 2014). Nesse contexto, e num sentido mais amplo para esses utilizadores, esses termos convergem em torno da ideia de o jogador estar “presente” no ambiente (virtual) do jogo, alheio à realidade que o rodeia. Essa experiência é uma das características e principais objetivos de qualquer experiência virtual interativa desse género (COLLINS, 2013; FREITAS, 2021; SUMMERS, 2016). Esse afastamento da esfera privada do jogador é, então, reforçado se a dimensão musical do jogo estiver em sintonia com a narrativa e os ambientes que ela apresenta: para ser imersiva, a música tem de ser consistente com o resto do universo do jogo, bem como com as suas paisagens sonoras.

A consistência aural com os ambientes construídos em KCD é um aspecto-chave directamente relacionado com a literacia audiovisual (ELFEREN, 2016) e intertextual (HART, 2014) exigida aos jogadores ao nível do som e da música, particularmente com a instrumentação utilizada e os padrões tímbricos. Essa uniformidade, contudo, não se aplica à música numa perspectiva síncrona. A banda sonora não pode ser considerada historicamente correta nem *realista*, e sim contemporânea e integrante de uma linguagem romântica presente nos meios audiovisuais desde as primeiras décadas do cinema de Hollywood. Em adição às palavras irónicas de Adorno e Eisler (1994, p. 13) sobre o enquadramento idílico de campos verdejantes, com um acompanhamento musical “pastoral”, suscitar a ideia ao espectador de “*Aha, nature!*”, Isabella Van Elferen discute igualmente a relação entre a música orquestral e a representação de contextos medievais no ecrã:

Perhaps the first genre that springs to mind in relation to fantasy music is that of the “epic”-sounding orchestral soundtracks to fantasy cinema and computer games. [...] majestic environments painted for the eyes of fantasy readers become visible and audible in film, television and games. Viewers marvel at the beauty of forests and hillslopes, or at the brooding vastness of outer space while being thrilled by the soundscapes that these new lands generate. Epic music sweeps and thunders its intricate melodies and rich harmonies over impressive visuals, irresistibly drawing the audience into the mythical world depicted onscreen. (ELFEREN, 2013, p. 5)

A literacia audiovisual e a imersão, convergindo no modelo *ALI*, que a mesma autora (ELFEREN, 2016) propõe no contexto dos videojogos, são fundamentais para compreender a familiaridade criada pela relação entre os *media* e os utilizadores através de códigos compositivos na música enquanto, simultaneamente, ela é utilizada para consolidar e reforçar os efeitos da banda sonora no processo de engajamento e relação *afectivos* do jogador com a narrativa.

Desse modo, as cidades de KCD reúnem um outro aspecto que procura fornecer a fidelidade histórica e o realismo almejados pelo estúdio, mas que é anacrónico com o verdadeiro percurso musical no séc. XV: a *music of towns*¹⁸, ouvida apenas quando o jogador se encontra em espaços urbanos, assenta-se em códigos compositivos cristalizados sobre o que é considerado medieval, segundo um olhar (ou uma escuta) contemporânea e *hollywoodesca*.

Cada cidade – seja Rattay, Talmberg ou Sasau – tem a sua própria coleção de faixas, que caracterizam musicalmente cada espaço em conjunto com a sua paisagem sonora, tornando a sua interface mais transparente através da exploração dos vales sónicos pela personagem (JØRGENSEN, 2013). Se o moinho da vila de Ledetchko é uma presença sónica permanente em articulação com uma das atmosferas musicais despoletada à chegada do jogador, o mercado, o povo e os eventos em Rattay fundem-se não só com o conjunto das músicas características dessa cidade, mas também com a memória e a experiência *afectivas* do jogador ao longo da sua interação com KCD.

18. Recomenda-se a audição da banda sonora oficial correspondente a esta categoria. Disponível em: <https://youtu.be/09bBRFt-Dqc>. Acesso: 5 dez. 2021.



Figura 4: Comparação entre a rua principal de Rattay em 2018 com a sua simulação em KCD Fonte: Reddit¹⁹

Observações finais

Com o surto da pandemia por COVID-19, a partir de março de 2020, a profusão/adaptação de plataformas e conteúdos digitais que propunham visitas virtuais, seja a cidades seja a museus ou monumentos, disparou, incluindo também espaços fictícios. A procura por videogames e outras experiências virtuais que pudessem simular realidades alternativas às que muitos viviam dentro das suas quatro paredes aumentou exponencialmente, principalmente no caso dos *walking simulators* e outros géneros que promovessem bem-estar, relaxamento e saúde mental

19. Disponível em: https://www.reddit.com/r/kingdomcome/comments/8jfp8j/rattay_city_in_2018_rataje_nad_s%C3%A1zavou_vs_kingdom/. Acesso: 5 dez. 2021.

através de uma exploração sem perigo ou ameaças (BROUGHTON, 2020; FREITAS; PORFÍRIO; DURAND, 2021). Embora KCD não seja um videogame associado a essas categorias (o combate e o respectivo risco de morte da personagem é um impedimento para muitos que querem jogar de forma relaxada), a jogabilidade circunscrita dentro de muralhas é, para muitos, uma forma de integrar uma simulação da vida *real medieval* no seu espaço quotidiano.

A interligação cada vez mais estreita de participação activa, engajamento lúdico e criatividade nas várias esferas urbanas entre jogos e cidades promove uma simbiose de planeamento, exploração e relacionamento com diferentes realidades urbanas fora e dentro da virtualidade, propondo cenários alternativos, prevendo possíveis futuros e reconstruindo diferentes passados:

[...] play and games can be used first to leverage citizen creativity (smartness). Second, games and play can help to engagement, create collectives and strengthen people's agency (citizen participation). Third, games and play can be used to experiment with possible urban futures that are much more solidly rooted in a fertile substratum of theorizing urban culture instead of technology-driven efficiency (cityness). The notion of the playful city addresses civic agency in relation to professional disciplines. It aims to develop a perspective on playful citizens and playful urban planners. (DE LANGE, 2019, pp. 350-351)

Potencializada também pela invasão da COVID-19 na sociedade, a incerteza global do futuro próximo impulsiona a necessidade de realizar uma série de adaptações e mudanças na vida quotidiana às quais as indústrias culturais também respondem (ADORNO, 2001; HESMONDHALGH, 2018) com a circulação constante de conteúdos e capital. Com a rápida dinamização de mais experiências musicais digitais de diferentes géneros musicais e formas distintas de produção artística, novos espaços virtuais são criados numa tentativa de ligar os *producers* (BRUNS, 2008), promovendo debates sobre criatividade e criação em tempos de crise e coletando o respectivo *feedback* do público.

O fomentar da criatividade e do posicionamento do jogador enquanto cidadão e vice-versa é reflectido igualmente em KCD, não só

na sua jogabilidade durante a narrativa principal nas cidades existentes no mapa, como também no DLC²⁰ denominado *From The Ashes*. Nessa primeira instalação extra, o jogador tem a possibilidade de reconstruir Pribyslavitz após a vila ter sido destruída por invasões de mercenários, deixando apenas algumas ruínas e a parcialidade de uma igreja. Através da recolha de recursos, decisões estratégicas para o seu planeamento a nível de edifícios, saneamento e acessos, gestão de fundos e manutenção de trabalhadores, Pribyslavitz²¹ vai sendo progressivamente construída e adaptada consoante ao olhar do jogador, transformando uma cidade virtual no seu *hub* pessoal de afecto e responsabilidade.

Tal como outros RGPs de sucesso, o universo de KCD não está limitado à sua virtualidade, sendo alvo de transformações, adaptações e remediações circuladas em diversas plataformas digitais por milhares de utilizadores que partilham entre si as suas experiências e investimentos pessoais numa narrativa digital. Para além dessas e de muitas outras contribuições de *producers* para o jogo (como *covers* de certas faixas da banda sonora ou análises de armas e modos de combate), encontram-se numerosos conteúdos audiovisuais referentes a KCD e à utilização dos seus espaços urbanos – em conjunto com a dimensão musical e paisagens sonoras –, como experiências de turismo virtual dentro do jogo²² e através do *Google Maps*²³, de aprendizagem histórica através das

20. *DLC*, abreviatura de *downloadable content*, é um conteúdo adicional para um determinado jogo já em circulação lançado pelo estúdio de desenvolvimento. No caso de KCD, vários *DLCs* foram disponibilizados após o lançamento do jogo-base, podendo-se destacar *A Woman's Lot*, onde é possível jogar um determinado segmento narrativo do jogo através da personagem feminina Theresa, amiga e interesse romântico de Henry, numa tentativa de demonstrar ao público o que seria o quotidiano medieval das mulheres na época.

21. Como exemplo dessa adaptação individual, é possível verificar as imagens de progressão da igreja de Pribyslavitz, com as reparações básicas e o campo de trabalhadores com vista para a cidade em construção. Disponível em: <https://www.windowscentral.com/kcd-ashes-xbox-one-review-engaging-and-rewarding>. Acesso: 5 dez. 2021.

22. Disponível em: https://youtu.be/_4tqUvWn6Qc. Acesso: 5 dez. 2021.

23. Disponível em: <https://youtu.be/yDYqv6W1t0g>. Acesso: 5 dez. 2021.

várias localidades²⁴ e de relaxamento e relacionamento emocional²⁵ com a Boémia no ecrã.

Dentre os elementos-chave das indústrias criativas, os videojogos são cada vez mais um aspecto significativo para o crescimento e a inovação económicas no sector do planeamento urbano e das cidades criativas/*smart* (LEORKE, 2020). Enquanto KCD estabelece a ponte entre reminiscências de cidades tchecas do séc. XV e a actualidade rural e preservadora de património histórico, utilizando a música como elemento imersivo mediador da relação entre jogador e virtualidade *transdiagética* (JØRGENSEN, 2007), é possível afirmar que a contribuição desse formato audiovisual para o universo colaborativo entre a arte, o planeamento urbano, a participação, a criatividade e a cultura (DIMOPOULOS, 2020; RUFAT; TER MINASSIAN, 2012), define-se não apenas como de elevada relevância, como ainda muito fértil para explorar, discutir e reflectir.

24. Disponível em: <https://youtu.be/nVhOMHdMVXM>. Acesso: 5 dez. 2021.

25. Disponível em: https://youtu.be/___VITcFPWvM. Acesso: 5 dez. 2021.

Referências bibliográficas

AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1997.

ADORNO, T. W. *The Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*. Londres: Routledge, 2001.

ADORNO, T. W.; EISLER, H. *Composing for the Films*. Londres: Athlone Press, 1994.

BAUDRILLARD, J. *Selected Writings*. Stanford, CA: Stanford University Press, 1988.

BROUGHTON, M. The Video Games Industry on Coronavirus. *The Gaming Economy*, 16 abr. 2020.

BRUNS, A. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Prodsusage*. Nova York: Peter Lang, 2008.

CAILLOIS, R. *Man, Play, and Games*. Urbana: University of Illinois Press, 2001.

COLLINS, K. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

COLLINS, K. *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013.

COZZENS, T. 3D mapping of Notre Dame will help restoration. *GPS World*, 15 abr. 2019.

DIMOPOULOS, K. *Virtual Cities: An Atlas & Exploration of Video Game Cities*. Nova York: The Countryman Press, 2020.

DONNELLY, K. J.; GIBBONS, W.; LERNER, N. W. (orgs.). *Music in Video Games: Studying Play*. Nova York e Londres: Routledge, 2014.

ELFEREN, I. VAN. Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model. In: KAMP, M.; SUMMERS, T.; SWEENEY, M. (orgs.). *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Sheffield, UK: Equinox Publishing, 2016, p. 32–52.

ELFEREN, I. VAN. Fantasy Music: Epic Soundtracks, Magical Instruments, Musical Metaphysics. *Journal of the Fantastic in the Arts*, v. 24, n. 2, 2013, p. 4–24.

FREITAS, J. Kill the Orchestra: On Music, Mods, and Immersion in The Elder Scrolls on the Nexus Mods Platform. *Journal of Sound and Music in Games*, v. 2, n. 2, abr. 2021, p. 22–41.

FREITAS, J.; PORFÍRIO, J. F.; DURAND, J. Listen, Watch, Play and Relax: YouTube, Video Games and Library Music in Everyday Life During the Pandemic. *Sonic Scope: New Approaches to Audiovisual Culture*, 27 out. 2021.

GIBBONS, W.; REALE, S. (orgs.). *Music in the Role-Playing Game: Heroes & Harmonies*. Londres: Routledge, 2020.

HAINES, J. *Music in Films on the Middle Ages: Authenticity Vs. Fantasy*. Nova York: Routledge, 2014.

HART, I. Meaningful Play: Performativity, Interactivity and Semiotics in Video Game Music. *Musicology Australia*, v. 36, n. 2, jul. 2014, p. 273–290.

HESMONDHALGH, D. *The Cultural Industries*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2018.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: um estudo sobre o elemento lúdico na cultura*. Lisboa: Edições 70, 2015.

INDERWILDI, A. Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand. *Rock Paper Shotgun*, 5 mar. 2018.

JENKINS, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nova York: New York University Press, 2006a.

JENKINS, H. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. Nova York: New York University Press, 2006b.

JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (orgs.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004, p. 120–130.

JØRGENSEN, K. *Gameworld Interfaces*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013.

JØRGENSEN, K. On Transdiegetic Sounds in Computer Games. *Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook*, v. 5, n. 1, set. 2007, p. 105–117.

JUUL, J. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.

KRASMANN, S. Architecture in the Anthropocene: The Notre-Dame de Paris Fire and the “Force” of “Culture”. *Anthropocenes – Human, Inhuman, Posthuman*, v. 2, n. 1, 17 mar. 2021.

LANGE, M. DE. The Playful City: Citizens Making the Smart City. In: LANGE, M. DE et al. (orgs.). *The Playful Citizen*. Civic Engagement in a Mediatized Culture. [s.l.] Amsterdam University Press, v. 1, 2019. p. 349–369.

LAWARDORN, D. The Rise, Fall, and Place of Environmental Storytelling in Games. *The Escapist*, 27 jan. 2020. Disponível em: <https://www.escapistmagazine.com/v2/the-rise-fall-and-place-of-environmental-storytelling-in-games/>. Acesso: 5 dez. 2021.

LEORKE, D. Reappropriating, Reconfiguring and Augmenting the Smart City Through Play. In: NIJHOLT, A. (org.). *Making Smart Cities More Playable: Exploring Playable Cities*. [s.l.] Springer, 2020. p. 51–70.

LEORKE, D.; OWENS, M. *Games and Play in the Creative, Smart and Ecological City*. [s.l.] Routledge, 2021.

MASCIO, D. D. 3D Representations of Cities in Video Games as Designed Outcomes: A Critical Overview and Systematization. *Protocols, Flows and Glitches: Proceedings of the 22nd International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia (CAADRIA) 2017*, Hong Kong, 2017. Disponível em: <https://pure.hud.ac.uk/en/publications/3d-representations-of-cities-in-video-games-as-designed-outcomes->. Acesso: 5 dez. 2021.

MÄYRÄ, F. Pokémon GO: Entering the Ludic Society. *Mobile Media & Communication*, v. 5, n. 1, jan. 2017, p. 47–50.

MURIEL, D.; CRAWFORD, G. *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Nova York: Routledge, 2018.

PEARCE, C. Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft. In: BORRIES, F. VON; WALZ, S. P.; BÖTTGER, M. (orgs.). *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basel: Birkhäuser, 2007.

RUFAT, S.; TER MINASSIAN, H. Video games and urban simulation: new tools or new tricks? *Cybergeo: European Journal of Geography*, 19 out. 2012.

SANTOS, J. R. *A boêmia de “Kingdom Come: Deliverance”*: jogos eletrônicos como ferramenta didática no ensino de história medieval. Trabalho de Conclusão de Curso—Brasília: Universidade de Brasília, 13 dez. 2018.

SCHWEIZER, B. Understanding Videogame Cities. *DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. Atlanta, ago. 2014. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_2871.pdf. Acesso: 5 dez. 2021.

SHANLEY, P. Ubisoft's 'Assassin's Creed: Unity' Downloaded 3M Times Following Notre Dame Fire. *The Hollywood Reporter*, 25 abr. 2019. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/assassins-creed-unity-downloaded-3m-times-notre-dame-fire-1204686/>. Acesso: 5 dez. 2021

SUMMERS, T. *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.

WARHORSE STUDIOS. *Kingdom Come: Deliverance - Bohemian Symphony*, 6 dez. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Lhr1ulxd_og. Acesso: 5 dez. 2021.

WEBSTER, A. Building a better Paris in Assassin's Creed Unity. *The Verge*, 31 out. 2014.

WHITELEY, S.; RAMBARRAN, S. (orgs.). *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*. Nova York: Oxford University Press, 2016.

WOLF, M. J. P. (org.). *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Nova York: Routledge, 2018.

WOLF, M. J. P.; PERRON, B. (orgs.). *The Video Game Theory Reader*. Nova York: Routledge, 2003.

WRIGHT, A. *Honour, Deliverance, Legacy: Representations of the Middle Ages in Digital Gaming. Masters—[s.l.]* University of Huddersfield, jan. 2020.

ZIMMERMAN, E. Manifesto for a Ludic Century. In: WALZ, S. P.; DETERDING, S. (orgs.). *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014, p. 19–22.

CAPÍTULO 18

Tradição, Gravação e Representação: antagonismos e contradições nos processos de produção fonográfica de grupos de cultura popular e de tradição oral

DIOGO RODRIGUES LOPES FERREIRA

A valorização da cultura local é uma ferramenta importante para o processo de formação e afirmação de identidades tanto individuais quanto coletivas. A preservação de uma cultura nos ajuda a criar uma ligação simbólica entre o que foi e o que é, traçando uma perspectiva do que será, construindo significados e estimulando o sentimento de pertencimento àquela sociedade que compartilha de princípios comuns. Os métodos e as estratégias de valorização cultural, contudo, podem ser repletos de contradições, já que todo processo de valorização é também um processo de hierarquização.

Ao analisarmos as práticas de produção e distribuição musical vigentes, sobretudo os processos de produção fonográfica, é comum encontrarmos a valorização de certos aspectos técnicos com base em padrões já estabilizados no mercado fonográfico. Normalmente, os técnicos de som e produtores musicais se baseiam em seus próprios conceitos estéticos, com interesses comerciais, obedecendo a padrões consolidados pelo mercado, negligenciando a pluralidade de expressões e menosprezando o compromisso com a preservação do patrimônio cultural. Em outras palavras, é possível encontrar com certa frequência

situações em que os técnicos de áudio e produtores musicais exercem pressão sobre os grupos de cultura popular de maneira a satisfazer as próprias expectativas, com o intuito de atender às demandas do mercado fonográfico, inicialmente estranhas às práticas tradicionais dos grupos de cultura popular.

Concomitantemente, é através dessas produções fonográficas e das apresentações em público que os grupos de cultura popular de tradição oral elaboram estratégias na tentativa de reforçar as suas identidades, estabelecendo uma disputa que é travada nos campos político, econômico e, sobretudo, no campo social.

Apesar de reconhecermos a existência de pressões sofridas no processo de mercantilização da cultura popular, reconhecemos também que, em alguns casos, essas interações podem trazer benefícios para a cultura e para a comunidade, resultando inclusive na valorização e preservação da própria cultura, na divulgação de suas atividades e na afirmação de seus valores éticos e morais.

Para compreender essa relação de poder que se estabelece entre os agentes da indústria e os grupos de cultura popular de tradição oral, é preciso compreender o papel fundamental do acesso às tecnologias de produção e distribuição musical. O presente trabalho, portanto, pretende elaborar um apanhado geral sobre as diversas maneiras em que a tecnologia de áudio e as novas tecnologias da informação dialogaram e ainda dialogam com as tradições populares, especialmente no que se refere às estruturas musicais.

Tradição e Tecnologia

O desenvolvimento e a popularização das tecnologias de áudio, que ocorreram a partir do século XIX, a informatização e a digitalização dos conteúdos musicais, a partir do século XX, assim como a aparente democratização do consumo, modificaram significativamente a maneira como os indivíduos se relacionam com a música. Contudo, tais mudanças, que continuam em curso, não ocorrem de maneira homogênea entre diferentes estratos sociais e, portanto, apresentam inúmeras contradições.

Tradição e Tecnologia são termos normalmente associados a significados antagônicos, como se a simples presença das novas tecnologias

ameaçasse, ou mesmo excluísse, a existência de uma tradição. No imaginário popular, nesse sentido, a tecnologia representaria a modernidade, com suas inovações tecnológicas e artefatos engenhosos recém-lançados no mercado (VERASZTO, 2008). A tradição, ao contrário, representaria para o senso comum o congelamento de uma determinada cultura, arcaica, que precisaria ser preservada, conservada eternamente para que fossem mantidas a pureza imutável e a memória de uma determinada época que já não existe (LÓSSIO, 2005).

Para as ciências sociais, no entanto, a cultura é praticada, produzida e remodelada cotidianamente. Nesse sentido, a cultura é compreendida como um organismo vivo, em constante transformação, e está permanentemente exposta a ininterruptas interferências externas. A Tecnologia tampouco é considerada uma palavra que se refere apenas aos artefatos de última geração, tratando-se, sobretudo, do estudo e domínio das técnicas, métodos, processos e instrumentos utilizados pelo ser humano para modificar a natureza.

Sendo assim, a linguagem, a organização social, o sistema de afinação musical, a construção de instrumentos, assim como as estruturas de sentido e significados sonoros, são também expressões tecnológicas que sempre estiveram intrinsecamente relacionadas com as tradições populares. Entretanto, o desenvolvimento das novas tecnologias de gravação, processamento e distribuição surgidas a partir do século XX foi, de fato, capaz de modificar significativamente os modelos de produção musical vigentes até então, adicionando um caráter industrial em larga escala e complexificando as relações econômicas que envolvem o desenvolvimento artístico e cultural (MARCHI, 2010).

Gravação de som e as escolhas técnicas

Os processos que compreendem as etapas de gravação e reprodução de som envolvem uma série de decisões que, na maioria das vezes, acabam por modificar o resultado final do conteúdo sonoro. Alguns dos aspectos resultantes dessas escolhas podem ser sutis, afetando o áudio de maneira praticamente imperceptível; contudo, existem outros casos em que essas decisões podem alterar significativamente o conteúdo sonoro, transformando-o e, conseqüentemente, modificando completa-

mente a maneira como nós percebemos, interpretamos ou consumimos o conteúdo sonoro que se pretende gravar.

Mesmo durante os processos de gravação de áudio mais simples, como aqueles com finalidades cotidianas, estamos constantemente tomando pequenas decisões, de acordo com as nossas próprias experiências pessoais e com os conhecimentos que adquirimos ao longo de nossa existência. Cada uma dessas escolhas possui a finalidade de aumentar a praticidade do processo de gravação ou de modificar a qualidade sonora, transformando a experiência auditiva dos ouvintes.

Para exemplificar, usaremos uma situação hipotética. Quando pretendemos gravar uma simples mensagem de áudio, por exemplo, mesmo que a função dessa gravação seja apenas comunicacional, não tendo qualquer preocupação estética ou comercial, precisamos definir a intensidade da nossa voz, a distância do microfone e o ambiente em que vamos executar a gravação.

Caso julgemos, de acordo com nossos próprios preceitos, que o ambiente é barulhento demais, podemos simplesmente nos afastar da fonte de ruídos. Se for possível, podemos escolher fechar uma porta ou uma janela ou, em último caso, teríamos ainda a opção de nos deslocar a outro cômodo, mais silencioso, na tentativa de reduzir a quantidade de ruídos indesejados na gravação.

Decisões simples como essas, sejam elas de caráter funcional, estético ou conceitual, ocorrem durante todas as etapas do processo de produção fonográfica, independentemente de sua complexidade ou finalidade. Em alguns casos, essas decisões são tomadas de maneira plenamente consciente; em outros casos, no entanto, tais escolhas são feitas de maneira automática e inconsciente.

Com o surgimento de novos equipamentos de áudio, e a partir do desenvolvimento dos sistemas modernos de reprodução sonora de alta fidelidade, foi necessária uma sistematização rigorosa dos conhecimentos em áudio para dar conta das novas demandas da indústria. No último século, as equipes técnicas responsáveis pelos sistemas de gravação dos grandes estúdios de música sofreram profundas transformações, exigindo um alto grau de especialização para cada tarefa a ser realizada.

Sobretudo nas últimas décadas, o trabalho em estúdio passou a exigir dos profissionais de áudio um número cada vez maior de decisões a serem tomadas em cada etapa de produção. Essas escolhas, cada vez mais complexas, precisam estar baseadas em fatores racionais, exigindo dos profissionais de áudio uma maior conscientização dos aspectos técnicos, estéticos e conceituais no exercício de suas atribuições.

Max Weber (1995), em seu texto considerado inaugural da sociologia da música, tratou de investigar a maneira como a criação de novos meios técnicos e racionais serviu de motor histórico e empírico das artes no ocidente. Apesar de não tratar especificamente das tecnologias de gravação, o sociólogo aponta para uma análise sobre a maneira como novos aparatos técnicos influenciam as escolhas artísticas e, conseqüentemente, sugerem novas possibilidades expressivas.

Nesse sentido, podemos afirmar que a profissionalização dos técnicos e engenheiros de som, assim como a especialização dos produtores musicais e fonográficos, demandou um aumento de consciência em relação a cada uma das escolhas a serem realizadas durante o processo de gravação, edição e mixagem. Essa racionalização tem o intuito de gerenciar a qualidade do produto final, aumentando o aproveitamento do material sonoro e, conseqüentemente, melhorando o rendimento do estúdio.

Seja na música popular, seja na música erudita, na música antiga ou na música contemporânea, acústica ou eletrônica, comercial ou tradicional, ou mesmo nos formatos híbridos de música que transitam entre cada um desses universos, os processos de gravação, edição, mixagem e masterização ganharam um papel fundamental na modelagem do material sonoro e na maneira como ouvimos as músicas.

A escolha do ambiente acústico, a predileção entre determinados tipos e modelos de microfones, o posicionamento e a distância em relação à fonte sonora, assim como a escolha dos processadores de áudio a serem utilizados em cada etapa da cadeia de sinais, são somente alguns dos inúmeros exemplos de decisões inerentes a qualquer processo de produção fonográfica.

Seja como for, ao antever possíveis problemas, escolher determinadas soluções e utilizar efeitos que ajudam a moldar as sonoridades, os

engenheiros de som participam cada vez mais enfaticamente da construção de significados musicais, reforçando ou realçando determinados elementos e símbolos, construindo a paisagem sonora do fonograma.

Assim sendo, os profissionais de áudio se posicionam como intermediários entre os músicos instrumentistas e o público ouvinte. Os técnicos e engenheiros de som podem sugerir novas possibilidades técnicas, que os músicos instrumentistas podem utilizar para se expressar, transmitir sensações e emoções, criar ambientações sonoras específicas. Por essa razão, o profissional de áudio tem sido encarado, cada vez mais frequentemente, “um pouco como um artista” (BECKER, 1977, p. 208).

A participação dos técnicos de som em atividades artístico-musicais não é nenhuma novidade. Desde os primeiros registros fonográficos fez-se necessária a presença de um profissional que compreendesse as minúcias do equipamento e as especificidades operacionais de cada tipo de sistema de gravação. Segundo Howard Becker, a produção de uma obra de arte, seja ela qual for, depende da mútua colaboração entre diversos agentes especializados:

O artista encontra-se deste modo no centro de uma rede de cooperação onde todos os intervenientes realizam um trabalho indispensável à consumação da obra. Sempre que o artista depende de outras pessoas, existe uma cadeia de cooperação. As pessoas com quem coopera podem partilhar completamente as suas ideias sobre o modo como o trabalho deve ser executado. (BECKER, 2010, p. 46)

Em uma situação ideal, o artista e seus colaboradores estão em sintonia, ou seja, compartilham das mesmas convenções, das mesmas regras do jogo, dos mesmos conceitos inerentes ao “mundo da arte” no qual estão inseridos.

Acontece, porém, que as relações profissionais nem sempre transcorrem de maneira tão harmoniosa. Quando os mais diferentes “mundos da arte” se entrecruzam em um mesmo espaço e tempo, podem haver choques de interesses, disputas entre diferentes conceitos artísticos, signos e significados que se contradizem e conflitos entre os objetivos pessoais de cada agente presente no campo.

Becker (2010, p. 46) também reconhece a ocorrência de conflitos estéticos frequentes entre o que ele chamou de “pessoal de apoio” e o

artista “nuclear”. É precisamente desses tipos de conflitos que iremos tratar adiante, aprofundando a investigação sobre como cada agente envolvido no trabalho idealiza a maneira como a obra deverá ser executada, suas motivações, bem como as assimetrias de forças presentes nessa relação.

Indústria, cultura de massa e tradição oral

O processo de gravação e reprodução sonora sempre esteve intrinsecamente relacionado com o nascimento da indústria fonográfica. Obviamente, a transformação de bens culturais em produtos comercializáveis passa necessariamente pelo desenvolvimento das técnicas de produção em série. Sendo assim, os estúdios de gravação estão intimamente conectados com o surgimento do que Adorno e Horkheimer convencionaram chamar de “indústria cultural”.

Esse termo foi originalmente criado para substituir a expressão “cultura de massa”, que daria a entender que os produtos culturais são uma manifestação criada espontaneamente pelo próprio povo (ADORNO, 1987, p. 287). Já a expressão “indústria cultural” seria, segundo os autores, mais apropriada, pois revelaria os interesses comerciais de obtenção de lucro dos grandes conglomerados detentores dos veículos de comunicação em massa. A indústria cultural seria, portanto, um conceito para identificar uma prática que homogeneiza a cultura e aliena as classes subalternas.

Os sistemas de gravação, por outro lado, também ocuparam um papel fundamental nos registros históricos das manifestações culturais de tradição oral, ajudando a compreensão, a valorização, a difusão e a preservação dessas manifestações populares.

Os sistemas de gravação permitiram que pesquisadores pudessem registrar a performance de inúmeras manifestações da cultura popular sem que houvesse, ao menos inicialmente, qualquer interesse econômico envolvido.

A presença dos equipamentos de gravação e a consolidação das inovações tecnológicas nessa área também permitiram o desenvolvimento das pesquisas de campo etnográficas e, conseqüentemente, contribuíram para o próprio desenvolvimento da disciplina da etnomu-

sicologia. Sobre esse assunto, o antropólogo Thiago de Oliveira Pinto relata que o fonógrafo foi, de fato, o principal recurso técnico, por fornecer aos pesquisadores norte-americanos e europeus a possibilidade de captar e analisar os mais diferentes estilos musicais provenientes de todo o mundo (PINTO, 2005). Ao tratar da importância da criação dos arquivos fonográficos para o desenvolvimento da etnomusicologia, o autor comenta:

A música gravada representava o material de trabalho que era estudado, fornecendo as informações necessárias para que, com o tempo, pudesse surgir uma visão global de todos os estilos musicais do nosso planeta. O essencial para isso era a coleção sistemática das fontes sonoras. (PINTO, 2005, n.p)

Sonoda (2008), ao identificar a existência de contrastes entre essas duas abordagens conceituais da gravação fonográfica, aponta para dois principais padrões comumente utilizados no processo de produção fonográfica: o padrão mercadológico e o padrão etnográfico.

Cada padrão, segundo o autor, possui finalidades próprias e abordagens metodológicas distintas, produzindo resultados sonoros fundamentalmente diferentes. Segundo o autor, os padrões mercadológicos utilizam técnicas e equipamentos que fornecem elementos estéticos que são utilizados segundo uma finalidade comercial, favorecendo os interesses econômicos dos produtores. Esse tipo de abordagem provoca homogeneização dos produtos culturais, alterando aspectos elementares das culturas tradicionais.

Por outro lado, os padrões etnográficos buscam preservar as características da performance original, primando por sonoridades mais “realistas”, que “salientam a estética musical do objeto tratado” (SONODA 2008, p. 51). O objetivo deste conceito etnográfico de registros sonoros, segundo o próprio autor, é facilitar a transcrição e a apresentação do conteúdo a colegas e estudantes, garantir a análise e preservar uma versão mais fiel da música para a posteridade.

Ainda a respeito dos padrões etnográficos, Sonoda elabora uma importante reflexão sobre a inevitável influência da presença do pesquisador no campo. Embora a finalidade principal desse método seja a de

manter as características originais do objeto sonoro, constata-se que quaisquer variações nas técnicas, ferramentas e equipamentos, ou no posicionamento destes em relação à fonte sonora, podem ser suficientes para modificar definitivamente os dados adquiridos.

Como já mencionamos na primeira parte deste trabalho, cada uma das escolhas que fazemos, sejam conscientes ou inconscientes, afetarão o resultado sonoro final.

Apesar da nítida distinção entre as finalidades de cada conceito de produção proposto, Sonoda reconhece a inadequação de considerar esses padrões como sendo os únicos modelos possíveis. Nas palavras do autor:

eventualmente, gravações com formatos mais próximos de padrões mercadológicos podem abordar estilos musicais considerados étnicos, ao passo que registros fonográficos com intuítos etnográficos podem, normalmente, ser comercializados. (SONODA 2008, p. 51)

Ora, se levarmos em conta os fatos de que a simples presença do técnico de gravação pode influenciar diretamente a performance dos músicos e de que as escolhas técnicas, estéticas e conceituais a serem feitas também podem influenciar significativamente o conteúdo final, chegaremos à inevitável conclusão de que é impossível que as tão almejadas “realidade acústica” e “fidelidade sonora” sejam plenamente alcançadas nos processos de registro etnográfico. A fidelidade é, portanto, essencialmente contextual e não apresenta qualquer parâmetro de comparação.

Até o presente momento, concentramos nossas reflexões em processos de gravação sonora, mas é importante salientar que os sistemas de reprodução também ocupam um papel fundamental na modificação do conteúdo sonoro.

A depender do veículo de reprodução em que essa música seja executada, alguns elementos sonoros deverão ser mascarados ou até mesmo silenciados, enquanto outros elementos serão, conseqüentemente, enfatizados. Ou seja, a variedade de sistemas de reprodução sonora apresentará variáveis e pode manifestar distorções de representação.

A partir do que foi exposto, podemos deduzir, portanto, que os padrões identificados não ocupam as extremidades do conceito a que propõem atender. Apesar de compreendermos as intenções e as necessidades científicas do pesquisador, e apesar de reconhecermos a importância histórica das gravações etnográficas, não é difícil constatar que a tentativa de representar fielmente a realidade sonora pode não satisfazer os anseios e as necessidades dos indivíduos gravados. Em entrevista aos integrantes do Maracatu Estrela Brilhante do Recife, os interlocutores alegaram dificuldades de se identificar com o material sonoro registrado.

Proponho, portanto, a existência de uma terceira opção que, apesar de pouco utilizada, apresenta-se como de extrema importância para atender a necessidade de expressão e representação dos integrantes de grupos de cultura popular de tradição oral. Uma terceira via conceitual que não se restrinja apenas a atender o desejo de um produtor musical, que não possua compromisso simbólico nem compartilhe das mesmas construções de significados culturais daqueles a quem se pretende gravar – mas que, ao mesmo tempo, tampouco se limite a servir de objeto de análise para estudiosos acadêmicos. Proponho a prática de outro padrão de gravação, que valorize a compreensão das necessidades expressivas, afetivas e identitárias dos próprios artistas, detentores do saber.

Realidades, representações e identidades

As práticas de preservação, valorização e patrimonialização das manifestações culturais são assuntos recorrentes em estudos acadêmicos de diversas áreas das ciências sociais. A cultura popular é, por excelência, o espaço em que se disputa o controle sobre as narrativas e as representações. Por essa razão, as culturas tradicionais atraem o interesse de setores econômicos, sobretudo dos grupos midiáticos, de turismo e de entretenimento:

como a cultura popular tem se tornado historicamente a forma dominante da cultura global, ela é então, simultaneamente, a cena, por excelência, da mercantilização, das indústrias onde a cultura penetra diretamente nos circuitos de uma tecnologia dominante – os circuitos do poder e do capital. (HALL, 2003, p 341)

A recorrência deste tema é justificada principalmente devido à importância deste debate para que possamos evitar, ou ao menos reduzir, as assimetrias de poder existentes neste campo. Cotidianamente, as culturas populares estão sofrendo imposições mercadológicas hegemônicas, desagregadoras e opressoras, sobretudo quando nos referimos às culturas populares de tradição oral mais vulneráveis a tais pressões globalizantes. A espetacularização, a desterritorialização, a homogeneização e a alienação, nesse sentido, são preocupações constantes, que necessitam da nossa atenção.

A gravação fonográfica, ao mesmo tempo que oferece aos artistas populares a possibilidade de construir uma representação sobre si e sua cultura, demarcando as posições que determinam suas identidades, apresentam, contraditoriamente, um risco de ceder às pressões mercadológicas, plastificando e prejudicando os significados constitutivos de sua própria cultura. Nesse sentido, o que deve ser questionado, no que se refere aos processos de gravação fonográfica, é a autonomia do artista sobre a sua própria obra. Ari Lima comenta que diversas culturas negras diaspóricas espalhadas pelo mundo também se constituem com aspectos de uma cultura global:

Ou seja, ao mesmo tempo em que ética, estética, política e religião parecem continuar vinculados em culturas negras diaspóricas, temos estas mesmas culturas associadas a uma lógica de consumo, baseada na distinção estetizada e espetacular de estilos de vida, de prestígio social e de classe. Deste modo, emergem novas etnicidades relacionais, constituidoras de um movimento que ultrapassa laços emocionais e formas tradicionais de socialização, marginal, mas também integrado na cidade e propagado através de meios técnicos, visto que comunica-se com a simbologia da moderna indústria cultural evidenciada em tendências musicais. (LIMA, 2017, p. 136)

O autor afirma que as culturas negras afrodiaspóricas, ao identificarem o movimento negro norte-americano como o centro de mediação e de irradiação da cultura global negra, passaram a produzir tanto valores simbólicos quanto econômicos, deixando de ser casual, portanto, que essas culturas populares apresentem certas tendências homogeneizantes.

A cultura popular é um espaço contraditório – um lugar de afirmação das identidades, mas também de contestações estratégicas. Não podemos deixar de concordar com Stuart Hall quando ele afirma que a cultura popular não pode ser explicada em oposições binárias simplificadas:

Não importa o quão deformadas, cooptadas e inautênticas sejam as formas como os negros e as tradições e comunidades negras pareçam ou sejam representadas na cultura popular, nós continuamos a ver nessas figuras e repertórios, aos quais a cultura popular recorre, as experiências que estão por trás delas. Em sua expressividade, sua musicalidade, sua oralidade e na sua rica, profunda e variada atenção a fala; em suas inflexões vernaculares e locais; em sua rica produção de contranarrativas; e, sobretudo, em seu uso metafórico do vocabulário musical, a cultura popular negra tem permitido trazer à tona, até nas modalidades mistas e contraditórias da cultura popular *mainstream*, elementos de um discurso que é diferente – outras formas de vida, outras tradições de representação. (HALL, 2003, p. 342)

Logo, acreditamos que as culturas populares de tradição oral precisam ser consultadas a respeito das identidades sonoras que elas mesmas desejam imprimir sobre seus produtos fonográficos. O registro fonográfico é antes de mais nada uma forma de representação daquela manifestação cultural; portanto, ao invés de os produtores responsáveis pela gravação decidirem se seguirão as tendências mercadológicas ou se ficarão preocupados com a reprodução fidedigna de uma realidade impossível de ser reproduzida em sua totalidade, devemos investigar qual a melhor maneira de representação a ser construída a respeito de cada grupo.

Os músicos populares também merecem direito de escolha no modelo fonográfico que pretendem assumir em seus trabalhos. Sendo assim, a tarefa dos produtores musicais e fonográficos que estejam preocupados com a preservação da cultura deve ser a de investigar os desejos, as maneiras particulares de produção artística, as formas de representação próprias de cada grupo que irão representar através do produto fonográfico.

O produtor precisa conhecer os aspectos intrínsecos da cultura que estão pretendendo gravar, estabelecendo um diálogo direto, oferecendo

possibilidades sem jamais impô-las ao grupo. Sempre que for possível, os grupos de cultura popular devem se apropriar das possibilidades técnicas e conhecer os impactos sonoros, para que possam eles mesmos decidir como serão representados.

Quando se trata de cultura popular de tradição oral, os técnicos de som, além de serem “um pouco como artistas”, como mencionou Howard Becker (1977, p.208), precisam ser também “um pouco como etnomusicólogos.”

Referências bibliográficas

ADORNO, T. W. A indústria cultural. In: COHN, Gabriel (org.). *Comunicação e indústria cultural*. São Paulo: T.A. Queiroz, 1987, p. 287-295.

ADORNO, T. W. Sobre a música popular. In: COHN, Gabriel (org.). *Grandes Cientistas Sociais*. São Paulo: Ática, 1994, p. 115-146.

ANDERSON, C. *A Cauda Longa*: Do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

BECKER, H. S. Arte como ação coletiva. In: BECKER, H. S. *Uma teoria da ação coletiva*. Rio de Janeiro: Zahar, 1977, p. 205-222.

BECKER, H. S. *Mundos da Arte*. Lisboa: Livros Horizonte, 2010.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. *Obras Escolhidas*, vol. I (Magia e Técnica, Arte e Política). São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 165-196.

BLACKING, J. Música, cultura e experiência. *Cadernos de campo*, São Paulo, n. 16, 2007, pp. 201-217.

CARVALHO, J. J. ‘Espetacularização’ e ‘canibalização’ das culturas populares na América Latina. *Revista ANTHROPOLOGICAS*, ano 14, vol. 21, 2010, p. 39-76.

FLICK, U. *Uma introdução à pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Bookman, 2004.

GEERTZ, C. A Religião como Sistema Cultural. In: GEERTZ, C. A *Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989, p. 101-142.

GILROY, P. “Jóias trazidas da servidão”: música negra e a política da autenticidade. In: GILROY, Paul. *O Atlântico negro: modernidade e dupla consciência*. São Paulo: Ed. 34, Rio de Janeiro, Universidade Cândido Mendes, Centro de Estudos Afro-Asiáticos, 2012, p. 157-221.

HALL, S. Que ‘negro’ é esse na cultura negra? In: SOVIK, L. (org.) *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: UFMG, Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003, p. 335-349.

HALL, S. As culturas nacionais como comunidades imaginadas. In: HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na pós-modernidade*. [S.l.]: DP&A, 1997, p. 47-65.

IAZZETTA, F. Um Novo Músico Chamado Usuário. In: I Simpósio Internacional de Computação e Música de Caxambu. *Anais do I Simpósio de Computação e Música*, v. 1. Caxambú, MG: Sociedade Brasileira de Computação, 1994, p. 231-235.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LIMA, A. BLACK OU BRAU: música e subjetividade num contexto global. In: LIMA, Ari. *O que fazer com os cabelos de Marly?* Estudos sobre relações raciais e música negra. Salvador: EDUNEB, 2017, p. 133-152.

LOSSIO, R. *O Uso da tecnologia nas Tradições Populares*. Trabalhos para Discussão. Recife: Fundaj, Inpso, 2005, p. 1-8.

MORAES, J. G. V. História e música: Canção popular e conhecimento histórico. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v. 20, nº 39, p. 203-221, 2000.

PINTO, T. O. Cem anos de etnomusicologia e a “era fonográfica” da disciplina no Brasil. In: LÜHNING, A. (org.). *Anais do II Encontro da Associação Brasileira de Etnomusicologia*. Salvador: UFBA, 2005. Disponível em: <http://sonsdobrasil.blogspot.com/2005/10/etnomusicologia-100-anos.html>. Acesso: 7 set. 2022.

PINTO, T. O. Som e Música. Questões de uma Antropologia Sonora. In: *Revista de Antropologia*, São Paulo, vol. 44. n.1, 2001.

SONODA, A. V. Tecnologia de áudio na etnomusicologia. *PER MUSI – Revista Acadêmica de Música*, Belo Horizonte, n. 21, 2010, pp. 74-79.

SONODA, A. V. *Processos fonográficos e música de tradição oral em Pernambuco*. Dissertação do Mestrado em Música, Universidade Federal da Paraíba – João Pessoa, 2008.

TRIGUEIRO, O. T. Produtos folkmediáticos: produção, circulação e consumo de bens das culturas populares no mundo globalizado. *Anais do Seminário Nacional de Políticas Públicas para as Culturas Populares*;

Brasília, 23-26 de fevereiro de 2005, p.1-7. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.abong.org.br/bitstream/11465/603/1/979.pdf>

VERASZTO, E. V. et al. *Tecnologia*: Buscando uma definição para o conceito, n.7. São Paulo: PRISMA.COM n.º 8, 2009, p. 19-46.

WEBER, M. *Os Fundamentos racionais e sociológicos da música*. São Paulo: Edusp, 1995, p. 119-150.

CAPÍTULO 19

Music Gameplay: Dimensões do som na arquitetura narrativa de FEZ (2012)

VITOR DROPPA WADOWSKI FONSECA

Introdução

Embora frequentemente negligenciado frente aos avanços gráficos e as melhorias nas mecânicas de *gameplay*, o áudio dos videogames também passou por uma transformação considerável no decorrer dos últimos anos. Em paralelo, a composição musical para jogos eletrônicos provou-se estética e tecnicamente tão distinta daquelas estabelecidas em outras mídias audiovisuais que a decorrente emergência de uma categoria própria, denominada *game scoring*, apenas assinala suas especificidades em relação a outras práticas compositivas, sobretudo as do *film scoring*. Para pesquisadores do campo como Mack Enns (2013, p. 80), parte dessas diferenças se dão porque “as inovações no *game design* puxaram o compositor de músicas de videogames ao ponto em que muito de sua técnica passou a se assemelhar mais a programação de *software* do que a qualquer modo de composição tradicional”. Por conseguinte, outras formas de pensar e experienciar a trilha sonora foram e estão sendo estabelecidas pelas possibilidades interativas e imersivas características dos jogos, ao passo em que novos recursos e métodos para a sua criação expandem os horizontes compositivos, viabilizando

processos generativos, randômicos e mutáveis segundo uma diversidade de fatores, incluindo as ações encadeadas pelo jogador no espaço virtual.

Um dos títulos que se debruça sobre tais potencialidades sonoras de maneira notável é o videogame *FEZ*, produção independente lançada em 2012 pela Polytron Corporation, com design de Phil Fish, programação de Renaud Bédard, efeitos sonoros de Brandon McCarty e música de Rich Vreeland (*a.k.a.* Disasterpeace). Na presente pesquisa, *FEZ* é tomado como objeto central da investigação por decompor e programar a sua música em elementos espaciais, tornando-a sujeita às ações do jogador pelo mapa jogável sob a lógica daquilo que Vreeland (2013) conceitualiza por *music gameplay*. Dessa forma, confere mudanças significativas à própria estrutura musical experienciada durante o *gameplay*, se comparada àquela experienciada como OST¹ – registro fonográfico inalterável quando reproduzido em CD ou qualquer serviço de *streaming* –, o que evidencia propriedades específicas nos processos de composição musical na área dos jogos eletrônicos e indica potencialidades promissoras da música na construção de narrativa em mídias audiovisuais interativas.

Sob esse pretexto, pretende-se argumentar que tais particularidades dizem respeito à espacialização do som e às respectivas possibilidades interativas adquiridas pela música na arquitetura narrativa de *FEZ*, pensando a trilha sonora para além de sua dimensão temporal na história e investigando sua profundidade na dimensão espacial jogável da narrativa. Assim, em um primeiro momento, buscamos contextualizar a proposta lúdica e narrativa do jogo à luz das teorias de Henry Jenkins (2003) expostas na publicação *Game Design as Narrative Architecture*, a fim de, em um segundo momento, perscrutar as potencialidades da música para a sua “narrativa espacial” (JENKINS, 2003), isto é, para o desenvolvimento de uma história embutida na arquitetura e descoberta pela interação do jogador com o espaço explorável.

1. *Original Soundtrack*, ou trilha sonora original.

Algumas perspectivas sobre a arquitetura narrativa de *FEZ*

Na medida em que a indústria dos games concentra investimentos altíssimos em produções fotorrealistas, apostando em abordagens cada vez mais cinematográficas para o mundo dos jogos, os grupos pequenos de desenvolvedores tendem a buscar estratégias distintas para produções que, limitadas a um baixo orçamento, demandam originalidade dos criadores para a construção de mecânicas de *gameplay* e/ou arcos narrativos funcionais e atrativos mesmo dentro de universos graficamente mais simples. No âmbito dessa abertura criativa desfrutada pela categoria de jogos generalizados pelo termo “*indie*” ou “independente” (HABOUR, 2016, p. 4), surgem algumas formulações estéticas, narrativas e lúdicas das mais interessantes para os videogames, e é nesse sentido que *FEZ* desponta como um exemplo notável.

Para um jogo com cinco anos de desenvolvimento, o que ele faz pode parecer bastante simples, e, em termos técnicos, talvez de fato o seja. Na verdade, em nenhum momento seus criadores tentam esconder a simplicidade de sua criação; pelo contrário, ela é acentuada desde o início da experiência: gráficos no estilo *pixel art*, *soundtrack* de *squarrewaves* com *samples* em 8 bits, *gameplay* plataforma restringido a andar e pular, história breve e sem grandes *plots* são alguns dos traços que aproximam *FEZ* dos clássicos em 2D, no gênero dos primeiros *Zeldas*, *Marios* e *Metroids* – influências diretas para *FEZ*, citadas pelo criador Phil Fish (2011) em entrevista concedida ao canal Destructoid.

Contudo, uma vez situada dentro desse universo nostálgico, a simplicidade torna-se aparente e ganha profundidade. Descrivê-la vira tarefa tão fácil quanto confusa: *FEZ* é um jogo estilo quebra-cabeça, plataforma, bidimensional enquanto estruturado em um mundo tridimensional. Nele, o jogador controla o protagonista Gomez por paisagens pixelizadas em 2D, até se deparar com um hexaedro dourado que rompe as barreiras do espaço-tempo, revelando a existência de uma terceira dimensão. Daí em diante, percebe-se que nenhum dos pixels daquela realidade eram quadrados (*voxels*), mas sim cúbicos (*trixels*), e o jogador adquire, através dos poderes mágicos de um chapéu marroquino (denominado Fez) concedido à Gomez, a habilidade de inspecionar o espaço 3D rotacionando entre quatro perspectivas distintas, como se pudesse

observar as quatro faces de um cubo. A questão é que, apesar da tridimensionalidade, o espaço jogável continua sendo bidimensional, ou seja, só é possível perceber e existir em duas dimensões por vez. Assim, além das ações de andar e pular, alternar entre perspectivas transforma-se na mecânica fundamental do jogo, necessária para transitar entre planos, conectar passagens distantes e resolver uma infinidade de *puzzles*. Limitado por esses três comandos, assumidamente simples, o jogo inteiro constrói sua originalidade, revisitando o formato plataforma 2D dos *arcades* clássicos, mas conferindo-lhe uma nova profundidade.

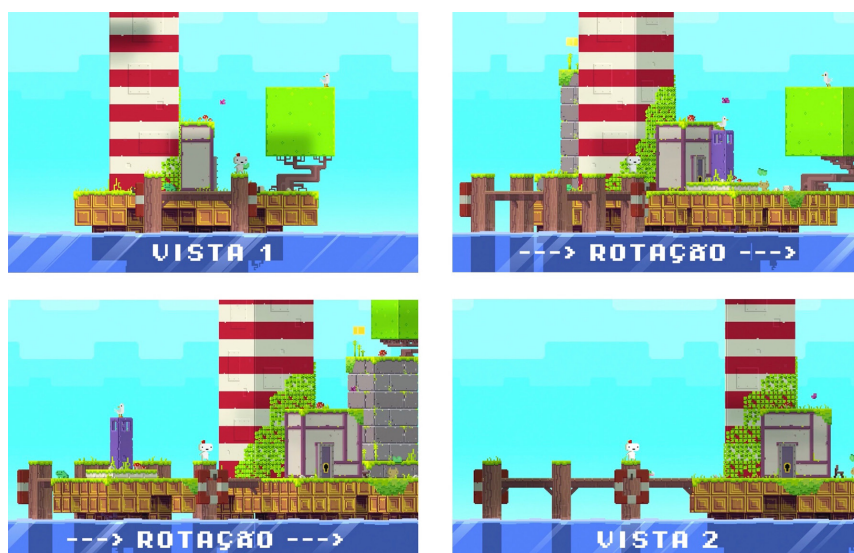


Figura1: Duas vistas de *Lighthouse*²
 Fonte: Captura de tela do *gameplay*.

Ao se habituar com os controles do jogo, o comentário de um dos *npcs* (personagens não jogáveis) da vila natal de Gomez chega a ser quase esclarecedor: “Realidade é percepção. Percepção é subjetiva”. Fez segue essa lógica: nele, tudo tem a ver com o ponto de vista adotado pelo jogador para tornar perceptível determinada dimensão da reali-

2. A partir do movimento de rotação da tela para a direita, é possível transitar entre as vistas 1 e 2. Cada uma dessas vistas torna acessível um plano bidimensional do cenário 3D. Note-se que Gomez permanece parado, embora seu posicionamento mude em cada plano, conforme o ponto de vista selecionado.

dade, a qual, por sua vez, concretiza uma ilusão causada pela percepção do espaço, com a quebra das noções de perspectiva. Resta ao jogador, largado nesse universo multidimensional que confunde os sentidos, uma missão exploratória. Poucas pistas o encorajam, porém: a princípio, um grande colapso foi provocado pela fragmentação do hexaedro dourado descoberto no início do jogo, e, no intuito de restaurar o equilíbrio do universo, Gomez deverá reconstruir aquele bloco, encontrando seus fragmentos espalhados pelo mundo. Depois disso, em nenhum outro momento o jogo comunicará diretamente sua história ao jogador, nem lhe oferecer maiores orientações. Desse modo, a narrativa se desdobra através de uma abordagem menos expositiva e mais exploratória, como esperando ser descoberta.

A estratégia narrativa adotada por Phil Fish apropria-se da arquitetura multidimensional por ele criada, existindo, portanto, no espaço do jogo. Como tal, essa estratégia se aproxima do que o teórico das mídias Henry Jenkins designa “narrativa espacial”, termo citado em algumas de suas publicações e aprofundado no artigo *Game Design as Narrative Architecture*, de 2003, que busca “examinar os jogos menos como histórias e mais como espaços repletos de possibilidades narrativas” (JENKINS, 2003, p. 2), assumindo que uma história não é tanto uma estrutura temporal quanto um corpo de informações. Sendo assim, Jenkins observa nos jogos um potencial singular para a construção de experiências narrativas imersivas distintas daquelas propiciadas por mídias como o cinema e a literatura, uma vez que as informações do enredo podem ser distribuídas pelos ambientes jogáveis para, então, serem descobertas ou “postas em prática/encenadas” pelo jogador em seu próprio percurso exploratório, de acordo com sua interação no universo virtual; não por acaso, “o núcleo narrativo por trás de muitos jogos gira em torno do esforço em explorar, mapear e dominar espaços contestáveis” (JENKINS, 2003, p. 4).

A forma de contar histórias pela arquitetura cria, assim, precondições para uma experiência narrativa imersiva que opera através da possibilidade de interação específica do videogame. Daí a importância de contextualizar a abordagem empregada em *FEZ* para compreender as demandas singulares do projeto, cujas proposições ensejaram diferentes

modos de criar e pensar os elementos constituintes da narrativa, destacando-se a trilha sonora e seu consequente afastamento dos processos compositivos no cinema, que serão debatidos na segunda parte deste texto.

Justamente ao se distanciar de estratégias narrativas cinematográficas pautadas na linearidade e comumente restringidas ao uso de *cutsscenes*³, *FEZ* recorre aos seus mais de 150 níveis – ou, simplesmente, “lugares”, como Fish (2011, 07’09”) prefere chamar – para arquitetar elementos de sua história no espaço jogável, escondendo-a em *puzzles* de dificuldade moderada a difícil, integralmente dependentes da dedicação do jogador para desvendá-los, pois pouca ou nenhuma pista o auxilia. Por conseguinte, a compreensão da narrativa não prescinde de um usuário ativo, disposto a seguir mapas do tesouro misteriosos, descobrir salas escondidas em cantos inesperados e decifrar códigos e símbolos para entender o alfabeto de uma civilização antiga. Apesar da exploração dos níveis em si ser limitada (a bidimensionalidade permite tão somente ir para a direita ou para a esquerda, para baixo ou para cima), a sua ordem de exploração permanece, na maior parte do jogo, de livre escolha. Consequentemente, a ordem com que encontramos as informações da história não correspondem a uma suposta cronologia original, cabendo ao jogador juntar as peças que compõem a narrativa e tirar as suas próprias conclusões.

De modo elucidativo, Jenkins (2003, p. 9) constrói um paralelo desse tipo de experiência narrativa com as histórias de detetive, pois nelas “a compreensão da história é um processo ativo no qual os espectadores reúnem e fazem hipóteses sobre o provável desenvolvimento narrativo com base nas informações extraídas de dicas e pistas textuais”. Na continuidade do raciocínio, o autor verifica que, no caso dos jogos, e mais especificamente no caso de experiências narrativas exploratórias e não lineares (tal como a edificada em *FEZ*), surgem duas estratégias simultâneas de narrativa: “uma relativamente não estruturada e determinada pelo jogador conforme ele explora o espaço do jogo e desbloqueia seus

3. Uma *cutscene* – às vezes traduzida por cinemática – refere uma sequência que interrompe o *gameplay* para apresentar elementos da narrativa, geralmente colocando o jogador em uma posição de espectador análoga à condicionada pelo cinema.

segredos; e outra pré-estruturada, mas embutida na *misè en scene* aguardando o descobrimento” (JENKINS, 2003, p. 9).

Para a concepção de *FEZ*, Fish opta por uma formulação narrativa relativamente simples, se examinada à luz das teorias da narratologia oriundas das formas literárias ou cinematográficas convencionais – em que predomina uma estrutura linear centrada na construção de *plots* –, porém bastante complexa, se observada sob o campo teórico dos games, tendo em vista a sua abertura interativa e não linear. Jenkins sugere que, embora não se faça presente em todos os jogos, a narrativa constitui um componente importante para os estudos da área, quando compreendida a partir de suas particularidades enquanto mídia, o que implica reconhecer a confluência de aspectos lúdicos (de *gameplay*) e narrativos (da história em si) que se mesclam, justamente, no espaço jogável. Sob essa perspectiva, *FEZ* tensiona os vetores de narrativa e interatividade (LESNOVSKI, 2014) que o subsidiam, aproveitando a dimensão espacial explorável para articular e integrar elementos de sua história ao *gameplay*.

A partir das teorias de Jenkins acerca da qualidade espacial da narrativa, o que torna *FEZ* um objeto de interesse para este estudo é não propriamente a sua história, mas sim a abordagem distinta utilizada para contá-la e o modo como ela é experienciada. Apesar dos vários componentes visuais que evidentemente corroboram com o projeto, o restante deste texto, dando prosseguimento à proposta apresentada na introdução, focalizará nas dimensões não tão explícitas que o som adquire no desenvolvimento da narrativa, atendo-se à espacialização da música pela arquitetura e suas decorrentes características interativas assumidas no *gameplay*.

Hey, listen!: Music Gameplay em FEZ

Enquanto as incontáveis tentativas de ajudar anunciadas por um “*Hey, listen!*” de Navi, *npc* supostamente responsável por guiar e auxiliar o jogador no clássico de 1998 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, mostram-se tão irrelevantes e irritantes que até hoje são criticadas no mundo dos jogos, Dot, companheira de Gomez em *FEZ*, faz referência direta a esse *npc*-guia, satirizando o seu fracasso: Dot interrompe

o *gameplay* apenas para dizer, inutilmente, que não lembra o significado de dado elemento ou espaço daquele universo. Ao longo de toda a experiência proporcionada por *Zelda*, talvez os únicos “*Hey, listen!*” pertinentes de Navi sejam os que chamam a atenção do jogador para escutar, em um sentido literal, a música do jogo – quando, por exemplo, encontrando-se perdido no labirinto *Lost Woods*, o jogador deve seguir a direção do som nos estéreos L [esquerda] e R [direita] para achar a saída. De maneira semelhante, os “*Hey, listen!*” irônicos de Dot (Imagem 2) tornam-se relevantes ao referenciar componentes musicais do jogo, enfatizando a complexidade quase despercebida da trilha sonora generativa e interativa criada e, dessa forma, também programada por Rich Vreeland.



Figura 2: DOT – *Hey, listen!*
Fonte: Captura de tela do *gameplay*

Na palestra intitulada *Philosophy of Music Design in Games – FEZ*⁴, realizada em 2013, durante a conferência *Game Audio Network Guild*, Vreeland discute seu processo criativo para *FEZ* expondo detalhadamente as particularidades técnicas e poéticas do projeto. “Como criar

4. As citações seguintes dessa palestra são de *tradução nossa* a partir da transcrição livre da comunicação apresentada por Vreeland.

uma narrativa consistente com música locacional⁵ em um jogo não linear?” (VREELAND, 2013a, 01’04”) foi o questionamento inicial colocado pelo compositor, concernindo aspectos específicos do campo dos jogos, responsáveis por distanciarem a criação de trilhas sonoras para videogames das trilhas sonoras para filmes. No desdobrar da questão, Vreeland se propõe a investigar como a música poderia contribuir para a construção da narrativa num produto audiovisual em que a história se dá conforme o jogador explora e interage pelo espaço, seguindo o ritmo do *gameplay* e, portanto, numa sequência imprevisível, relativamente aberta, não linear. Considerando-se a singularidade de *FEZ*, onde mesmo as estruturas convencionalmente pensadas por sua disposição temporal, tal como a narrativa, adquirem uma notável dimensão espacial, qual seria o papel da música, a arte do tempo por excelência?

Em paralelo aos avanços gráficos e às melhorias nas mecânicas de *gameplay*, o áudio dos videogames também passou por um progresso tecnológico considerável, embora poucas vezes lembrado. Segundo Mack Enns (2013, p. 80), pesquisador dedicado aos estudos da composição musical nos games: “na última década, a composição musical para videogames tornou-se técnica e esteticamente tão distinta que acredito requerer sua própria categoria”, a qual, em correlação ao *film scoring*, convencionou-se chamar de *game scoring*. Na sua dissertação de mestrado, o autor aprofunda a argumentação, defendendo que

Game scoring, isto é, a composição musical para jogos, depende de – em fato, pode-se dizer que é – programação de *software*. As escolhas do compositor são, portanto, limitadas pelas tecnologias de jogo disponíveis e pela “programabilidade” de suas ideias musicais. Além disso, as composições de jogos são únicas no sentido de que devem permitir um nível sem precedentes de flexibilidade musical, dado o alto grau de interatividade que o meio dos jogos permite e encoraja. Como tal, ela constitui uma atividade composicional pelo menos parcialmente ‘aleatória’, sendo a composição final determinada tanto por

5. Na área dos jogos, a Música Locacional ou Composição Locacional designa “uma técnica de composição de segmentos musicais que tocam dependendo de onde o jogador está”, conforme explica Noah Kellman (2020, p. 6) no livro *The Game Music Handbook*, cujo prefácio é de autoria de Vreeland.

meio da variabilidade do *gameplay* quanto pela composição tradicional. (ENNS, 2015, p. 20)

Investigando os processos de criação de Rich Vreeland com base nas considerações expressas por ele tanto na palestra supracitada quanto em outras comunicações, entrevistas, *workshops* e documentos de processo publicados na página de seu blog dedicada à criação de *FEZ* (VREELAND, 2013b; 2016a; 2014; 2016b), é possível identificar ao menos duas direções em sua abordagem compositiva para *FEZ* que tensionam a prática do *game scoring*: a primeira delas, preocupada com o andamento temporal da música e seu potencial expressivo como complemento narrativo, perpassa uma função mais tradicional desempenhada pela trilha sonora em uma narrativa audiovisual; a segunda, por sua vez, centra-se na especificidade do meio e nos recursos da programação para espacializar o som nos ambientes, transformando-o em elemento interativo da narrativa, proposição culminante no conceito de *Music Gameplay*.

Primeiramente, Vreeland buscou localizar quando e em quais níveis a música atua (Composição Locacional), partindo dos momentos lineares do jogo, ou seja, aqueles experienciados na mesma ordem por todos os jogadores, para estabelecer o eixo central da trilha sonora. Nos demais momentos, a música auxiliaria na compreensão da narrativa em sua não linearidade: “já que no restante do jogo cada um irá seguir um caminho próprio, a ideia foi tentar achar formas de informar a história geral contando histórias paralelas em segmentos individuais” (VREELAND, 2013a, 02’09”). Nessa abordagem, a música assume um papel complementar e de suporte narrativo, surgindo e ressurgindo em diferentes ocasiões para familiarizar, reforçar e conectar informações da história em um conjunto maior, tal como Vreeland (2013a, 02’38”) exemplifica:

Se algo que acontecerá depois no jogo tem, de algum jeito, relação com o lugar onde se está agora, tentei pressagiá-lo usando a música, por exemplo: no final, há uma área em que o jogador encontra uma civilização antiga, uma área em que ele já esteve anteriormente, embora antes ela estivesse em completa ruína. Aqui, mesmo a ideia simples de usar um determinado tema musical nas ruínas que retornará

mais tarde no jogo pode servir para sugerir uma conexão entre esses momentos da narrativa.

Ainda no âmbito dessa primeira abordagem compositiva, destaca-se o papel expressivo da música para enriquecer ou intensificar a narrativa, em certa medida, qualidade largamente explorada no meio cinematográfico. Em *FEZ*, o compositor apropria-se dessa abordagem em inúmeros pontos, com o desafio, entretanto, de repensá-la no contexto não linear do jogo. Assim, sensações constantemente presentes na experiência, como as de exploração e descoberta, são intensificadas através de uma trilha sonora que reforça partes de uma história contada no tempo, mas cuja cronologia varia de acordo com o caminho, ou o ritmo, do *gameplay*. Uma das soluções encontradas por Vreeland para conferir uma potência expressiva musical sobre a narrativa, independentemente da trajetória cursada pelo jogador – e, portanto, independentemente da ordem em que ele venha a “escutar” a história –, pode ser observada na relação instituída logo nas duas primeiras composições reproduzidas no jogo: *Home*, a música-tema da vila natal de Gomez, é seguida, assim que o personagem deixa a vila, pela faixa *Reflection*, “uma peça musical baseada em onde o jogador vem, com a ideia de que ele só se encontrará nessa situação, experienciando esse sentimento de deixar pela primeira vez um lugar em que você sempre esteve, uma vez no jogo” (VREELAND, 2013a, 04’36”); sob dado contexto, o compositor continua:

Eu vi uma oportunidade para fazer algo além da composição de Música Locacional, uma oportunidade para tentar informar sobre o que se passa na história. Então, o que acontece é que, depois de ouvir a música [*Reflection*] uma vez, se o jogador retornar a essa área inicial em algum outro momento, ouvirá apenas a ambiência. (VREELAND, 2013a, 04’56”)

Sobretudo, tais estratégias configuram contribuições da música para a construção e a coerência da história, levando em conta a sua abertura não linear, apoiando a narrativa em seu desenvolvimento temporal e colaborando para o processo de compreensão que, não obstante, ocorre no tempo. Contudo, conforme pontuado na primeira parte desta

pesquisa, a narrativa de *FEZ* antes se dá pelo espaço do jogo, onde a música também ocupa função importante, se não fundamental.

Ainda neste primeiro direcionamento compositivo explorado para contar a história no tempo, já é notável a preocupação de Vreeland com a espacialidade do som, pois a própria técnica de disposição das composições pelas diferentes geografias do jogo, ou a própria escolha estética de ondas sonoras quadradas de baixa resolução (tão “pixelizadas” quanto os ambientes), arquitetam um tipo de profundidade atmosférica sônica para a dimensão espacial. Mas, adicionalmente, estabelecer o “quando” a trilha sonora é reproduzida significa, no contexto dos jogos, também localizar o “onde” ela irá se espacializar. Adaptando o raciocínio para o formato aberto e exploratório de *FEZ*, Vreeland primeiro pensa em quais elementos espaciais (o “onde”) a música pode estar ligada para, então, flexibilizar ao máximo a variável “quando”, valor determinado pela velocidade e trajetória de cada jogador. Em outras palavras, se a música é fixada em certos elementos ou espaços, ela não mais precisa ser restringida a um quando, podendo ser ouvida mais cedo ou mais tarde no percurso individual do *gameplay*.

Isso posto, o segundo direcionamento compositivo identificado surge da experimentação com a dimensão espacial em potencial da música inserida na arquitetura narrativa do jogo, afastando-se dos processos compositivos fundados na ordenação linear do som pelo tempo, tradicionalmente empregados no cinema, para adentrar nos processos mutáveis e automatizáveis de programação. Neles, as condicionais de causa e efeito propiciam a composição de músicas com estruturas dinâmicas e passíveis de modificação segundo uma diversidade de parâmetros, possibilidade viabilizada pela implementação de um sistema de composição dentro do sistema de programação do jogo, batizado por Renaud Bédard, seu desenvolvedor, de *Fezzer*.

Com os recursos desse *software*, Vreeland teve à disposição uma miríade de ferramentas e procedimentos para ligar a trilha sonora diretamente à criação do design e às mecânicas de *gameplay*, alargando seu repertório de composição musical. Após elaborar as músicas por meio de métodos compositivos usuais, o passo seguinte do processo era decompor a sua forma em segmentos ou componentes programáveis,

suscetíveis a combinações variáveis geradas por condicionais engatilhadas no próprio *gameplay*. Assim, as músicas se apresentam não como peças lineares e sempre idênticas, mas sim como combinações diversificadas de fragmentos musicais pré-concebidos e ordenados no momento ou para a experiência do jogador.

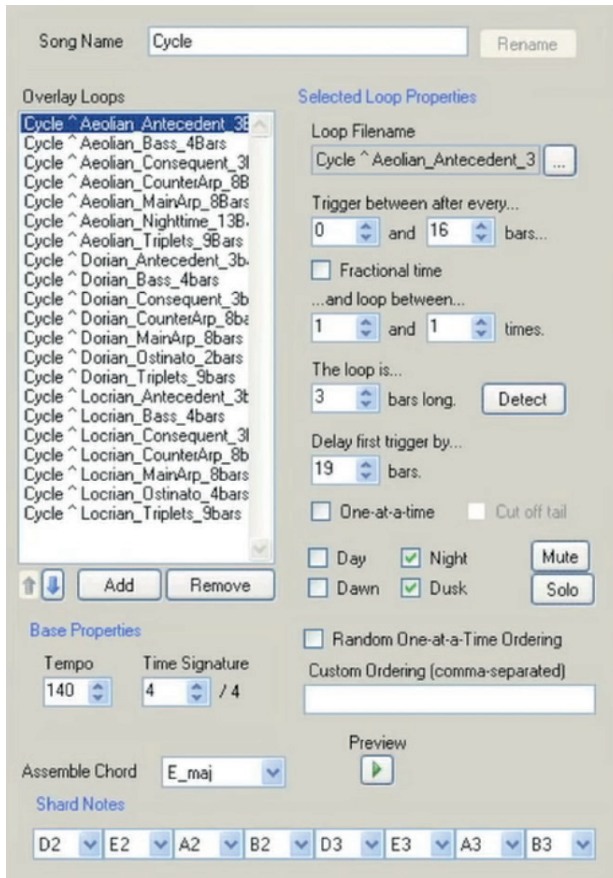


Figura 3: Interface do sequenciador do *software* musical de *FEZ*

Fonte: Adaptado de Vreeland (2013)

A Imagem 3 exemplifica a programação da música *Cycle* e ilustra o processo compositivo via ferramenta de sequenciamento providenciada pelo *software* do jogo. Nesse caso, a estrutura musical foi fragmentada em *loops* correspondentes a cada instrumento utilizado, sendo que,

para alguns deles, foram pré-gravadas diferentes versões, com alterações tonais e rítmicas. Uma vez importados para a sessão *Overlay Loops* [sobreposição de *loops*] da ferramenta, os áudios poderiam ser ativados ou mutados de acordo com um *script*⁶ de programação, podendo ainda sofrer transformações por alterações automatizadas no tempo da música (bpm, ou batidas por minuto), duração e quantidade de repetições do compasso, modulações em escala e ritmo e, até mesmo, adição/remoção de efeitos de filtro, *delay* e reverberação.

Nesse exemplo, as variações na composição de *Cycle* vinculam-se às condições do ambiente, respondendo ao período do dia no local determinado para a reprodução da faixa: se for fim de tarde ou noite, a escala da música estará pautada em eólio, definindo as harmonias e melodias dos instrumentos em torno desse modo grego⁷; já para os períodos da madrugada e da manhã, Vreeland estabeleceu modulações escalares nos modos dórico ou lócrio, dessa maneira afetando as tonalidades e relações entre os *loops* constituintes. Isso significa que não há propriamente uma música para o dia e outra para a noite, mas sim um mesmo material compositivo que pode ser (re)combinado sempre de formas diferentes, criando reproduções distintas através desses e de outros parâmetros programáveis, os quais podem ser inclusive inseridos em elementos do espaço e desencadeados pela interação do jogador com o mapa.

Logicamente, vincular sons a objetos do cenário, fazendo com que respondam à ação do jogador, não é nenhuma novidade nos videogames, sendo artifício há muito tempo conhecido pelos *sound designers* na implementação dos efeitos sonoros. No entanto, se, por exemplo, ao abrir um baú em um jogo como o *Zelda* de 1998, o jogador ouvirá sempre um mesmo som correspondente, analogamente, ao alcançar um dos fragmentos dourados necessários em *FEZ*, um som programado será reproduzido (uma nota longa sintetizada por uma onda quadrada), mas a sua altura irá variar para se adequar à escala da música que estiver tocando naquele momento, a qual, por sua vez, terá o modo da escala

6. Simplificadamente, em programação um *script* configura uma sequência de comandos que, ao serem processados, automatizam uma ação.

7. A formação intervalar interna de cada modo grego confere-lhes sonoridades díspares, aproveitadas por Vreeland para expandir e diversificar a composição.

alterado dependendo do período do dia no mundo de Gomez, podendo ainda, em alguns níveis, ter seu andamento (bpm) modificado e ajustado pela movimentação do jogador no mapa, e assim por diante.

Ademais, entre os *scripts* de programação musical, algumas das ações mais interessantes são aquelas engatilhadas diretamente pela interação do jogador com o ambiente, pois a aí música se transforma em elemento interativo e, concomitantemente, torna-se evidente no espaço, sujeitando-se ao *gameplay* e, por isso mesmo, conceitualizando a *Music Gameplay* (VREELAND, 2013a, 26'50").

Entre os momentos de *FEZ* citados por Vreeland para melhor ilustrar esse conceito estão os níveis por ele referidos como *Music Rooms*, “uma série de fases onde plataformas aparecem e desaparecem em um ritmo, de forma que a fase possui um tempo inerente, algo como 120 bpm” (VREELAND, 2013^a, 27'01"). Para tais fases, Vreeland (2013a, 27'40") iniciou a criação de músicas “usando este tempo [120 bpm], com sons que duram seus respectivos pulsos, [...] tornando-os musicais e fazendo-os interagir com a composição em um modo agradável”. Suas experimentações envolveram tanto fazer com que a música se modificasse a partir da interação com um elemento do espaço quanto fazer com que o elemento do espaço tivesse seu comportamento ditado pela música. Colocando no contexto do exemplo: as plataformas do nível aparecem e desaparecem seguindo o ritmo da composição (120 bpm, em compasso quaternário); em contrapartida, a composição é construída e prolongada pelas notas musicais emitidas no contato do jogador com cada plataforma, pois a música se desenvolve com o acréscimo das notas e efeitos acionados subindo pelo mapa – se o jogador ficar parado, as notas seguintes não serão tocadas, e a música permanecerá em *loop* sem alterações.

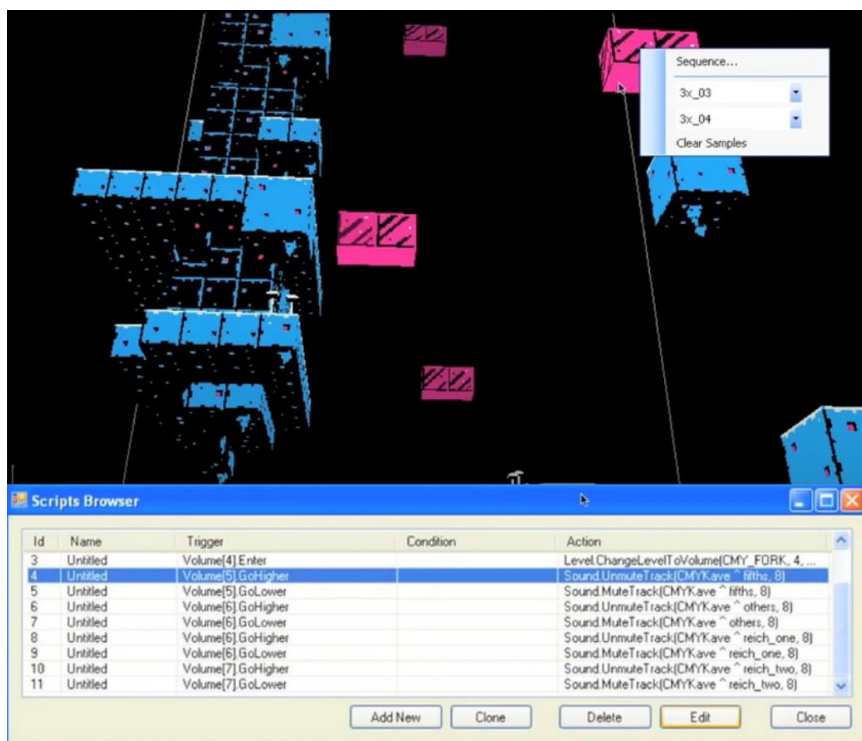


Figura 4: Programação musical para um dos níveis do tipo *Music Room*
 Fonte: Adaptado de Vreeland (2013)

A Imagem 4 registra a vista tridimensional do design de um dos níveis *Music Room* acessível ao compositor, que assim poderia facilmente selecionar os objetos espaciais e atribuir-lhes arquivos de áudio acompanhados por *scripts* de programação musical. Ao clicar em uma das plataformas destacadas em rosa, Vreeland conseguia predeterminar uma ação específica, do tipo: se o jogador subir nesta plataforma ou estiver mais alto do que ela, o volume da música aumentará, e um dos *loops* de instrumento será adicionado na reprodução. De modo semelhante, o mesmo procedimento torna qualquer outro parâmetro musical passível de ser automatizado, seja pela adição de uma célula rítmica ou de uma nota da melodia, seja por mudanças de timbre ou de intensidade.

A implicação, para a desenvoltura do *gameplay* nesse formato de nível, é que o percurso que o jogador trilha no mapa para ir de uma

plataforma X até outra Y ou Z afeta a forma com que um determinado componente musical A (vinculado à plataforma Y) irá se transformar no ou incorporar o componente musical B (conectado à plataforma Y) ou C (conectado à plataforma Z), fazendo com que a música seja diretamente resultante da movimentação no espaço. Portanto, se as plataformas Y e Z são alcançáveis a partir da plataforma X, era preciso pensar quais interferências elas irão provocar na composição, considerando os trajetos prováveis de X a Y, de X a Z e, até mesmo, de Z a Y, para que uma mudança sonora, acionada por uma das plataformas, se adequasse sem desestruturar a composição construída pelos segmentos musicais encadeados pelas demais. Nessa lógica, é cabível dizer que os elementos compositivos A, B e C estão tão distantes quanto os elementos que os produzem no espaço (plataformas X, Y e Z), visto que o seu relacionamento depende da velocidade e da direção do trajeto percorrido pelo jogador em sua interação com o mapa. Por isso o processo de composição envolveu considerar quão próximos ou distantes – em termos não somente musicais, mas também espaciais – os componentes sonoros estariam, vindo daí o sentido do comentário de Vreeland que, por fim, enfatiza a espacialização do som em *FEZ*:

Foi um desafio bastante interessante porque, ao invés de pensar sobre a ordem, pensar em quando as coisas acontecem na música, foi mais sobre proximidade: quais notas eu quero que aconteçam perto de outras para que soem agradáveis – uma coisa estranha de se considerar na música. (VREELAND, 2013a, 29’41”)

Considerações finais

A partir das abordagens compositivas encontradas em *FEZ*, este texto buscou investigar a música criada por Rich Vreeland – concebida como *Music Gameplay* – para além de sua dimensão temporal, perscrutando seus ecos e reverberações pela narrativa espacial do jogo. No percurso, verificou-se que a trilha sonora em questão não apenas complementa a história, como também incorpora o *gameplay* apropriando-se dos recursos digitais de programação musical para, então, se sujeitar à interatividade encadeada na arquitetura explorável. Embutida nesse formato narrativo espacial bastante particular dos videogames, a música de *FEZ*

se apresenta ao jogador sob múltiplas perspectivas: é mutável, aberta e inacabada até ser completada ou (re)composta sob a regência única de cada *gameplay*.

Entretanto, é necessário destacar que as qualidades dinâmicas e interativas implementadas nas músicas de *FEZ* não configuram, por si sós, exclusividades desse título, sendo elas potencialidades amplamente exploradas no campo dos jogos frente às demandas específicas dessa mídia e das experiências narrativas nela instauradas. Com efeito, elas refletem aquilo que, num panorama alargado da teoria dos games, vem sendo chamado de “áudio dinâmico”, a partir das pesquisas de Collins (2008), Meneguetto (2011), Sweet (2015) e outros. Em seu livro seminal intitulado *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design* (2008), Karen Collins elabora o conceito de “áudio dinâmico”, ponderando dois aspectos que aqui foram discutidos – sob diferentes termos – em torno do processo musical de Vreeland: “Áudio dinâmico engloba tanto o caráter interativo quanto adaptativo do som e reage tanto às mudanças no ambiente de jogo quanto às ações tomadas pelo jogador” (COLLINS, 2008, p. 4).

Nesse sentido, a *Music Gameplay* de *FEZ* tangencia abordagens compositivas que há muito vêm sendo experimentadas no mundo dos games. Prova disso é o clássico anteriormente citado *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, que, já em 1998, empregava em seu *gameplay* a *ocarina*, instrumento/item virtual que confere ao jogador a capacidade de tocar músicas no jogo e, assim, provocar interferências diretas na experiência, habilitando desde a transformação da noite em dia até a abertura de passagens secretas no mapa. De modo ainda mais evidente, franquias posteriores, como *Guitar Hero* (2005-2012) e *Rock Band* (2007-2015), contribuíram para consolidar um gênero de “jogos musicais” – por vezes referidos como *rhythm games* – nos quais a jogabilidade é baseada quase exclusivamente nas interações do usuário com a música.

À sua maneira, *FEZ* testa a interatividade musical dos videogames ao tornar toda e qualquer ação encadeada pelo jogador no espaço um gatilho passível de modificar a composição dos sons em tempo real. Mais do que isso, *FEZ* joga com a não linearidade da experiência interativa e imersiva para conceber uma música igualmente jogável, não prescin-

dindo de um usuário ativo que a escuta enquanto a executa, explorando o espaço. Destarte, as experimentações de Rich Vreeland, alicerçadas pelas ferramentas e técnicas de programação musical viabilizadas por essa mídia, denotam apenas alguns entre tantos outros processos sonoros que delineiam e vêm caracterizando a prática do *game scoring*.

Referências bibliográficas, fonográficas e audiovisuais

COLLINS, K. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

ENNS, M. *Game scoring: towards a broader theory*. 111f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Música Popular e Cultura, The University of Western Ontario, Canadá, 2015.

ENNS, M. Game Scoring: FEZ, videogame music and interactive composition. In: HEPWORTH-SAWYER, R.; HODGSON, J.; TOULSON, R.; PATERSON, J.L. *Innovation in Music* (KES Transaction on Innovation in Music). Reino Unido: Future Technology Press, 2013. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Game-Scoring%3A-FEZ%2C-Video-Game-Music-and-Interactive-Enns/81e95d2bb9065261d493f090d83a2b994f49aceb>. Acesso: 20 dez. 2021.

FEZ. Design por Phil Fish. Programação por Renaud Bédard. Trilha sonora por Rich Vreeland. Montreal: Polytron Corporation, 2012. 1 jogo eletrônico (PC).

FEZ Original Soundtrack. Compositor: Rich Vreeland (Disasterpeace). 1 álbum digital [78min], Canadá, 2012. Disponível em: <https://music.disasterpeace.com/album/fez-ost>. Acesso: 20 dez. 2021.

FISH, P. *FEZ blows our minds + interview with developer Phil Fish*. [Entrevista concedida a Destructoid]. 1 vídeo (11min), 2011. Publicado pelo canal Destructoid. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R00VZCMrluk>. Acesso: 20 dez. 2021.

HABOUR, T. *Music in Indie Video Games: a composer's perspective on musical approaches and practices*. 159f. Dissertação (Mestrado em Música) – Faculdade de Humanidades, Universidade de Witwatersrand, Johannesburg, 2016.

JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Ed. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003, p. 118-130.

KELLMAN, N.; VREELAND, R. *The Game Music Handbook: a practical guide to crafting an unforgettable musical soundscape*. Nova York: Oxford University Press, 2020.

LESNOVSKI, A. F. M. *Uma experiência paradigmática: jogos e tensões no encontro entre a narrativa e a interatividade em forma audiovisual e eletrônica*. 2014. 296 f. Tese (doutorado em comunicação social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

MENEGUETTE, L. *Áudio Dinâmico para Games: Conceitos Fundamentais e Procedimentos de Composição Adaptativa*. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2011, Salvador. Anais do X SBGAMES. Salvador: SBGAMES, 2011, p. 1-10.

SWEET, M. *Writing Interactive Music for Video Games*. Nova York: Pearson Education, 2015.

VREELAND, R. *Philosophy of Music Design in Games - FEZ*. Texas, 2013a. Palestra proferida na conferência Game Audio Network Guild (GANG). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Pl86ND_c5Og. Acesso: 20 dez. 2021.

VREELAND, R. *Chipmusic and the science of knob turning*. 2013b. Palestra proferida na conferência Game Daily Connect. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wE6T9v8UajQ>. Acesso: 4 out. 2021.

VREELAND, R. *Disasterpeace, on his soundtrack for FEZ and turning down Stranger Things*. [entrevista concedida a Chris Agnelli]. 1 Vídeo (31'26"), 2016a. Publicado pelo canal Sonic Academy. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=n4bOvjnmNHc>. Acesso: 5 out. 2021.

VREELAND, R. In: Depth: FEZ. *Disasterpeace Blog*, 23 de maio, 2016b. Disponível em: <https://disasterpeace.com/blog/in-depth-fez>. Acesso: 6 out. 2021.

VREELAND, R. *Music Workshop – FEZ*. [workshop ministrado por Rich Vreeland]. Minnesota: Gamer's Rhapsody Video Game Convention, nov., 2014. 1 vídeo (44'22"). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PH04VJ8jxvo&t=284s>. Acesso: 8 out. 2021.

CAPÍTULO 20

Gambiarra e a condição in(ter)dependente: relações ecológicas na construção de instrumentos musicais experimentais¹

BIBIANA DA SILVA DE PAULA
EDUARDO HARRY LUERSEN

Introdução

Os espaços da música popular contemporânea, mesmo quando alheios aos grandes circuitos – e, talvez, principalmente nesses casos – não se destacam por uma autonomia frequentemente reivindicada, diferentemente do que se poderia imaginar pelo termo popular “músico independente”. Pelo contrário, o que percebemos habitualmente é uma condição de notável interdependência, que leva em conta as especificidades dos ambientes musicais, bem como determinados aspectos infra-estruturais desses meios. Tais relações de interdependência já foram observadas por diversos estudos, pelo menos no que se refere à ampla cadeia de agentes humanos envolvidos na organização de circuitos musicais marginais (SILVEIRA FILHO, 2016), ao estabelecimento de relacionamentos afetivos entre artistas (ROBIN, 2012) ou ao desenvolvimento coletivo e vibrante de aparatos institucionais para músicos experimentais (LEWIS, 2009).

1. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

O que nosso trabalho pretende identificar e analisar em particular, contudo, vai ainda em outro sentido: queremos destacar aqui a interdependência entre músicos experimentais e agentes naturais e artificiais de seu ambiente. Trata-se de uma interdependência “tecnológico-ecológica”, termo que usamos nesta introdução para realçar essas duas esferas, mas que gostaríamos de abandonar em seguida, por considerarmos que a relação entre tecnologia e ecologia é intrínseca, no sentido de que há um *continuum* entre quaisquer tecnologias e os ambientes orgânicos (PARIKKA, 2015).

Também cabe destacar aqui que neste trabalho nos remeteremos não necessariamente a exemplos daquelas tecnologias de ponta, brilhantes e bem publicizadas, mas a artefatos tecnológicos que resultam de processos antropotécnicos de artesanaria musical em contextos de experimentação artística com materiais descartados do ambiente. Analisaremos especificamente o caso da banda indonésia *Senyawa*, formada pelos músicos Rully Shabara e Wukir Suryadi. Experimentalmente, Rully sobrepõe elementos de técnicas vocais tradicionais javanesas aos *drones*, motivos percussivos e melódicos produzidos com os instrumentos musicais de Wukir. Tais instrumentos são feitos em sua maioria a partir de artefatos de bambu reutilizados, que são eletrificados e transformados em artefatos com sonoridades bastante versáteis. Assim como a *Senyawa*, muitos outros artistas criam seus próprios instrumentos a partir de objetos obsoletos reabilitados por toda sorte de gambiarras, por meio do que podemos chamar, nos termos de Giuliano Obici (2018), de *gambioluteria*.

Técnicas experimentais descritas por Nicolas Collins (2006), como o *hardware hacking* – caracterizado pelo ato de abrir objetos a fim de modificá-los e programá-los para outras finalidades – e a utilização de eletrônica experimental criativa por *circuit bending*², são apontadas aqui como gambiarras que se somam a muitas outras técnicas artesanais, chamando a atenção também para o aspecto ecológico da produção tecnológica. Essas gambiarras estabelecem processos expe-

2. Técnica de eletrônica experimental utilizada para provocar curtos-circuitos de baixa voltagem em equipamentos eletrônicos sonoros com o fim de obter outras formas expressivas.

rimentais capazes de reabilitar artefatos em desuso, constituindo uma relação prática e laboratorial com a arqueologia das mídias, como indica Jussi Parikka (2020). Esses procedimentos demonstram uma relação de interdependência entre músicos, tecnologias experimentais e seus ambientes. Neste sentido, ambos os termos *interdependência* e *habilitação* procuram contrapor-se à crítica de que tais gambiarras se configurariam como mero “fetiche tecnológico”. Elas são, afinal, úteis para efetivamente habilitar o músico em um dado ambiente sociotécnico através de um material obsoleto, dando-lhe acesso a outros meios. Isso chama a atenção para o modo como certas estruturas aparelhísticas obsoletas são reavivadas, executando outras funções e promovendo novas relações nos circuitos de música experimental.

Para situar esta discussão, procuramos a seguir elaborar sobre a dimensão ecológica envolvida nas práticas de reutilização promovidas pelas gambiarras, para definirmos mais abrangentemente de que se trata a condição de interdependência entre músicos gambiólogos e seus ambientes tecnológicos e culturais.

Gambiarra e reaproveitamento como meios de habilitação

Em meio ao fluxo habitual do tecnocapitalismo, podemos dizer que o trabalho laboratorial de recuperação de materialidades abandonadas possui uma dimensão epistemológica: ele permite o estabelecimento de espaços de resgate e reoperacionalização que regularmente absorvem objetos esquecidos da sociedade de consumo contemporânea, promovendo consigo conhecimentos e habilidades particulares. São saberes que emergem especificamente com a recuperação de técnicas e habilidades de montagem em contextos em que há necessidade de obtenção de conhecimentos práticos e imediatos. Artista, inventor e curioso dividem uma mesma personalidade enquanto *gambiólogos*, sujeitos empiristas que desenvolvem seus projetos primeiramente em uma ordem experimental, podendo a partir daí implementar inclusive iniciativas mais metódicas e sistematizadas de trabalho com as materialidades técnicas.

Destacamos aqui algumas formas de conhecimento possibilitadas pela experimentação com mídias obsoletas. A ação de investigar e restituir mídias em desuso ajuda a promover aquilo que Steven Jackson

(2014) chama de “pensamento de mundos partidos”³: o reconhecimento consciente do importante papel que a reutilização, a recombinação e a reconfiguração devem ocupar no mundo contemporâneo. Por meio dessas operações, podem ser cultivados valores e atividades humanas relacionadas ao cuidado, exercitando o complexo trabalho de adaptação às diversas contingências dos sistemas e das formas de organização da vida em sociedade. Neste sentido, a dimensão material imediata da reutilização suscita uma série de perguntas:

[Q]uem restaura os dispositivos e sistemas que utilizamos continuamente? Quem realiza a manutenção das infraestruturas a partir das quais nossa vida se desdobra? [...] Como os modelos normativos da humanidade são destruídos e recompostos (e, outra vez, quem realiza este trabalho)? (JACKSON, 2014, pp. 222-223)

Neste circuito, a prática da gambiarra representa um elo entre estes dois regimes, das mídias em seu tempo de obsolescência e o seu posterior resgate, capaz de despertar um modo de pensar *sobre e para* os mundos partidos às margens do progresso. Esse também se torna um modelo importante para pensar sobre as mídias, sobretudo em uma época em que elas atingem um grau considerável de superfluidade no cotidiano (CHUN, 2016) mediante processos de renovação contínua, em escala industrial, que resultam em sua abundância e acumulação. Como lamenta Siegfried Zielinski:

Agora que há uma superabundância de mídias, certamente não pode haver mais privação. Para aqueles indivíduos completamente condicionados pelas mídias, elas já não podem mais ser um objeto capaz de despertar obsessão. Pela sua disponibilidade, as mídias de hoje podem até ser utilizadas e defendidas como propriedade, mas não mais como um objeto de desejo. Neste sentido específico, as mídias se tornaram redundantes e supérfluas. Pela sua preponderância ao longo do século XX, elas acabaram se tornando desgastadas/surradas/batidas/exauridas. (ZIELINSKI, 2013, p. 16)

Nessa passagem, Zielinski chama atenção para o esgotamento do potencial criativo envolvido na produção midiática, exaurido devido à

3. Tradução nossa do termo original, *broken world thinking*.

sua redundância. Se tomarmos o trecho final de sua crítica em um sentido prático, todavia, podemos lançar alguma luz sobre os potenciais inexplorados do caráter *desgastado* e *surrado* desses dispositivos técnicos superabundantes. É a partir deles que um percurso de resgate crítico pode ser construído, na contramão de tamanha exaustão. À luz de uma história natural da sucata eletrônica (GABRYS, 2011), os processos de resgate de *mídias mortas* (STERLING, 1995) e, mais recentemente, das *mídias zumbi* (PARIKKA e HERTZ, 2016), procuram retomar tal preocupação com as tecnologias obsoletas, reconhecendo as dimensões materiais e os riscos ambientais que as mídias trazem consigo desde antes de sua produção fabril até muito tempo depois de seu descarte. Tais dimensões se tornam evidentes nos processos de extração de matéria-prima para a produção física de discos, instrumentos e aparelhos musicais (DEVINE, 2019) e nos ciclos de descarte e desmonte de objetos obsoletos, que historicamente têm culminado em uma série de violações de direitos humanos, trabalhistas e ambientais. É nesse sentido que Parikka (2013) irá atribuir grande importância à observação de máquinas destruídas e descartadas, destacando a materialidade dos dispositivos tecnológicos em um sentido científico mais tradicional: estritamente, as rochas, os minerais e metais que compõem o “prelúdio metalúrgico das mídias” (PARIKKA, 2013, p. 74) e que explicam (e também compõem) a longa duração dos objetos técnicos no metabolismo terrestre.

Esta dimensão físico-química dos artefatos tecnológicos também está diretamente relacionada ao modo como os instrumentos soam e à maneira como percebemos e conhecemos o som habitualmente. Não é por acaso, portanto, que Wolfgang Ernst (2019) afirma que, através de uma arqueologia das mídias radicalmente material, as ciências do som podem compreender mais profundamente as tecnologias em sua natureza epistemológica. Ernst associa a acustemologia às práticas de recuperação de artefatos mídia-arqueológicos em laboratório, como um método para performar o passado das mídias. O pesquisador fundou dois laboratórios, o *Media Archaeological Fundus* e o *Signal Laboratory*, na Universidade Humboldt, em Berlim, com uma infinidade de equipamentos eletrônicos que ficam à disposição para que os arqueólogos das mídias possam abri-los e explorá-los a fim de compreender seu funcio-

namento: “a essência das mídias técnicas fica evidente apenas através da implementação de suas operações” (ERNST, 2016, p. 205).

Assim, o som é considerado uma materialidade das mídias. Nessa direção, pensá-lo materialmente passa por compreender, por exemplo, a utilização dos cristais utilizados na eletrônica cotidianamente. Muitos dos componentes eletrônicos encontrados dentro de artefatos midiáticos contêm em seu interior pequenos cristais, que são utilizados em tecnologias tanto digitais quanto analógicas. Ambas as tecnologias levam em sua construção cristais osciladores, como cristais de piezo ou mesmo de quartzo, muito utilizado em relógios antigos, em chips microcontroladores e placas-mãe de computadores. Os cristais definem a frequência dos osciladores, isto é, são responsáveis pelo ritmo de seu funcionamento, como o ritmo pelo qual funcionam os relógios ou, ainda, a oscilação que permite o revezamento entre estados *on* e *off*, o zero e um dos computadores, como bem explica Jan Claas van Treeck:

O uso dos zeros e dos uns em tecnologia é o básico da digitalidade e isso refere-se, de fato, a uma oscilação. Uma oscilação entre dois pontos. O menos ou o mais extremo desses pontos são vistos por computadores como zeros ou uns. No fundo, são ondas. E essas ondas, claro, são estruturalmente a mesma coisa que ondas sonoras, que podemos ouvir. A ideia do sônico, a ideia dessas ondas sendo a base de praticamente tudo é realmente crucial. (VAN TREECK, 2016, s.p.)

Em sua dimensão material, esses mesmos elementos, que atribuem determinadas características ao modo como soam os instrumentos técnicos construídos, também participam da deterioração profunda das mídias em um momento posterior, em que essas já não são mais propriamente reconhecidas como mídias.

Com esse apanhado inicial, podemos dizer que, ao longo dos últimos anos, muitos trabalhos já reconheceram a necessidade de pensar o lugar do quebrado, do descartado, do obsoleto e do reconstituído (JACKSON, 2013; GABRYS, 2011; PARIKKA, 2013; ERNST, 2019) no estudo das tecnologias. Essas agendas de pesquisa também trouxeram contribuições significativas aos campos da comunicação e das artes. O que sugerimos aqui, como um passo complementar, mas ainda em interlocução com essas pesquisas, é repensar o lugar das mídias obsoletas em ambientes

inventivos de refuncionalização, como, por exemplo, em práticas musicais de reutilização a partir da gambiarra.

O gesto técnico da gambiarra é caracterizado, como o entendemos aqui, por produzir uma *habilitação para* alguma coisa. Avançando nessa direção, podemos dizer que, ao menos no contexto artístico, a habilitação é a qualidade da gambiarra que coalesce em um artefato e para além dele, a fim de promover diversas novas manifestações técnicas e estéticas. A prática gambiarrística exige um estudo prévio dos artefatos a serem modificados; a partir daí, elaboram-se métodos experimentais e criativos para a habilitação de novas funções de tais objetos. Os artefatos passam a desempenhar outras funções, diferentes daquelas prefiguradas anteriormente, tornando-se, assim, outros objetos. Esse potencial transformador da gambiarra também pode exercer uma potência habilitante em sujeitos, como produtores de tecnologias. Ao mesmo tempo em que mobiliza certo desprendimento das instituições tecnológicas formais, essa condição também escancara de modo crítico as relações mais amplas de interdependência entre sujeitos, tecnologias e ambientes. As novas versões do artefato gambiarrado, ao serem descobertas a partir de materialidades obsoletas, retornam aos ambientes sociotécnicos com notório potencial inovativo.

Em um primeiro momento, poucas coisas poderiam parecer mais distantes conceitualmente entre si do que as ideias de reutilização e de inovação. Normalmente pensamos a inovação como um advento pioneiro por completo: uma criação mistificada na ponta da cadeia produtiva, fruto de engenheiros (normalmente homens) desbravadores e geniais. A reutilização dos aparelhos comparece no final da cadeia – ainda que se trate de um final imaginado, já que o destino biogeoquímico desses objetos, enquanto dioxinas e furanos, dentre outras toxinas, pode ser encontrado em aterros e lixões bem longe dos maiores centros consumidores globais (LUERSEN e FUCHS, 2020). Em geral, a retórica da inovação é reservada aos bens de consumo disponibilizados em ciclos programados de produção e distribuição, enquanto os demais dispositivos passam a integrar um estágio mais prolongado de armazenamento até o seu eventual descarte. Essas duas pontas da retórica do progresso tecnocapitalista possuem uma relação direta com o processo

de atribuição de valor mercantil e cultural dos bens de consumo nos circuitos produtivos, de uma extremidade à outra. Mas essa atribuição de valor é somente parcial, na medida em que a decomposição, a vida alternativa e a própria refuncionalização dos aparelhos não obedecem necessariamente aos usos planejados na origem de sua fabricação.

De certa maneira, portanto, a habilitação constituída pelas práticas gambiarrísticas permite gerar frestas nos ciclos de produção e consumo, dando vistas à reversão, senão do processo material em larga escala, ao menos da visão predominante que ocupa o imaginário tradicional da inovação. De tal modo, a gambiarra opera com o reconhecimento das formas de criação e da diversidade incrustadas nas próprias práticas de reutilização. A obsolescência é apenas uma dimensão desse processo, e, conforme coloca Gabrys (2011, p. 104), seja em um estado de arruinamento, de preservação ou de recombinação, “os dispositivos obsoletos passam a contar histórias sobre outras coisas, em vez daquelas [retóricas] baseadas na evolução técnica”. Uma programática da gambiarra, portanto, permite questionar justamente as histórias de ideação, autonomia e pioneirismo habitualmente embutidas nos imaginários do design, o que reforça o caráter epistêmico na prática daqueles atores e espaços dedicados à experimentação com mídias obsoletas. Se dificilmente os resultados de suas obras serão mais limpos ou brilhantes do que os produtos de fábrica (e essa sequer é a intenção), é provável que os artistas da gambiarra habilitem, alternativamente, uma perspectiva parcial distinta, proporcionando um conhecimento de outra natureza sobre as tecnologias.

Argumentamos aqui que, enquanto formas materiais que demonstram uma natureza ecológica implícita nas mediações técnicas, as práticas de gambiarra despontam de relações de interdependência entre sujeitos, tecnologias e ambientes que objetivam produzir formas de habilitação. A seguir apresentamos como esse processo se dá no caso da construção experimental de instrumentos gambiarrados de um artista específico.

Gambioluteria e interdependência em *Senyawa*

As possibilidades de intervenção técnica sobre as materialidades das mídias promovem alterações nos ambientes e, antes de tudo, provêm desses mesmos ecossistemas. Dentro do escopo deste trabalho, convém pensarmos em obras sonoras realizadas com instrumentos gambiarrados experimentalmente pelos próprios artistas. Atualmente, acompanhamos experiências cada vez mais frequentes envolvendo softwares e dispositivos eletrônicos contemporâneos sendo combinados com instrumentos e formas musicais tradicionais. Os timbres particulares desses instrumentos e a infraestrutura técnica de produção fonográfica localmente disponível normalmente se combinam com equipamentos de gravação e processamento de áudio de marcas transnacionais, com todos esses agentes imprimindo suas marcas sobre as obras. Dentre outras coisas, isso demonstra “a intrincada relação entre a maquinização do amadorismo através de apropriação de tecnologias fonográficas e a estetização decorrente do uso dessas mesmas tecnologias, ao deixarem rastros sonoros na fonografia” (CONTER, 2016, p. 159). As sonoridades que derivam desses processos híbridos são análogas à natureza difusa dos experimentos sonoros com as materialidades das mídias, não pertencendo a um circuito nem internacionalmente homogêneo, nem completamente particularizado localmente.

Nesta perspectiva, trazemos à discussão o caso da banda indonésia *Senyawa* (Imagem 1), formada pelo vocalista Rully Shabara e o instrumentista Wukir Suryadi.

Transitando entre shows realizados em circuitos *underground* e performances no ambiente das artes sonoras contemporâneas, a dupla é simpática à lógica do *open-source*, que perpassa desde a construção de seus instrumentos musicais até a gestão dos seus acordos de distribuição (elaborada estrategicamente pelos músicos a partir de um modelo de participação descentralizado, em que se negociam parcerias diretamente com distribuidoras de cada localidade). A *Senyawa* ainda possui um estúdio próprio em Yogyakarta, onde os músicos também realizam palestras, *workshops* e outras atividades de aprendizado. Algumas das iniciativas realizadas no estúdio são moralmente inspiradas no sistema *nyantrik* (da tradição islâmica em Java) de viver, estudar, trabalhar

e criar em um mesmo espaço, em comunhão, ainda que tenham sido deixados de lado os demais elementos ascéticos da religião e a moradia compartilhada (ANTARIKSA, 2015).



Figura 1: Senyawa [da esquerda à direita, Wukir e Rully]
Fonte: MNE Magazine.⁴

Fatores locais também participam diretamente na modelagem da estética sonora da dupla. Quanto à performance vocal, Rully mistura técnicas experimentais de canto gutural com elementos de tradições vocais de diferentes ilhas da Indonésia. As técnicas e estruturas vocais são inspiradas em tradições musicais de regiões da Sumatra, de Java, na Rabba islâmica, e especialmente no canto Moraego, de Celebes (LEINHART, 2015) – aditivados por um pouco de death metal. Rully também desenvolveu uma plataforma de ensino para cantores amadores interessados em aprender e partilhar técnicas vocais expandidas. Wukir executa os instrumentos sonoros gambiarrados por ele mesmo, normalmente com ajuda de outros amigos músicos e especialistas. O ambiente cultural e os aspectos geomorfológicos das regiões insulares também tiveram um papel importante na experiência formativa de Wukir, que

4. Disponível em: https://www.nme.com/en_asia/features/senyawa-indonesian-experimentalists-new-album-alkisah-2021-interview-2828013. Acesso: 8 set. 2022.

ainda adolescente viajou pelas diversas ilhas da região como integrante de um coletivo de teatro comunitário indonésio (*Teater Ideot*), preparando efeitos de sonoplastia para as peças com objetos descartados, como tampinhas de garrafa (ANTARIKSA, 2015).

Os instrumentos de Wukir, que analisaremos detalhadamente mais adiante, são fabricados em sua grande maioria a partir de ferramentas tradicionais de bambu que, previamente utilizadas em hortas e serviços locais, gradativamente foram sendo substituídas por equipamentos mecânicos. Tais artefatos passaram por transformações por meio de *hardware hacking*, sendo habilitados pela gambiarra para exercerem a função de instrumentos sonoros. Em *Handmade electronic music: the art of hardware hacking*, Nicolas Collins (2006) trata especificamente de métodos e abordagens experimentais de *hacking* e eletrônica descomplicada para artistas. Collins argumenta que o *hardware hacking*, aliado à eletrônica experimental, possibilita uma maior liberdade de manipulação dos materiais, permitindo incorporar resultados estéticos por meio de intervenções técnicas no interior dos dispositivos. Para Collins, o *hardware hacking* é um procedimento orientado à alteração de peças e/ou funcionalidades de equipamentos técnicos, com o objetivo de (re)configurá-lo. O *hacking* é frequentemente utilizado em aparelhos considerados obsoletos ou que foram descontinuados no fluxo da aceleração tecnológica. Ao mesmo tempo em que são mais acessíveis economicamente, seu uso favorece a reutilização de peças e componentes empregados em aparelhos eletrônicos antigos. No contexto de reutilização de equipamentos quebrados ou abandonados, o ato de abrir a “caixa-preta” dos dispositivos e mexer nas suas estruturas pode se tornar uma estratégia crítica. Muitos artistas das mídias, atentos a questões políticas e ecológicas, veem neste método uma ferramenta de a(r)tivismo (FUENTES, 2013; DANOSO; PEÑA, 2014).

Existe um tipo de gambiarra mais especificamente voltado para a *luteria*, isto é, para a construção de instrumentos, que é bastante caro à análise do caso da Senyawa. A *gambioluteria*, como cunhada por Giuliano Obici (2018), pode ser definida como a construção de instrumentos sonoros especificamente por meio de gambiarras – o que, no atual estágio da tecnocultura, frequentemente envolve insumos prove-

nientes da eletrônica. Para Obici, a gambioluteria pode ser considerada um procedimento mídia-arqueológico que ocorre de maneira não-linear, não apenas “das mídias velhas às novas, mas em ambas as direções” (OBICI, 2018, p. 6). Ao evidenciar determinadas particularidades e efeitos provenientes da interposição entre diferentes mídias, o remodelamento técnico gambiarrístico através de *hacking* expande a própria noção de instrumento musical. Obici propõe que esse tipo de fabricação é em si uma espécie de pré-instrumento que, além de prover meios de expressão musical mais acessíveis e baratos, desobstrui um caminho alternativo no nosso relacionamento habitual com as mídias:

Mesmo na precariedade e na impossibilidade de usar um produto, é possível inverter os papéis de consumidor para produtor, de passivo para ativo, e se tornar um inventor. Invertem-se através da gambiarra as hierarquias que os objetos, mídias, tecnologias e serviços nos propõem. Dizendo de outra forma, a gambiarra institui, mesmo que temporariamente, a inversão dos desígnios embutidos na tecnologia, revelando o avesso da ordem que ela instaura. (OBICI, 2014, p. 54)

À medida que a cultura das mídias vai empilhando objetos tecnológicos obsoletos, os artistas gambiólogos se encarregam de recuperar parte dessas estruturas, realizando implicitamente uma escavação tanto física quanto conceitual dos/nos dispositivos.

O resultado dessas escavações, isto é, os instrumentos gambiarrados, passam então a dar mostras do ambiente tecnocultural do qual emergem, incluindo elementos das características naturais, ocupações laborais e matrizes tecnológicas presentes. No caso da Senyawa, Wukir Suryadi construiu uma extensa série de instrumentos baseados em artefatos técnicos locais obsoletos, que são gambiarrados de modo a se tornarem instrumentos aptos para a experimentação sonora. Alguns deles são feitos a partir de ferramentas de bambu outrora utilizadas na agricultura local, afora outros utensílios rurais, eles próprios artefatos artesanais feitos de materiais amplamente disponíveis em algumas das ilhas indonésias (ENRICH, 2013). É o caso do instrumento *garu*, que Wukir construiu a partir de uma ferramenta arcaica similar a um ancinho para arar a terra (Imagem 2). Os drones profundos e graves, importantes em

determinadas performances da Senyawa, dependem especificamente da constituição robusta e longilínea desta ferramenta reutilizada.

Com a mecanização da agricultura, os produtores rurais de Java passaram a ter menos mão de obra no campo, e parte da tradição do uso do arado foi se perdendo. A intenção de Wukir em utilizar o ancinho como um instrumento se deve não só à sua disponibilidade, mas também ao resgate dessa tecnologia tradicional (HYLANDS, 2014) e da história de um período anterior da cultura agrícola javanesa, que é revirada juntamente com o uso do *garu*. Não apenas o músico, como também esse objeto passa a ser habilitado através de sua refuncionalização.

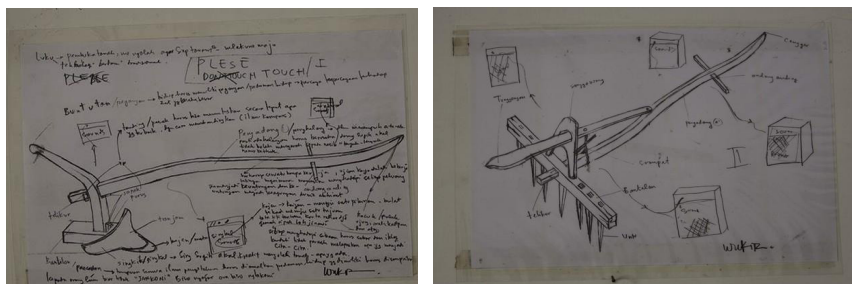


Figura 2: Esquema gráfico [apontando modificações feitas no *garu* e indicações para performance]

Fonte: Creative Cowboy.⁵

O instrumento mais utilizado nas performances da Senyawa – e, possivelmente, o mais versátil construído por Wukir – é o *bambuwukir*, que serve como instrumento tanto melódico quanto percussivo, podendo ser tocado alternada ou simultaneamente. O corpo espesso de bambu inteiro mede cerca de um metro e meio e conta com onze cordas, sendo três delas de aço, que podem ser tocadas tanto com palhetas quanto com um arco de violino. As oito cordas restantes são feitas de casca de bambu e podem ser pinçadas ou tocadas percussivamente (GLASSMAN, 2017). Wukir também incorporou ao instrumento um microfone de contato que pode ser utilizado em conjunto com pedais de distorção e demais efeitos.

5. Disponível em: <https://www.creativecowboyfilms.com>. Acesso: 8 set. 2022.

O timbre particularmente grave do *bambuwukir* é proporcional ao padrão de construção e às dimensões do instrumento, e a escolha do bambu interfere diretamente, portanto, na tonalidade produzida. Em razão disso, podemos dizer que Wukir não apenas é inspirado pelo ambiente natural de seu entorno, mas também nutre, com o ambiente, uma relação de interdependência bastante direta: desde 2011, ele cultiva seu próprio bambuzal no quintal de sua casa (LIPPIT, 2016).

Fisicamente, o *bambuwukir* se assemelha ao *sasando*, uma harpa circular tradicional da Ilha Rote, localizada na fronteira da Indonésia com o Timor Leste. Há algumas diferenças importantes, todavia. Em vez de tocadas com um arco, as cordas do segundo instrumento são beliscadas. Enquanto o *sasando* possui encordoamento espesso em toda a sua circunferência, o *bambuwukir* possui apenas metade do contorno circular do bambu, deixando a outra metade do tronco com um corte reto, para dar suporte a um conjunto de cordas que podem ser tocadas simultaneamente em dedilhado e *martelé*. Há, portanto, uma ampla variedade de dinâmicas e articulações sonoras possíveis, que são resultado de seis modificações realizadas por Wukir no artefato até chegar ao presente modelo.

A construção deste instrumento, portanto, combina materiais encontrados no entorno e a inspiração de um instrumento tradicional com o uso de apetrechos conhecidos também no meio do rock de garagem, tais como os efeitos de distorção que Wukir utiliza conjuntamente com a execução do *bambuwukir*. Essa combinação contribui com a forma de compor experimentalmente através da mistura entre velhas e novas tecnologias, materializadas no carregado processamento de efeitos, que também compõem os timbres da Senyawa, ricos em baixas e altas frequências.

Alguns dos instrumentos construídos passam por outras formas de processamento. É o caso do *solet*, para o qual o músico *hackeou* uma espátula de cozinha (YAMAMOTO, 2017), também feita de bambu, transformando-a num apetrecho que lembra (com significativa distância, inclusive no temperamento) um *erhu*, instrumento de cordas friccionadas tradicional do leste asiático. Em função da dinâmica do

instrumento, Wukir não embutiu um sistema de eletrificação no instrumento, optando por realizar a microfonação durante as performances.

Outro exemplo de gambioluteria realizada é o *akar mahoni*, um instrumento para uso coletivo cuja estrutura principal é constituída por uma chapa horizontal de mogno, à qual são incorporadas diversas peças para interação musical simultânea: uma guitarra desconstruída, com um braço móvel, tarraxas de afinação, captadores e potenciômetros redistribuídos, tiras de couro, um sequenciador e theremins ópticos e eletromagnéticos (BENTLEY, 2014). Dentre todos os instrumentos utilizados pela Senyawa, o *akar mahoni* é aquele em que a dimensão material local nos parece menos marcante. Enquanto, nos demais instrumentos, há elementos que intrinsecamente demarcam a relação de interdependência com o ambiente natural, aqui a principal relação é enunciada pelo uso do tronco maciço de mogno ao qual estão incorporadas as outras peças. A questão da reutilização fica mais por conta do aproveitamento de instrumentos musicais de diferentes naturezas, agrupados em uma bricolagem, do que pela absorção de outros materiais não notadamente musicais por meio de uma gambiarra.

A partir da observação dessas práticas de reuso na gambioluteria, podemos perceber como Wukir acaba desenvolvendo um repertório pela sua própria ocupação com os materiais, também atualizando, com isso, as potencialidades estéticas dos instrumentos. Assim, os procedimentos empregados na elaboração dessas peças, em sua maioria baseadas em artefatos obsoletos do ambiente local, estabelecem formas alternativas de operar com as materialidades ali disponíveis. A gambiarra opera como um elo entre temporalidades que viabiliza a habilitação desses materiais supostamente antiquados, fazendo-os circular outra vez, por outros circuitos.

O processo de empirismo radical empreendido por músicos envolvidos com a gambioluteria não deve cegar-nos para o importante *componente epistemológico* subjacente a esses projetos. Na montagem dos artefatos recuperados estão envolvidos cuidados implícitos com os materiais que mobilizam não apenas saberes práticos e imediatos (como os resultados eficientes das gambiarras), mas também o reconhecimento

de uma mais ampla malha cultural e natural disponível no ambiente e oriunda da relação íntima do gambiólogo com tais artefatos.

São conhecimentos de fundo que fazem parte, portanto, de uma ambiência anterior, sem a qual os instrumentos de Wukir e de milhares de outros músicos não existiriam, ou seriam notoriamente outros. Essa situação deixa ver o aspecto intrinsecamente relacional das gambiarras, que devem absorver e recombina artefatos desviados conforme as necessidades contextuais. José Messias (2020), ao tratar das modificações realizadas em jogos digitais piratas, argumenta que as gambiarras são práticas análogas à antropofagia. A recuperação utilitária promovida pela gambiarra caracteriza um modo de se alimentar do outro, realizando uma absorção que resulta numa conseqüente alteração de si. Em sentido complementar, entendemos que, no caso aqui apresentado, a recombinação de objetos artesanais e industriais, endógenos e exógenos, disponíveis para a construção de instrumentos, motiva-se por uma necessidade real de habilitação e aprimoramento do gambiólogo e dos objetos modificados artesanalmente.

Essa abordagem pode ser uma perspectiva particularmente interessante para ultrapassarmos certo fetiche pela gambiarra que vemos se desenvolver em torno das soluções informais adotadas e da relação destas com a cultura *maker*, de modo mais generalizado. Afinal, a romantização das estratégias gambiarrísticas e do reuso tende a levar, em contextos retirados da prática cotidiana, à idealização da precariedade e da instabilidade econômica – justificando, em última análise, um entendimento da austeridade como um meio de prosperidade moral ou intelectual (NOLAN, 2018). Assim, convém manter certa atenção para o modo como as histórias de reutilização são atravessadas por diferentes espaços geográficos, condições de desenvolvimento e interdependências ambientais⁶ (MATTERN, 2018), de modo que problemas infraestrutu-

6. Isso nos parece especialmente sensível tanto no caso de discursos sobre a gambiarra quanto de seus análogos estrangeiros *jugaad* (na Índia) e *shanzhai* (na China). Ambos os termos têm sido apropriados popularmente em discursos de cunho heroico-nacionalistas que, em tempos de intensa precarização das condições de trabalho e da infraestrutura urbana e rural, servem também para idealizar as condições de subdesenvolvimento. Lembramos, ainda, dos casos em que o caráter de improvisado das gambiarras se traduz em metáforas de “inovação disruptiva” que desconsideram a residualidade dessas práticas

rais latentes, frequentemente presentes em contextos de gambiarra, não sejam romantizados nesse processo.

Considerações finais

Procuramos compreender aqui as condições relacionais da gambiarra, que demonstram a participação de fatores ecológicos e de elementos ecossistêmicos na formatação das performances, sonoridades e demais aspectos da produção musical experimental da Senyawa. Este argumento não deve ser confundido com a ideia radical de que a produção cultural seja determinada por fatores naturais, ao modo de um “determinismo ambiental” – uma noção que pode ser encontrada em escritos sobre geografia desde a antiguidade até as descrições da natureza do período iluminista (SCHNEIDER, 2016). Dentro de uma tal estrutura interpretativa, as diferenças climáticas e de temperatura seriam responsáveis pela produção de determinadas características culturais e emocionais, determinando diretamente o comportamento humano. Nosso argumento aqui não procura apontar nessa direção politicamente problemática. O que gostaríamos de ressaltar aqui, mais modestamente, é que os trabalhos de artistas gambiólogos permitem acompanhar relações de interdependência entre ecossistema e cultura, ainda que tais relações não obedeçam necessariamente a lógicas de sobredeterminação.

A análise dos instrumentos da Senyawa, pela sua combinação criativa de tecnologias locais e exógenas, torna tangível como a gambiarra estimula os artistas a trabalhar com elementos orgânicos e antropogênicos de seu entorno. A reutilização desses elementos habilita músicos e artefatos obsoletos, que passam a integrar a cadeia de circulação das mídias. A partir do cuidado mobilizado pela reutilização, também podemos concluir que as gambiarras tornam práticas e evidentes as relações imanentes entre tecnologia e natureza, por mobilizarem práticas criativas a partir de materialidades das mídias obsoletas e dos mundos partidos de artefatos abandonados.

A observação das relações de interdependência mobilizadas pelas gambiarras suscita um contraponto ao imaginário, ainda bastante

frequente na cultura *maker*, do artista-inventor individualista que constrói seus instrumentos de modo completamente autônomo em seu ateliê. Essas atividades são perpassadas por toda uma malha de relações ecosociais, nas quais os materiais passam a ser constituintes do particular e do coletivo, tornando visíveis as condições interdependentes de criação.

Na medida em que nossa cultura vai empilhando objetos tecnológicos obsoletos, alguns artistas experimentalistas se encarregam de recuperar, através da gambioluteria, o potencial latente de algumas dessas materialidades para a viabilização de expressões que somente através delas seriam possíveis. A partir do relacionamento de empirismo radical com os objetos, os procedimentos de gambiarra dão vazão a uma perspectiva alternativa e proporcionam um conhecimento de outra natureza sobre as tecnologias. Neste panorama, as continuidades entre passado e presente, novo e velho, natural e artificial, são mais persistentes do que nos sugerem as retóricas habituais envolvendo arte e tecnologia.

Referências bibliográficas

ANTARIKSA. Nyantrik as Commoning. In: MONFRIES, K. (org.). *The Instrument Builders Project: hits from the gong*. Yogyakarta e Melbourne: The Instrument Builders Project, 2015, p. 64–77.

BENTLEY, S. An interview with Instrument Builders Project founders and co-curators Kristi Monfries and Joel Stern. *National Gallery of Victoria*, 22 out. 2014. Disponível em: <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/an-interview-with-instrument-builders-project-founders-and-co-curators-kristi-monfries-and-joel-stern>. Acesso: 3 dez. 2021.

CHUN, W. H. K. *Updating to remain the same: habitual new media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2016.

COLLINS, N. *Handmade electronic music*. Nova Iorque: Routledge, 2006.

CONTER, M. B. *Lo-fi: agenciamentos de baixa definição na música pop*. 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

DANOSO, P.; PEÑA, V. M. Dissent and utopia: rethinking art and technology in Latin America. In: ACETI, L.; JASCHKO, S.; STALLABRASS, J.; BALASKAS, B. (orgs.). *Red art: new utopias in data capitalism*. Leonardo Electronic Almanac, v. 20, n.1. San Francisco: Leonardo/ISAST, 2014, p. 136–147.

DEVINE, K. *Decomposed: a political ecology of music*. Popular Music, v. 34, n.3, 2015, p. 367–389.

ENRICH, P. Back to the bamboo roots: the secrets of senyawa. *Indonesia Expat*, 23 set. 2013. Disponível em: <https://indonesiaexpat.id/outreach/back-to-the-bamboo-roots-the-secrets-of-senyawa>. Acesso: 3 dez. 2021.

ERNST, W. *Chronopoetics: the temporal being and operativity of technological media*. Londres: Rowman & Littlefield, 2016.

ERNST, Wolfgang. Sobre a sonicidade. *GEMInIS*, v. 10, n.1, 2019, p. 4–26.

FUENTES, M. A. Zooming in and out: tactical media performance in transnational contexts. In: LICHTENFELS, P.; ROUSE, J. (orgs.). *Performance, politics and activism*. Houndmills: Palgrave Macmillan, 2013, p. 32–55.

GABRYS, J. *Digital rubbish: a natural history of electronics*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2013.

GLASSMAN, D. Senyawa plays the music of the universe. *MusicWorks*, n. 128, 9 ago. 2017. Disponível em: <https://www.musicworks.ca/soundbite/senyawa-plays-music-universe>. Acesso: 3 dez. 2021.

HERTZ, G.; PARIKKA, J. Mídia zumbi: desvio de circuito da arqueologia da mídia para um método de arte. *Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, n. 14, jul.-dez. 2016, p. 98–113.

HYLANDS, P. Memory of nature. *Creative Cowboy*, 8 abr. 2014. Disponível em: https://www.creativecowboyfilms.com/blog_posts/memory-of-nature. Acesso: 3 dez. 2021.

JACKSON, S. Rethinking repair. In: GILLESPIE, T.; BOCZKOWSKI, P.; FOOT, K. (orgs.). *Media technologies: essays on communication, materiality and society*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014, p. 221–307.

JAMES, R. Affective resonance: on the uses and abuses of music in and for philosophy. *PhaenEx*, v. 7, n.2, 2012, p. 59–95.

LEINHART, K. Indonesian duo Senyawa is one of the most intense live bands in the world. *Red Bull Music Academy Daily*, 13 mar. 2015. Disponível em: <http://daily.redbullmusicacademy.com/2015/03/senyawa-feature>. Acesso: 3 dez. 2021.

LEWIS, G. *A power stronger than itself: The AACM and American experimental music*. Chicago: University of Chicago Press, 2009.

LIPPIT, T. M. Ensembles Asia: mapping experimental practices in music in Asia. *Organised Sound*, v. 21, n. 1, 2016, p. 72–82.

LUERSEN, E. H.; FUCHS, M. Ruínas do excesso: o design dos jogos digitais como renderização das ruínas da obsolescência programada. *Antares*, v. 28, n. 12, 2020, p. 23–48.

MATTERN, S. Maintenance and Care. *Places Journal*, nov. 2018. Disponível em: <https://placesjournal.org/article/maintenance-and-care>. Acesso: 3 dez. 2021.

MESSIAS, J.; MUSSA, I. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. *MATRIZES*, v. 14, n. 1, 2020, pp. 173–192.

NOLAN, G. B. ... or the Impossibility of Pollution. *E-flux Architecture*, jul. 2018. Disponível em: <https://www.eflux.com/architecture/structural-instability/208705/bricolage-or-the-impossibility-of-pollution>. Acesso: 3 dez. 2021.

OBICI, G. Gambioluteria: por uma arqueologia sonora. XXVIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música. Manaus. *Anais do XXVIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música*, Manaus, 2018, pp. 1–10.

OBICI, G. *Gambiarra e experimentalismo sonoro*. Tese (Doutorado em Música) – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, São Paulo, 2014.

PARIKKA, J. *A geology of media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

PARIKKA, Jussi. Green media times: Friedrich Kittler and ecological media history. *Archiv für Mediengeschichte*, n. 13, 2013, p. 69–78.

PARIKKA, J. O laboratório imaginário: práticas especulativas localizadas. Tradução Leonardo Souza e Thawan Dias. *Rebeca*, v. 17, n. 1, 2020, p. 311–325.

SCHNEIDER, B. Feeling, measuring, perceiving: on meteorological aesthetics in art and science. In: *Mary und der Vulkan: eine meteorologische Phantasmagorie*. Artigo feito por ocasião da exposição Mary & der Vulkan: eine meteorologische Phantasmagorie, 2016. Düsseldorf: Rheinverlag Studio, 2016, p. 49–57.

SILVEIRA FILHO, C. G. *Interdependências da música independente: um estudo sobre a formação do Coletivo Popfuzz e seu papel nos circuitos de eventos musicais em Maceió/AL*. 2016. Dissertação (Mestrado em

Sociologia) – Instituto de Ciências Sociais, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2016.

STERLING, B. The Dead Media Manifesto: a modest proposal and a public appeal. In: *International Symposium on Electronic Arts*. Montréal: ISEA, 1995.

VAN TREECK, J. C. Som e arqueologia da mídia, boas vibrações na Humboldt. *Escuta Nova Onda*. Disponível em: <https://escutanovaonda.com/2016/11/02/som-e-arqueologia-da-midia-boas-vibracoes-na-humboldt/>. Acesso: 29 nov. 2021.

YAMAMOTO, K. Tanah + Air: Senyawa's first headliner concert in Indonesia. *Asian Music Network*, 25 nov. 2017. Disponível em: <http://asianmusic-network.com/en/archive/2017/11/tanah-air---senyawas-first-headliner-concert-in-indonesia-kanako-yamamoto.html>. Acesso: 3 dez. 2021.

ZIELINSKI, S. The media have become superfluous. *Continent*, v. 3, n. 1, 2013.

CAPÍTULO 21

Los mediadores no humanos en los mundos musicales: El caso del automóvil en la Ruta Destroy

IVÁN NAVARRO FLORES

Del reflejo a la mediación

Históricamente, la música ha sido un objeto muy difícil de aprehender para las sociologías del arte y la cultura. En su intento por comprender las relaciones entre música y sociedad, durante buena parte del siglo XX estas disciplinas quedaron encalladas en las llamadas teorías del reflejo que, aunque con matices diferenciadores, concebían la música como un *síntoma* o *manifestación* de grandes causas sociales predefinidas por el investigador (DEL VAL RIPOLLÉS, 2015; HENNION, 2002). Así, entendida en términos de texto u obra, la música funcionaba a la manera de un mero testaferro, una correa de transmisión de fuerzas sociales presentes *en otra parte*. El papel de la sociología consistía entonces en descifrar la obra musical para encontrar siempre, tras ella, *factores* macro tales como el mercado, la ideología burguesa o la estratificación social del gusto.

En el último tercio del siglo XX, sin embargo, en los estudios sobre músicas populares se produjo un desplazamiento del foco de interés desde la *obra* musical como *reflejo* de causas sociales generales hacia el rastreo de la multiplicidad de mediadores que, de hecho, constituyen y hacen aparecer lo musical (BORN, 2010; BORN; BARRY, 2018).

La primera formulación explícita de este cambio se encuentra en *Los mundos del arte* (BECKER, 2008), que se definen como aquéllas redes de personas que establecen actividades cooperativas en torno a determinado tipo de arte. Este concepto mínimo, aparentemente descriptivo, tiene no obstante implicaciones normativas de largo alcance en lo que se refiere al papel de la sociología con respecto a la música, cuyo objetivo no sería ya la exégesis de las obras *en términos sociales*, sino la descripción de la multiplicidad de procesos y relaciones heterogéneas a través de los cuales los participantes de determinado mundo de arte construyen dicho mundo. Artistas, productores y programadores de radio, pero también medios de comunicación, fabricantes de instrumentos y equipos de grabación, instituciones culturales o el Estado: bajo esta perspectiva, el trabajo del analista consiste en entender las relaciones entre la pluralidad de mediadores que toman parte en un determinado mundo musical. La importancia de cada uno de ellos, por tanto, nunca puede ser determinada a priori; es, más bien al contrario, una cuestión que sólo se puede dirimir a través del trabajo de campo.

De esta forma la música ya no se concibe como una pantalla sobre la que se proyecta lo social, sino más bien como una malla opaca de mediaciones heterogéneas. Con todo, la apertura de la teoría a esta heterogeneidad es limitada en *Los mundos del arte*. Es cierto que Becker reconoce la existencia de mediadores no humanos –tales como estándares técnicos, equipamientos, estudios de grabación o espacios de actuación– que influyen en el funcionamiento de los mundos de arte en tanto estabilizadores materiales de convenciones y relaciones de poder. No obstante, no se profundiza en la importancia de estos mediadores como moduladores de la agencia de los participantes humanos. Este hecho tiene que ver con el movimiento de purificación propio de la epistemología moderna, que “[...] crea dos zonas ontológicas por completo distintas, la de los humanos, por un lado, la de los no humanos, por el otro” (LATOURETTE, 2007, p. 28). Las diversas disciplinas científicas establecen sus objetos de estudio respetando la compartimentación de la realidad en estos dos dominios estancos. Dentro de este marco, la sociología a la que se adscribe Becker se arroga el estudio de *lo social*, entendido en términos estrictamente humanos. La consecuencia es el manejo

de una definición de la agencia limitada a la acción consciente e intencional de las personas.

Repoblar los mundos musicales

En la actualidad, la prioridad ontológica de la acción humana en el análisis de las músicas populares ha sido puesta en cuestión por las teorías de la mediación musical, que reconocen explícitamente que “la música es un objeto descentrado y distribuido, con interrelaciones cambiantes entre sus mediaciones constitutivas” (BORN, 2005, p. 33). Además, al entender los hechos musicales en tanto conjuntos de cadenas de agencia humana y no humana (BORN, 2005, p. 18), estos desarrollos abren la noción de agencia más allá de lo humano, y así introducen una visión no antropocéntrica a través de la que es posible restituir la importancia de todos aquellos mediadores que, sin ser humanos, también forman parte de los mundos musicales al vincularse con las personas en sus actividades relacionadas con la música. En palabras de Antoine Hennion,

No existe por un lado la música, por otro el público y, entre ambos, los medios a su servicio: todo se desarrolla en cada ocasión en el medio, [...] a través de mediadores materiales concretos: instrumento, partituras, candilejas escénicas o lector de discos, que separan, según cada caso, a estrellas y públicos, “piezas” y aficionados, obras e intérpretes, repertorios y melómanos, emisiones y oyentes, catálogos y mercados... (2002, p. 19).

Si las teorías de la mediación legitiman la pregunta acerca de los roles que los mediadores no humanos juegan en los mundos musicales, la teoría del actor-red (en adelante ANT, por sus siglas en inglés) es un punto de partida obligado para asentar teóricamente la naturaleza de esos roles. Lejos de ser una teoría unitaria, la ANT se perfila más bien como una ontología especialmente sensible a la descripción de la circulación y modificación de la agencia en ensamblados de acción híbridos, compuestos por relaciones heterogéneas entre humanos y no humanos. Así, mientras la sociología tradicional restringe su objeto de estudio a la acción de las personas y sus interacciones, la ANT reclama la necesidad

de “[...] concebir que la acción siempre es producto de asociaciones heterogéneas que fluyen entre lo social/lo técnico, lo construido/lo natural, los humanos/los no humanos” (LATOURE, 2008 *apud* BALERDI; BOIX; IULIANO; WELSCHINGER, 2017, p. 6).

En el núcleo de la ANT, entonces, late una doble incertidumbre acerca del estatus ontológico de los actores y de la agencia. En *Reensamblar lo social*, Bruno Latour aborda el primer interrogante postulando que “[...] cualquier cosa que modifica con su incidencia un estado de cosas es un actor” (LATOURE, 2008, p. 106). Esta definición mínima, tan propia del *infralenguaje* de la ANT, apunta a “[...] problematizar y tornar una pregunta, antes que de naturalizar, la capacidad de otros tipos de vínculos (como los que implican a los “objetos” tecnológicos, biológicos, legales, físicos) para transportar la acción e incidir en ella” (BALERDI; BOIX; IULIANO; WELSCHINGER, 2017, p. 6). En definitiva, si algo incide en el curso de acción de otro actor, y si esta incidencia puede ser rastreada y probada, entonces ese *algo* debe ser considerado un actor.

Partiendo de este punto, la pregunta acerca de qué significa actuar se sigue de forma inevitable. Si bien la ANT sigue reconociendo la agencia humana e intencional como un tipo de acción, lo que la define es la voluntad de abrir esta noción a los “muchos matices metafísicos que existen entre la causalidad directa y la mera existencia: las cosas pueden autorizar, habilitar, proveer, alentar, permitir, sugerir, influir, bloquear, hacer posible, prohibir, etc.” (LATOURE, 2004, p. 226). Esta línea de pensamiento habilita teóricamente el repoblamiento de los mundos musicales y la restitución de los objetos demandada por Hennion (2002, p. 340). De la concepción de los mundos musicales como ensamblados de acción entre mediadores heterogéneos se sigue un programa de investigación bien definido, consistente en identificar los mediadores y describir sus relaciones y actividades conjuntas, así como la especificidad de sus influencias mutuas.

Para formalizar la investigación, existe un instrumento conceptual de utilidad probada con el que observar “la movilización de no-humanos en un ensamblaje humano” (LATOURE, 1998, p. 117): el diagrama de cadenas de asociación. En su texto *La tecnología es la sociedad hecha*

para que dure, Latour conceptualiza las cadenas de asociación como unidad de análisis a través de la cual estudiar la hibridez de la agencia. El interés del diagrama de cadenas se expone a través del ejemplo de un director de hotel cuyo objetivo es que los huéspedes dejen las llaves de sus habitaciones en la recepción para evitar que las llaves se extraíen (véase imagen 1). En las sucesivas cadenas se representa el número de asociaciones entre actantes que el director interpone entre sí mismo y sus clientes para lograr su programa de acción: que los clientes no se lleven las llaves consigo. De esta forma, “el director de hotel sucesivamente añade llaves, avisos orales, avisos escritos y finalmente pesos metálicos; en cada ocasión, modifica la actitud de alguna parte del grupo de «clientes del hotel»” (LATOURE, 1998, p. 113).

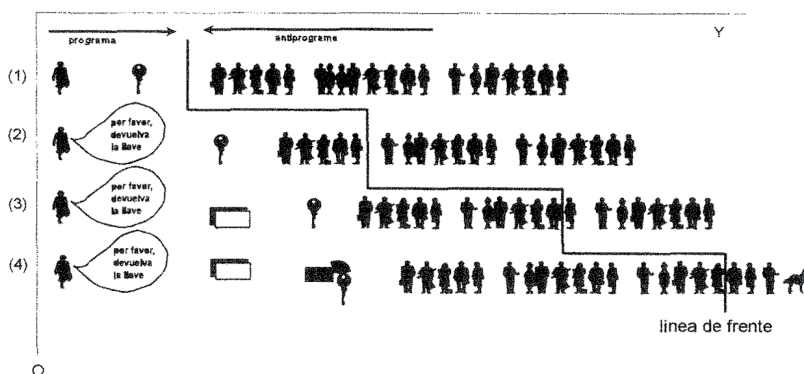


Imagen 1: Diagrama de cadenas de asociación
 Fuente/Autor: LATOUR, 1998, p. 114.

Si, tal y como ya ha quedado apuntado, para las teorías de la mediación las situaciones musicales se conciben como “conjuntos de cadenas de agencia humana y no humana (BORN, 2005, p. 18), este modelo de análisis es plenamente pertinente y aplicable a la descripción de situaciones musicales en tanto ensamblados o cadenas de acción híbridas. Tal y como expone Mads Krogh (2018), la actuación de un coro *a capella* es un caso claro de situación en la que, en apariencia, solo interviene el colectivo humano compuesto por los intérpretes y el director del coro. Sin embargo,

[...] imaginemos qué pasaría si al comenzar un concierto el director olvidase su diapasón; o si el escenario estuviese insuficientemente iluminado; o si la acústica de la habitación no permitiese a los cantantes escucharse mutuamente, o si no hubiese podios para aquellos en el fondo, haciéndoles imposible ver al director (KROGH, 2018, p. 536)

Si cualquiera de estos elementos falla o se ausenta, el colectivo humano no podría llevar a término su programa de acción, que consiste en realizar con éxito su actuación. Aquí, la actuación del coro *a capella* sirve como ejemplo de la condición habitual de las situaciones musicales que, lejos de constituirse exclusivamente por personas, están en realidad saturadas de una red de mediadores no humanos que las habilita y hace posibles. Siguiendo esta pista, en este trabajo se analizará el papel del vehículo privado en tanto mediador central de un mundo musical concreto: la Ruta Destroy. Para ello, se seleccionarán tres situaciones propias de este mundo musical que, con el apoyo de diagramas análogos al propuesto por Latour, se describirán en términos de cadenas de asociación entre mediadores heterogéneos.

Seguir a los actores, emplear su lenguaje

Para trazar la red de mediaciones que conforman los mundos musicales, existe un principio metodológico fundamental: se ha de trabajar ante todo con los relatos nativos (HAMMERSLEY; ATKINSON, 1994, p. 121 y ss.). Si la pretensión del investigador es dar cuenta de cómo los participantes construyen su mundo musical, es necesario atender a los términos precisos a través de los cuales llevan a cabo ese trabajo de construcción. En los procesos de definición de sí mismos y del resto es donde se revela la especificidad de sus asociaciones, así como la respuesta acerca de qué actúa y cómo lo hace. En este sentido, “cada entrevista, narración y comentario, por trivial que parezca, proveerá al analista un conjunto desconcertante de entidades para dar cuenta de los cómo y los por qué de cualquier curso de acción” (LATOUR, 2008, p. 75).

Como ya se anticipaba en la introducción, entonces, el investigador debe abstenerse de imponer *a priori* las categorías relevantes para el análisis extrayéndolas de su disciplina de origen. Se ha de trabajar, más bien al contrario, con el lenguaje de los propios actores: “[...] a

los analistas sólo se les permite poseer algún *infra*-lenguaje cuyo rol es simplemente ayudarlos a estar atentos al metalenguaje, plenamente desarrollado, de los actores, una descripción reflexiva de lo que dicen [...]” (LATOURE, 2008, p. 77). Sólo después de saturar las descripciones los participantes es posible restituir las categorías sociológicas, una vez ha quedado asentado a qué hacen referencia en el contexto del análisis (LATOURE, 2008, p. 27).

Según Antoine Hennion, el mejor método para abordar sociológicamente los mundos musicales desde una perspectiva orientada al actor consiste en “analizar detalladamente el trabajo de sus mediadores, partiendo de la observación etnográfica de lugares y momentos decisivos” (2002, p. 313). Si bien el trabajo de campo etnográfico es útil para analizar mundos musicales coetáneos a la investigación, esta aproximación no es operativa para investigar mundos musicales pasados, ya extintos. En estos casos, el método historiográfico es la vía más factible para reconstruir esos momentos y lugares clave. La historia oral deberá ser la opción de preferencia, ya que es la que mejor recoge el metalenguaje de los participantes. Además, las fuentes primarias tales como noticias, afiches o fotografías también deberán ser tenidas en cuenta, pues en ellas quedan inscritas (LATOURE; WOOLGAR, 1995, p. 62-63) las relaciones entre mediadores.

Para abordar el objeto de estudio de este trabajo; es decir, los roles del automóvil privado en la Ruta Destroy, se ha recurrido principalmente al libro *¡Bacalao! Historia oral de la música de baile en Valencia, 1980-1995* (COSTA, 2016). En este volumen algunos de los principales protagonistas de la Ruta, con perfiles que van desde empresarios del ocio nocturno a disc-jockeys, periodistas y aficionados a la música, despliegan sus descripciones respecto a este mundo musical. Como fuente complementaria se han empleado *En éxtasis. El bakalao como contracultura en España* (OLEAQUE, 2017), un monográfico periodístico sobre la historia de la Ruta.

Mediante estos materiales se describirán tres momentos significativos en el funcionamiento e historia de la Ruta Destroy en los que el vehículo privado participa de diferentes formas: el desplazamiento a las discotecas, las fiestas en aparcamientos y el final de la Ruta. Al concep-

tualizar estos momentos como cadenas de asociación heterogéneas y formalizarlos en diagramas, se señalará la importancia del coche como un mediador que moduló de formas particulares la agencia del público de este mundo musical.

El vehículo privado en la Ruta Destroy

La Ruta Destroy, también conocida como *Ruta del bakalao*, hace referencia a una red de discotecas distribuidas en torno a la ciudad de València (España). Este mundo musical, que existió entre principios de la década de 1980 y mediados de la de 1990, fue un polo de innovación estética que aglutinó a artistas, diseñadores, músicos, disc-jockeys y otros roles profesionales en torno a la música de baile, en paralelo a las escenas club de ciudades como Manchester, Londres y Berlín. En los años de mayor crecimiento de este mundo musical, los horarios de las discotecas se solapaban cubriendo todo el fin de semana, desde el viernes por la tarde hasta el lunes por la mañana. Así, por ejemplo, si un club cerraba el sábado por la mañana, los *ruteros* que quisieran continuar bailando podían desplazarse a alguno de los otros que abría a esa hora. De hecho, las sesiones de fiesta de 72 horas fueron, con ayuda de drogas como la cocaína y las pastillas sintéticas, una práctica habitual de algunos ruteros. En este contexto, la progresiva democratización del automóvil privado entre los jóvenes fue una condición necesaria para el desarrollo de este mundo musical. En palabras de Joan M. Oleaque, “[el coche] se había convertido, para los devotos de la Ruta, en una manera de unir las discotecas como antídoto de aquello que representaba la casa de los padres: un espacio de libertad, de riesgo y aventura” (OLEAQUE, 2017, p. 187)

La red de discotecas que componían la Ruta estaban diseminadas en un área geográfica amplia en torno a la ciudad de València (véase imagen 2). Algunos de estos locales como A.C.T.V. estaban ubicados en la ciudad, pero la mayoría se concentraban en dos zonas rurales. De un lado al norte, en la comarca de Camp de Túria, se encontraban clubes como N.O.D. o Espiral; de otro hacia el sur, a lo largo de la carretera secundaria CV-500, que conecta València con la localidad de Sueca, se sucedían clubs fundamentales para comprender la Ruta. Estable-

cimientos como Spook, Puzzle, Chocolate o Barraca se erigían en el margen de la carretera, separadas por varios kilómetros de distancia. Precisamente, al referirse a la situación de la discoteca Barraca, Oleaque apunta al carácter indispensable del coche en el funcionamiento de la Ruta:

Para llegar a Barraca [...] era necesario el coche, pues de noche no había otro medio de transporte posible hasta Les Palmeres. Si a eso se le añade que en los pueblos, por tradición y necesidad, la juventud accedía fácilmente a este vehículo [...] se obtiene la ocasión inaugural para que el automóvil se convirtiese en un elemento básico de las excursiones a las grandes discotecas alternativas. De hecho, el esfuerzo de llegar hasta ellas en coche las hacía aún más especiales.

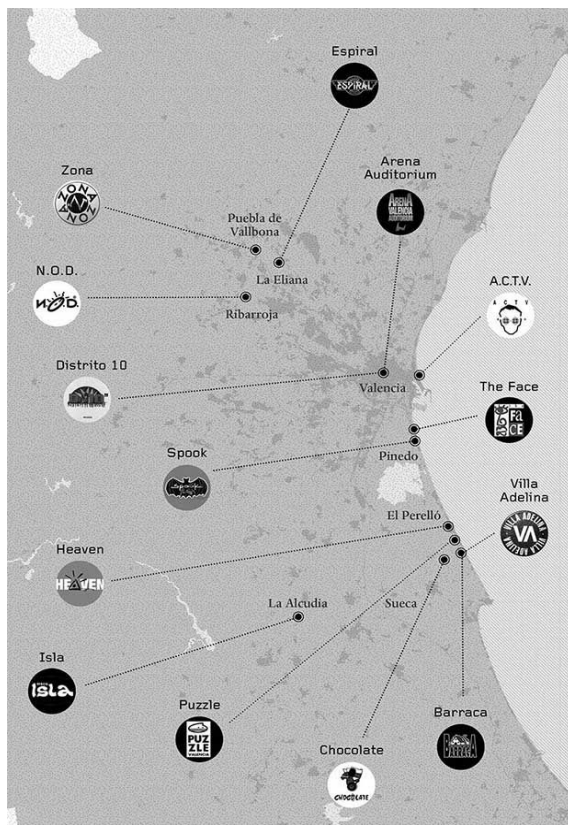


Imagen 2: Mapa de las principales discotecas de la Ruta Destroy.

Fuente/Autor: COSTA, 2016, p. 4.

En este contexto es evidente que el coche particular era la única opción para desplazarse. De hecho, el propio nombre de este mundo musical, así como la expresión “ir de ruta”, son referencias explícitas a la centralidad de los trayectos en coche entre discotecas durante el fin de semana.

El coche en ruta

Estos trayectos en coche suponen un momento fundamental en el conjunto de la Ruta, y como tales pueden formalizarse en un diagrama como una cadena de asociación entre mediadores. El primer eslabón lo ocuparía el *clubber* que quiere acceder a la discoteca, ubicada en el otro extremo de la cadena. Sin embargo, por sí solo, este actor no tiene la capacidad para cumplir con su objetivo o programa de acción: ir a la discoteca (véase imagen 3).



Imagen 3: Diagrama de una cadena de asociación
Fuente/Autor: elaboración propia.

Para llevar a cabo su programa, a la cadena se han de sumar al menos dos mediadores: el automóvil y la carretera. En la imagen 4 se aprecia bien cómo, al circular por la cadena, la agencia queda modificada. En este caso, la interposición del coche y la carretera permite al rutero cumplir con su programa.

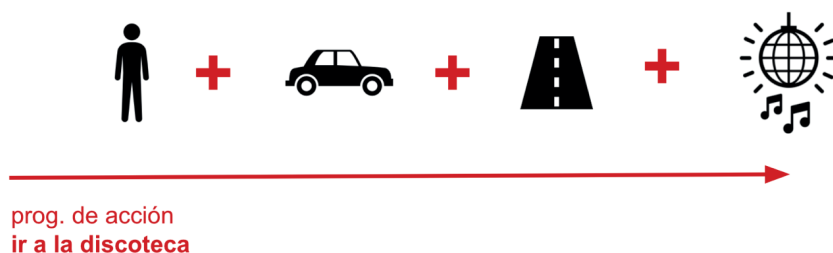


Imagen 4: Diagrama de una cadena de asociación.

Fuente/Autor: elaboración propia.

Sin embargo, para una parte del público de La Ruta, la voluntad no sólo era la de acceder al club, sino la de alargar la fiesta durante todo el fin de semana, lo cual suponía desplazamientos en coche. En palabras de Juan Santamaría, conocido como disc-jockey de la discoteca Barraca durante la Ruta,

[...] cuando llegaban los de los pubs de Valencia, que llegaban entre las dos y las tres de la mañana, ¡bah!, esos ya venían medio cocidos. Un amigo mío se mató yendo a la discoteca, en coche; se salieron de la carretera. Uno murió y el otro estuvo bastante fastidiado durante muchos años (COSTA, 2016, p. 213).

Según la descripción de Santamaría, el programa de acción de estos ruteros, que se podría resumir como “72 horas de fiesta”, así como su resultado exitoso o fallido, requieren la inclusión de más mediadores. La cadena resultante se ha formalizado en el diagrama de la imagen 5, al que se han agregado las sustancias que hacían que los ruteros condujesen “medio cocidos”. Por un lado se incluyen las drogas que, como las mescalinas primero y la cocaína y el éxtasis después, modifican la capacidad de actuar de los ruteros conductores permitiéndoles mantenerse despiertos y bailar sin descanso durante varios días. Por otro lado, también se suma el alcohol en tanto un mediador que deprime el sistema nervioso central, dificulta la conducción y aumenta el riesgo de accidentes de tráfico: el relato de Santamaría acerca del accidente que sufrieron unos amigos suyos, lejos de ser un caso aislado, forma parte de una tendencia al alza de la siniestralidad en carretera relacionada con la Ruta. Como se verá más adelante, dicha tendencia será clave en el precipitado fin de este mundo musical.

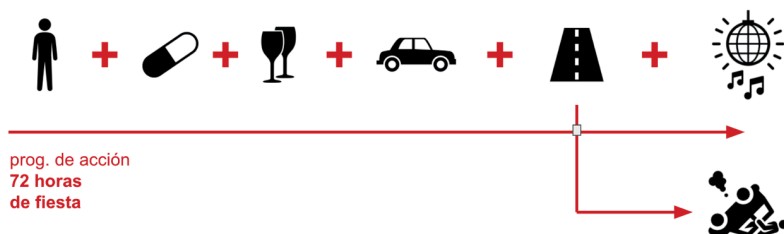


Imagen 5: diagrama de una cadena de asociación.
Fuente/Autor: Elaboración propia.

El coche en la cultura parking

El coche también jugó un papel protagonista en otra de las situaciones propias de la Ruta: las fiestas en los estacionamientos de las discotecas. En estos lugares de gran extensión se popularizó la práctica de poner música en los coches y bailar y socializar en el aparcamiento. En este sentido, en *Bacalao* se recoge el testimonio de Jose, un rutero que apunta a la generalización y mejora de la calidad de los equipos de radiocasete en los coches como un factor que posibilitó el establecimiento de toda una cultura de parking:

Al principio la gente no salía tanto a los parkings, pero luego se fueron convirtiendo en una extensión de la propia discoteca. Había gente que tenía unos equipazos de sonido en los coches y que abría el maletero y ponía cintas a toda castaña. El resultado era espectacular, con todos esos coches y la gente bailando alrededor. Era puro placer estar fuera de la discoteca, que te invitaba a salir cuando dentro no se podía ni respirar. Luego el N.O.D lo llevó a su máximo exponente, con las fiestas programadas en su parking, con paellas incluidas (COSTA, 2016, p. 780).

A principios de la década de 1990, de hecho, parte del público prefería acudir a estas fiestas informales y gratuitas en lugar de acceder, previo pago de una entrada, al interior de los locales. La gran afluencia de ruteros en los aparcamientos no pasó desapercibida a los empresarios de los club. Tal y como apunta la declaración del rutero Jose, la discoteca N.O.D., ubicada a las afueras de Riba-roja del Túria, destacó por la organización de grandes eventos en su aparcamiento. Clemente Martínez, uno de los responsables de la sala, describe estas fiestas como

[...] todo un acontecimiento social, en un entorno rodeado de naranjos, a los pies del río Turia. Fueron eventos multidisciplinares que producíamos con meses de antelación, con colaboraciones de Francis Montesinos, entre otros, y con los mejores DJ del momento. Nunca cobramos por la entrada al parking y contábamos con personal cualificado de seguridad y un servicio médico habilitado en todo momento [...] (COSTA, 2016, p. 680-681).

A continuación, Martínez explica que: “además, teníamos un radio-enlace para poder escuchar nuestras sesiones a través de la radio de los coches, con un sistema similar al de los autocines. Casi treinta años después, hay gente que sigue recordándolo” (COSTA, 2016, p. 681). Esta innovación técnica, en la que los coches y sus sistemas de radiocasete son un eslabón central, es otro ejemplo de situación privilegiada de la Ruta. En las fiestas de N.O.D., la práctica espontánea del público se estabilizó en una cadena de asociaciones entre mediadores, que quedan formalizados en el diagrama de la imagen 6.

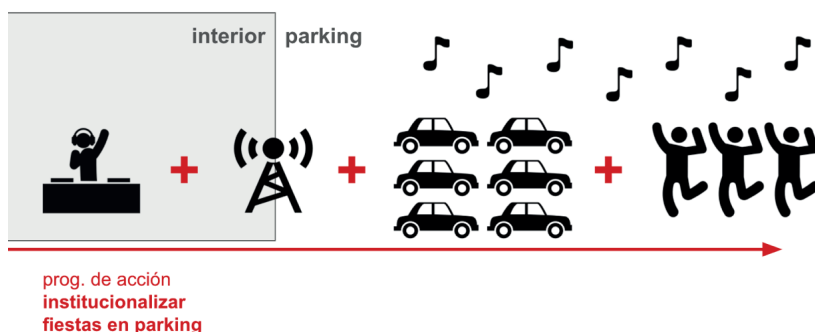


Imagen 6: diagrama de una cadena de asociación.

Fuente/Autor: Elaboración propia.

En el extremo de la cadena se encontraba el disc-jockey que, en el interior de la discoteca, pinchaba su sesión. El siguiente eslabón es el sistema de radio que, conectado a la mesa de mezclas, retransmitía la sesión en directo al aparcamiento. Los ruteros que se encontraban en el parking y conocían la frecuencia en la que emitía esta suerte de emisora, podían sintonizarla en los radiocasete de sus coches. Esta cadena permitía que la sesión que el DJ pinchaba en el interior del local se escuchase simultáneamente en todos los autos del aparcamiento. A través de esta cadena,

el equipo de N.O.D. logró imponer su programa al institucionalizar la práctica espontánea de las fiestas en el parking, que se transformaba así en una sala B de la discoteca, situada en el exterior. Recuperando el relato del rutero Jose, de esta forma los parkings “se fueron convirtiendo en una extensión de la propia discoteca” (COSTA, 2016, p. 780) y, como consecuencia, este dejó de ser un espacio autónomo para comenzar a estar sujeto a la misma lógica comercial del interior.

El coche y el fin de la Ruta

Por último, el coche particular también operó como mediador decisivo en una de las cadenas de asociaciones que intervinieron en la crisis y desaparición de la Ruta. Según estadísticas de la Dirección General de Tráfico (DGT) (véase imagen 7), durante los meses estivales de junio, julio y agosto murieron 1.694 en el año 1990, y 1.763 en 1991. Un conjunto de mediadores asoció este hecho con la Ruta, precipitando su final. De entre ellos, destacan la propia DGT, los medios de comunicación y los representantes políticos.

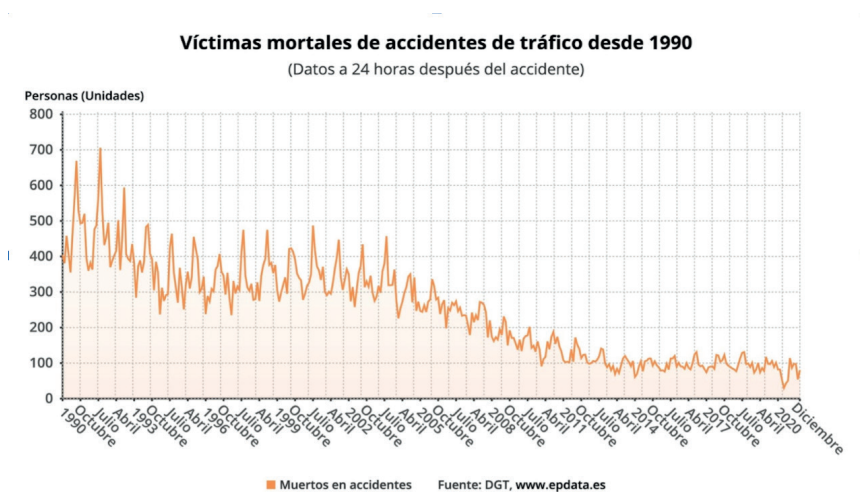


Imagen 7: número de víctimas mortales en accidentes de tráfico, 1990-2020.
Fuente/Autor: Agencia de Datos Europa Press¹

1. <https://www.epdata.es/victimas-mortales-accidentes-traffic-1990/3cf610b9-e1c4-45ec-a8aa-1d84a01c9ef4>

En primer lugar, la DGT editó en verano de 1993 un informe en el que establecía una relación causal entre el aumento de accidentes de tráfico y la conducción bajo el efecto del alcohol y drogas en la Ruta. Según Oleaque,

La revista Tráfico, de la Dirección General de Tráfico, en su número de verano de ese mismo año, se planteaba el hecho de que nadie hasta ese momento hubiese reparado en el riesgo de accidente que comportaban esos trayectos. Y era precisamente así, porque ninguna estadística había relacionado hasta ese momento los eventuales accidentes de tráfico que habían podido derivarse del hecho de salir de fiesta, con una práctica concreta y colectiva: la de salir a través del circuito de bacalao que, por lejanía al concepto mismo, no conocían los autores encargados de elaborar dichas estadísticas (OLEAQUE, 2017, p. 228).

Por otro lado, en el plano mediático, la década de 1990 se inauguró en España con la aparición del periodismo sensacionalista. El llamado crimen de Alcàsser fue, en este sentido, un punto de no retorno: tres menores de edad fueron secuestradas y asesinadas cuando hacían autostop para llegar a la discoteca *Coolor*, ubicada en la órbita de la Ruta Destroy. Al vincular este triple asesinato con los elementos más controvertidos de la Ruta este mundo musical, que hasta el momento había pasado desapercibido para los medios de comunicación, fue enmarcado como un fenómeno peligroso que fomentaba la drogadicción, la violencia y la irresponsabilidad al volante. La multitud de reportajes y noticias al respecto en prensa, televisión y radio provocaron un creciente pánico moral en torno a la Ruta (WHITTAKER, 2019, p. 295-296). Los documentales *Hasta que el cuerpo aguante* de Canal+ y *Danzad, Malditos, Danzad* de Televisión Española, ambos emitidos en verano de 1993, fueron especialmente relevantes en la conformación de esta imagen negativa. Sobre el tratamiento periodístico de la Ruta habla el periodista Carlos Amaur, en su momento redactor del periódico valenciano *Las Provincias*, al explicar que

[...] las pocas ocasiones que este diario informaba sobre la Ruta era para demonizarla, y lo hacía poniendo en primer plano los excesos

que allí se cometían, sin criterio y desde secciones como Sucesos o Sociedad. Me asombraba el profundo desconocimiento que tenía en general la sociedad sobre lo que sucedía en las discotecas, y muy en especial el de algunos redactores que escribían sobre ellas, que ni siquiera las habían pisado. A ello se unieron los accidentes de tráfico, que constantemente se sucedían en las carreteras de la zona. Todos los que las frecuentábamos tenemos algún amigo que se quedó volviendo, o que estuvo a punto de quedarse. Esos accidentes pusieron sobre alerta a las autoridades e hicieron que los controles se intensificaran (COSTA, 2016, p. 669-670).

Esta alarma social suscitada por el discurso mediático, junto con el documento autoritativo de la DGT, impulsó a la acción a los representantes políticos, que intervinieron endureciendo el control sobre las discotecas e implementando multitud de controles policiales en las carreteras que conectaban las discotecas de la Ruta. Tal y como señala el disc-jockey Bernardo Solís, habitual en Spook y The Face, estos controles eran

[...] verdaderamente bestiales, hacían barbaridades, abusos de todo tipo. La policía montaba unos controles con cetmes y con pinchos en la carretera. Aquello no tenía ningún sentido. Y los registros eran, «bájate los pantalones y los calzoncillos. Descálzate, a ver lo que llevas ahí», que yo los veía ahí en el parking. Y al final, claro, la gente decía, «yo no voy». Todo eso fue haciendo mella, y luego ya, cuando vinieron los controles de alcoholemia, que se fueron introduciendo progresivamente al tiempo que cambiaban las leyes, la gente no acudía a las discotecas (COSTA, 2016, p. 700-701).

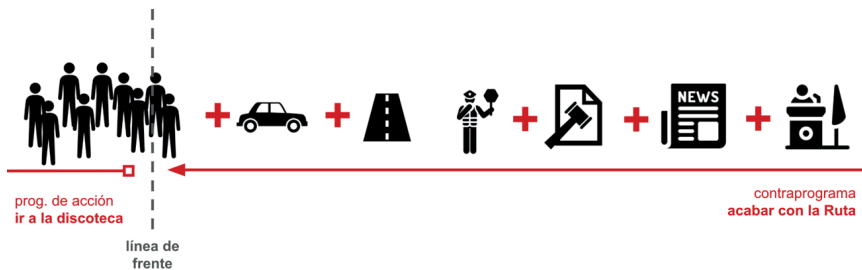


Imagen 8: diagrama de una cadena de asociación.
Fuente/Autor: Elaboración propia.

A través de los relatos de Oleaque, Solís y Amaiur, la cadena de asociaciones que se deriva de esta asociación se ha formalizado en el diagrama de la imagen 8. En este gráfico se aprecia cómo la cadena establecida por los ruteros para cumplir con el programa “ir a la discoteca” queda cortada por la interposición de noticias, leyes y controles policiales que, progresivamente, desincentivaron la asistencia a los locales de la Ruta. Al igual que el director de hotel de Latour lograba imponer su programa de acción a los huéspedes mediante la inclusión de mediadores como letreros o pesos metálicos, los representantes políticos se apoyaron discursivamente en la alarma social generada por los medios y en el informe de la DGT para incluir los controles policiales en la cadena, desplazando la línea de frente e imponiendo así su contraprograma a los ruteros. En el plano más concreto, los controles “cortan” la cadena de asociaciones en la que, gracias al auto, era posible el funcionamiento normal de la escena.

En este último ejemplo queda patente la importancia de atender al lenguaje a través del cual los propios actores construyen y modifican las redes de cadenas de asociaciones entre mediadores que constituyen los mundos musicales. En especial, se aprecia que el concepto de mediador no sólo se limita a “cosas” de orden material como el coche, si no que también abarca a todos aquellos elementos de orden *discursivo* o *simbólico* que modifican el funcionamiento del mundo musical. En este caso, las representaciones negativas en torno a la Ruta y la legislación de seguridad vial deberán considerarse mediadores en tanto estabilizan la asociación de la Ruta con la siniestralidad al volante a través de la música de baile, la violencia y el consumo de drogas y alcohol.

Conclusión

Partiendo de los desarrollos teóricos y metodológicos de las teorías de la mediación musical y la teoría del actor-red, en este trabajo se ha desplegado un procedimiento útil para el estudio del papel que los mediadores no humanos desempeñan en tanto modificadores de la agencia en los mundos musicales. Este método, basado en la formalización de situaciones y momentos clave en diagramas de cadenas de

asociación, se ha puesto a prueba mediante su aplicación a un mundo musical concreto: la Ruta Destroy.

En línea con la conminación metodológica a “seguir a los actores” y analizar la circulación y transformación de la agencia en el metalenguaje reflexivo, plenamente formado, que dichos actores emplean para construir su mundo, se han descrito los roles que el automóvil privado jugó en tres cadenas de asociación propias de la Ruta. Por una parte, el coche fue el elemento que articuló espacialmente las discotecas y, de esta manera, las puso en común e hizo posible la emergencia de una conciencia compartida que contribuyó decisivamente a la percepción de este conjunto de clubes, en principio independientes, como un mundo musical con un imaginario relativamente coherente. Por otra, la mejora en la potencia y calidad de los sistemas de sonido de los coches fue central en la aparición y desarrollo de la llamada *cultura parking* vinculada a la rusa. Como se ha visto en el caso de N.O.D., las posibilidades del radiocasete fueron insertas en una cadena para hacer de los coches una prótesis sonora que permitía reproducir simultáneamente las sesiones de la sala en el aparcamiento. Finalmente se ha descrito cómo el coche estuvo en el centro de los debates en torno al final de la Ruta. Diversos mediadores impulsaron la asociación de la Ruta con la siniestralidad al volante, y las instancias políticas se apoyaron en esta asociación para realizar su contraprograma a través del endurecimiento de la legislación y la intensificación de controles policiales, que acabaron por desincentivar los desplazamientos en coche entre locales de la Ruta.

Más allá de la Ruta, el modelo aquí expuesto se perfila como una herramienta prometedora en el actual contexto de mediatización profunda (HEPP, 2020) de los mundos musicales. La importancia central de nuevos mediadores sociotécnicos tales como las plataformas de *streaming* o las redes sociales está suscitando preguntas ineludibles acerca del alcance y la especificidad de su influencia en el hacer musical. En este sentido, es probable que la conminación a repoblar los mundos musicales pase hoy, más que nunca, por generar más y mejores descripciones acerca de la creciente hibridez de nuestro mundo.

Referencias bibliográficas

BALERDI, S.; BOIX, O.; IULIANO, R.; WELSCHINGER, N. Sociologías pragmatistas: continuidades entre postulados teóricos y operaciones metodológicas. *Cuestiones de sociología*, n. 16, 2017.

BECKER, H. S. *Los mundos del arte: sociología del trabajo artístico*. Bernal, Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes, 2008.

BORN, G. On Musical Mediation: Ontology, Technology and Creativity. *Twentieth-Century Music*, 2, n. 1, p. 7-36, 2005.

BORN, G. For a relational musicology: music and interdisciplinarity, beyond the practice turn: the 2007 dent medal address. *Journal of the Royal Musical Association*, 135, n. 2, p. 205-243, 2010.

BORN, G.; BARRY, A. Music, Mediation Theories and Actor-Network Theory. *Contemporary Music Review*, 37, n. 5-6, p. 443-487, 2018.

COSTA, L. *¡Bacalao! Historia oral de la música de baile en Valencia, 1980-1995*. Barcelona: Contra, 2016. Disponible em: <https://bibliotecacomplutense.odilotk.es/opac?id=00506066> https://covers.odilo.io/public/OdiloPlace_Bookwire_E8145/9788494683398.jpg.

DEL VAL RIPOLLÉS, F. Propuesta teórica para una sociología de las músicas populares. *methaodos. revista de ciencias sociales*, 3, n. 1, p. 33-48, 2015.

HAMMERSLEY, M.; ATKINSON, P. *Etnografía: Métodos de investigación*. Barcelona: Paidós, 1994.

HENNION, A. *La pasión musical*. Barcelona: Paidós, 2002.

HEPP, A. *Deep mediatization*. London / New York: Routledge, 2020. 1138024996.

KROGH, M. A Beat is a Hybrid: Mediation, ANT and Music as Material Practice. *Contemporary Music Review*, 37, n. 5-6, p. 529-553, 2018.

LATOUR, B. La tecnología es la sociedad hecha para que dure. In: DOMÈNECH, M.; TIRADO, F. J. (orgs.). *Sociología simétrica: Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona: Gedisa, 1998. p. 109-142.

LATOUR, B. Nonhumans. In: HARRISON, S.;PILE, S. et al. (orgs.). *Patterned Ground: Entanglements of Nature and Culture*. Londres: Reakiton, 2004, p. 224-227.

LATOUR, B. *Nunca fuimos modernos: ensayo de antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2007. (Sociología y política. 9789871220854 9871220855.

LATOUR, B. *Reensamblar lo social: Una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial, 2008.

LATOUR, B.; WOOLGAR, S. *La vida en el laboratorio: la construcción de los hechos científicos*. Madrid: Alianza, 1995. (Alianza Universidad ; 813. 8420628131.

OLEAQUE, J. M. *En éxtasis: El bakalao como contracultura en España*. València: Barlin, 2017.

WHITTAKER, T. Accelerated rhythms and sonic routes: mapping the sound cultures of bakalao. *Journal of Spanish Cultural Studies*, 20, n. 3, p. 287-299, 2019.

CAPÍTULO 22

O que *samples*, gravações de campo e esculturas sonoras podem dizer sobre a possibilidade de obras de arte serem objetos mundanos¹

HENRIQUE IWAO

1.

Tenho trabalhado a partir da filosofia da arte de Arthur C. Danto e produzi um pequeno vídeo-ensaio de 5 minutos, abordando uma de suas ideias: a dos indiscerníveis (IWAO, 2020). Danto ficou conhecido por trabalhar diversos exemplos tanto de obras de arte imaginadas quanto reais, em que cada uma destas poderia ser perceptivelmente indiscernível de outra obra de arte ou, ainda, de algo que não fosse uma obra de arte, dita *contraparte material* daquela obra. O exemplo clássico é aquele das caixas de buchas de lavar louça (*soap pads*) da marca Brillo, recriadas como arte por Andy Warhol com suas *Brillo Boxes*. Argumentei que era preciso investigar a fundo as condições de indiscernibilidade perceptiva em cada caso, de forma a determinar o que deveria ser tomado como indiscernível. Diferenciei indiscernível de idêntico, de modo a estipular uma diferença mínima para os indiscerníveis que impedissem estes de

1. O presente trabalho foi realizado com apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Brasil. Aproveito também para agradecer a Paulo Dantas pelas recomendações de leitura quanto à prática da gravação de campo e a Marco Scarassatti pela conversa e por fornecer material sobre seu trabalho.

serem idênticos. Assim, indiscerníveis seriam objetos diferenciáveis em algum nível ou sob algum exame mais minucioso e que, entretanto, seriam suficientemente semelhantes, de modo a serem tomados como perceptualmente equivalentes. Certamente o que deveria explicar uma possível diferença ontológica ou artística entre dois objetos indiscerníveis continuaria sendo da ordem do significado, tal como o filósofo estipulara. Mas essa diferença de ordem imaterial deveria ser instanciada por algum traço material, que poderia, mesmo nos casos mais obscuros, em tese, ser percebido (de alguma forma, com o auxílio de algum equipamento etc.). Agora, essa diferença estaria ausente em objetos idênticos, e, no sentido proposto, um objeto só seria idêntico a si mesmo. O que equivale a dizer que objetos idênticos devem ser tomados como o mesmo objeto. Então, ao imitar a pergunta dantiana quanto aos indiscerníveis, devo formulá-la para apenas um objeto: um objeto pode ser obra de arte e sua contraparte material? Em uma linguagem mais acessível: seria possível algo ser tanto uma obra de arte quanto um objeto não-artístico?

Aqui vale uma breve explicação sobre o projeto de Danto. Em sua obra *A Transfiguração do Lugar Comum* (2013), ele procura fornecer condições necessárias e suficientes para que algo seja uma obra de arte. Está, ainda que de modo peculiar, trabalhando com a velha questão da definição. E propõe uma definição universalista da obra de arte que, portanto, deve dar conta de lidar com o todo do artístico. Em que medida e até que ponto ele consegue dar conta dessa tarefa é algo que investigo aqui de modo indireto, usando a teoria como fundamento para abordar os exemplos que poderiam lhe ser problemáticos. É uma teoria pluralista, que procura abarcar como arte todas as manifestações artísticas diversas e possíveis. Sua estratégia é mostrar como objetos não-artísticos e artísticos diferem, nos casos mais extremos de indiferenciação, e então explicar essas diferenças. Danto acredita que, ao resolver os casos=limite, terá obtido os elementos que seriam comuns a todos os casos, pois válidos até para esses extremos. E o que acontece, nesses casos, é que características da ordem da percepção perdem relevância na hora de diferenciar o artístico e o não-artístico. Não acho que seja preciso listar nem detalhar os critérios obtidos aqui. Noël Carroll (2012)

os resumiu de modo límpido. Entretanto, uma das consequências de tais critérios é valiosa para o que almejo: a necessidade de uma disjunção ontológica: se arte, então não se trataria de objeto não-artístico, coisa do mundo real. A expressão “mundo da arte” tem em si algo dessa disjunção: obras de arte pertencem a um mundo separado do nosso mundo cotidiano, o que, traduzido para algo mais palpável, quer dizer: não cabe tratar obras de arte da mesma maneira como tratamos objetos que não são obras de arte.

2.

A ideia de que obras de arte são feitas com intenções diferentes de objetos não-artísticos, implicando assim um tratamento diferente, faz com que minha questão anterior possa ser colocada em outros termos. Algo ser e não ser uma obra de arte (uma *síntese disjuntiva entre obra de arte e contraparte material*) implica que algo possa ser tratado tanto como uma obra de arte quanto como um objeto do mundo cotidiano (contraparte material). Um conjunto escultural que fosse varrido para o lixo por um faxineiro desavisado ou uma música concreta feita de sons de alguém arrumando a casa não seriam exemplos. Pois Danto é enfático em dizer que a arte existe em um ambiente de teoria artística, o que aqui significa algo mínimo, mas necessário: será preciso saber que aqueles objetos foram realizados com intenções artísticas. Não saber implicará cometer erros de julgamento que porventura levarão a ações impróprias às circunstâncias que envolvem os objetos em questão. A hipotética música mencionada acima deve ser ouvida com atenção; sua escuta deve ser encarada como uma experiência estética.

Em meu supracitado vídeo, enquanto leio em *off* o pequeno texto, são mostradas imagens do processo de fatura da minha série visual *Cartografia Quarentena*. O processo começa passando um café, seguindo o método V60. Basicamente um café coado, mas com o grão moído na hora e um pouco mais grosso; o filtro de café descartável é de um papel de maior qualidade, e o coador tem espirais e um furo um pouco maior. Com isso, obtém-se café. E o filtro de papel serve à função mundana de coar um bom café, que tomarei feliz. Mas essa ação também prepara a criação de uma figura artística: o cone de papel usado, com o pó de café

úmido dentro, é colocado ao sol para secar. Depois de alguns dias, já seco, sua emenda é desfeita, de modo que o cone adquira uma forma semicircular. O excesso de café é gentilmente retirado, e o pó seco remanescente forma um desenho que parece com um mapa. O produto resultante lembra uma carta e, por isso, vou chamá-lo, a seguir, apenas de *carta* (Imagem 1).



Figura 1: Foto de carta da série *Cartografia Quarentena*, de Henrique Iwao
Fonte: acervo do artista, 2020.

Decerto não utilizarei *cartas* para passar café. Nem mesmo para o *chorinho*, aquela pecaminosa segunda passada de café, aproveitando o filtro e o pó de café já úmido, passado, resultante da primeira. *Cartas* são objetos artísticos. Existem como resultados da criação de um ritual pessoal que marcava o passar dos meus primeiros dias de quarentena em meio à pandemia COVID-19. As cartas foram fotografadas com atenção e empenho especiais, que nunca dediquei aos meus filtros de café. *Cartas*, portanto, não são filtros de café: sua função difere, e o conjunto de ações a que estão sujeitas, de minha parte, é completamente outro. Que elas tenham se originado de uma apropriação de filtros de café usados é parte de sua história de produção (sua *aura*, se quiserem).

No que concerne à minha investigação atual acerca de objetos mistos entre o artístico e o não-artístico, o exemplo dado no vídeo é completamente insatisfatório.

Eu sabia disso. Mas, em filosofia, tanto quanto em arte, muitas vezes o objetivo é suscitar questões. Um público ideal assistiria ao vídeo e comentaria: “mas esse exemplo não condiz!”. Não sei se é pedir muito dos espectadores uma reação desse tipo. Reação de incômodo, que também era o meu. Incômodo que me levaria a perscrutar por candidatos válidos.

3.

Maya Koenig, sob a alcunha RRayen, lançou em 2020 um curioso álbum, denominado *Samples 8 bit* e publicado em sua página na plataforma Bandcamp. Como era de se esperar, dado o seu nome, trata-se de uma coleção de *samples 8 bit*, isto é, de amostras de sons produzidos em um sintetizador de resolução de apenas 256 pontos (2 elevado à oitava potência). A coleção é composta por 65 objetos sonoros/arquivos de som nomeados de *Sample 1* a *Sample 65*, todos bastante curtos, com duração inferior a 1,5 segundo; apenas sete faixas duram 1 segundo ou mais, e a maioria não chega a meio segundo. A princípio, a descrição do álbum pela autora deixa o seu propósito bastante claro: “amostras de *Gameboy* para usar em tuas produções musicais” (KOENIG, 2020, n.p)². São amostras de som disponibilizadas para quem as queira descarregar e com elas fazer músicas, tomando-as seja como material musical fixo, sequenciando-as, seja como material musical maleável, editando-as, transformando-as etc. Mas é claro que alguém como eu não ficará satisfeito com essa explicação. Se é apenas uma coleção de materiais musicais, um arquivo de objetos musicais compilado e disponibilizado como uma ferramenta para a composição musical, então *Samples 8 bit* não é um álbum musical propriamente dito, e suas faixas não são músicas propriamente ditas. O que, dentro da discussão que me cabe, resolve o exemplo como um caso de objeto não-artístico. Pois – e isso aparecerá também como componente do terceiro exemplo que darei – materiais

2. No original: “*Muestras de samples de gameboy para usar en tus producciones musicales.*”

artísticos não são obras artísticas. Ferramentas para a realização de arte não são arte, mas objetos mundanos que devem ser tomados pela sua função no mundo. Um artista trabalhando é, afinal, um trabalhador. Apenas as produções artísticas que exigem uma atitude de apreciação específica é que retirariam os *samples* da esfera cotidiana.

Ao receber o endereço em que o álbum está disponibilizado, cliquei no botão de reprodução e o escutei como música. Não escutei, decerto, cada faixa individual como uma música. A duração exígua dessas não me permitiu apreciá-las em separado, como unidades que se totalizam. Elas seguiam velozmente, de modo que a sequência de 65 faixas me pareceu compor uma música ou, ao menos, uma obra de arte sonora, organizada com uma estética de lista, estruturada como uma listagem de amostras de “som de videogames”, mais especificamente sons de sequenciador de *Gameboy*. Essa atitude de minha parte seria justificada? O senso comum diz que publicações no formato álbum, em uma plataforma de música, tendem a ser tomadas como publicações de álbuns de música. A escuta de um mostruário de materiais musicais, uma escuta instrumental, que avalia o material para decidir se ele vai ser adquirido com fins a trabalhos futuros, é uma escuta diferente daquela que absorve a sequência de amostras, reconhecendo-as como *indiscerníveis* de amostras de material musical, mas tratando-as como parte de uma obra musical. Pois essa segunda escuta leva a perguntar sobre como o todo é construído, o que ele significa, qual a intenção por trás dele. E, mesmo que a resposta à pergunta sobre a intenção seja a de que a autora queria a obra apenas como uma coleção não-artística de objetos musicais para uso, ainda assim essa resposta diferiria em muito da explicação inexistente, porque muito estranha, dada por um hipotético fabricante de *samples* musicais comerciais, de que ele *fabricava samples musicais comerciais* porque *queria fabricar samples musicais comerciais*.

É verdade que a situação de *Samples 8 Bit* é outra. O material é disponibilizado para compra, mas com contribuição monetária opcional. O modo de disponibilização pode muito bem ter algo de espontâneo: dado que a artista já utilizava a plataforma para disponibilizar seu material musical para escuta e aquisição, seria fácil e prático também fazê-lo para essa coleção de amostras. Por outro lado, se quisesse garantir que

não houvesse como tomar o compilado como um álbum musical (uma obra artística), ela poderia muito bem disponibilizá-lo de outra forma, talvez como um único arquivo *zip* a ser descarregado a partir de uma página que não veiculasse comumente músicas. Como álbum musical e, então, obra de arte em algum sentido nebuloso idêntica a compilado de *samples*, seria também incerto como ouvir e/ou consumir esse objeto.

Certamente vou abordar isso na próxima vez que conversar com a artista. Acho que, se a decisão quanto à atitude a ser tomada for deixada a cada um, o objeto como resultado penderá para o artístico, pois costumamos atribuir a objetos artísticos a propriedade de promover a reflexão sobre eles mesmos enquanto objetos. Minha interpretação seria a de que, se RRayen transfigurou uma mera coleção de *samples* de *Gameboy* em música, é porque aquilo, enquanto álbum, suscita a pergunta sobre o fato daquilo ser possivelmente apenas uma coleção de *samples*. E, então, ao usarmos os arquivos como *samples*, isto é, como objetos musicais, materiais musicais para a criação de músicas, operariamos uma destransfiguração do objeto artístico em conjunto de objetos comuns, situados em um lugar comum, o do trabalho, ainda que musical-artístico.

Agora, é preciso dizer que, se o compilado de *samples* pode ser dito idêntico ao álbum musical, o grupo de todos os *samples* é apenas indiscernível ao álbum musical, pois falta-lhe o agrupamento específico no todo do álbum (o que pode significar, de modo prático, que os arquivos não estão na pasta específica que configuraria, para nós, a ideia de um álbum descarregado). Tomados como meros arquivos sonoros, é verdade que o conteúdo numérico de cada arquivo em separado é idêntico ao das faixas: seus meta-dados são inclusive os mesmos. Ambos dizem “Autores: RRayen – Maia Koenig” e “Álbum: Samples 8 bit”, com a diferença de que “Álbum” deve ser tomado como “compilado” em uma acepção, e “álbum musical” em outra. De modo que, em uma linguagem mais técnica, ambos são *tokens* de um mesmo tipo. Devem ser considerados como idênticos, pois temos valores de referência finitos bem definidos que fixam o que é relevante na determinação do que os compõe. Assim, tomamos como suficiente a ideia de que são sequências numéricas reproduzíveis. Os arquivos descarregados no meu computador serão ditos, portanto, idênticos aos que estão disponíveis para descarga

na página do Bandcamp. A relação que ambos os grupos de arquivos têm com o som produzido será a mesma: são instruções para que o sistema de som se comporte de um modo finito determinado e produza, assim, o resultado esperado. Os resultados em si, os sons, não podem ser idênticos, mas apenas indiscerníveis³, porque, mesmo que eu diga que um som é igual a outro, não tenho argumentos convincentes para pressupor que eles sejam decodificáveis em um sistema simbólico fixo sempre exatamente do mesmo modo.

Essas colocações obtusas me ajudam a enfrentar a seguinte situação: dado que os arquivos são os mesmos, idênticos àqueles das faixas dos álbuns, estou ainda lidando com uma obra de arte quando os importo para trabalhá-los como material musical? Para simplificar o quadro, vamos supor que eu admita que cada faixa é, sim, uma música. Há estéticas que não respeitam a nossa capacidade, como ouvintes, de constituir totalidades. Então, poderia ser o caso de que os samples de RRayen de menos de meio segundo fossem músicas. E a questão é se haveria algo de impróprio em usar músicas como material musical, o que expande o âmbito do problema a toda arte ou produto realizado por amostragem musical, no âmbito de estéticas de apropriação ou de colagem. Seria estranho que eu, que me interesso tanto por *plunderphonics*, acabasse defendendo a impropriedade filosófica do ato de pilhagem de obras musicais alheias. Entretanto, quero chegar à ideia de que há dois tipos de pilhagem, por assim dizer: um deles não constitui um tratamento impróprio, longe disso. A solução é similar àquela oferecida quando tratei, em outro texto, do exemplo do Dom Quixote de Menard, também tratado por Danto (2013) em seu segundo capítulo. Meu argumento lá é que, houvesse dois livros indiscerníveis, um escrito por Miguel de Cervantes e outro por Pierre Menard, ambos chamados Dom Quixote e contendo o mesmo conteúdo, ainda assim o de Menard possuiria ao menos um conteúdo diferente: o nome do autor. No caso do sample-

3. Essa relação é bem próxima daquela que Nelson Goodman (1976) irrealisticamente caracterizou para partituras: uma relação que evita o paradoxo de Sorites e que exige conformação total. A seção 5 da referida obra, que discute essa questão, também se apoia na caracterização de Goodman dada ao par alográfico / autográfico, no capítulo 3 daquele mesmo livro.

amento musical, a colocação em outro contexto, mesmo que mínimo (atribuição de uma autoria diferente), torna a obra diferente, com ao menos um elemento que impede ambas de serem o mesmo objeto, em casos de indiscernibilidade. E, normalmente, há muitos elementos diferentes. Obras alográficas, isto é, que podem ser fixadas em algum sistema simbólico, como é o caso do arquivo digital, são caracterizadas como um todo no âmbito desse sistema. O *sampleamento* a partir delas não lida com as obras em si, mas com os seus elementos notados. É uma lida equivalente àquela que temos com as palavras de textos: por mais que copiemos e nos apropriemos das palavras de um livro, ou mesmo usemos sequências idênticas para compor outros textos, não dizemos que alteramos a obra literária em questão.

Como talvez algumas leitoras possam ter antecipado, o segundo tipo de pilhagem deve envolver materiais com aura, no sentido de possuírem uma história de produção que se liga à história física de um objeto. Quando cinzelamos uma escultura de madeira, a escultura é alterada. Lembremos da polêmica envolvendo os irmãos Chapman, que “retocaram” gravuras numeradas de Goya, a fim de produzirem suas obras a partir daquelas⁴. Em teoria, existiriam exemplos intermediários, mas, como não contribuem para a questão, deixo eles para a imaginação das interessadas.

4.

Mesmo que hodiernamente tenha de certo modo se estabilizado como artística, a prática sonora da gravação de campo (*field recording*) conserva algo do caráter instrumental de quando ela era encarada mais como ferramenta⁵. Essa tensão entre um lado mais artístico e outro

4. Refiro-me à série *Insult to Injury*, de Dinos e Jake Chapman, datada no site dos mesmos como de 2004. Disponível em: <https://jakeanddinoshapman.com/works/injury-to-insult-to-injury/>. Acesso em 2 dez. 2021. “Vandalismo Conceitual”, de Juliana Monachesi, é um exemplo de texto sobre a recepção de parte da série, publicado em 13 de julho de 2003 no jornal Folha de São Paulo, suplemento +mais! Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1307200304.htm>.

5. Não é minha intenção aqui discutir esse ponto e não acho que eventuais discordâncias sobre isso acarretem prejuízos graves aos meus argumentos nesta seção, desde que a leitora considere que a tensão tratada a seguir existe, de todo modo, dentro do âmbito artístico da

mais ferramental pode ser deslocada para uma parte do repertório, aquela entre uma peça de arte sonora e uma documentação sonora de certo local-data/situação. Dito isso, permito-me, então, partir logo ao exemplo escolhido, o álbum *The Noisiest Guys on the Planet*, de Jana Winderen (2019). Confesso que o escolhi por uma questão afetiva. Eu acho a obra fascinante. A fascinação, entretanto, ordena a atenção e leva à curiosidade e à investigação. Não vejo como defender que não se trata de uma obra artística. Há inclusive elementos narrativos, na primeira faixa. Eu a descrevo do seguinte modo: primeiro, começa como se estivéssemos indo junto com a artista em um barco, a fim de chegarmos ao local onde camarões, crustáceos decapodas, estão realizando algo, uma espécie de banquete. Há uma transição, então, que gradualmente retira os sons que remeteriam à presença humana acima da água, no barco, e mergulhamos como ouvintes nesse microcosmo animal. Depois de algum tempo, uma nota grave ecoa dentro d'água, remetendo a alguma máquina humana. O mundo dos decapodas existe em conjunção ao humano, embora em níveis diferentes, e o humano se faz presente pela lembrança rítmica insistente e regular de suas máquinas. Por fim, os sons animais decrescem, e ouvimos sons do espaço humano, relacionados a alguma embarcação, marcando o distanciamento do local de interesse especial e marcando uma volta a um mundo marítimo mais mundano.

Há uma história interessante em torno das gravações usadas para compor as faixas do álbum⁶. É que a proveniência exata dos sons que descrevi como um *banquete* seria ainda um mistério. A artista havia perguntado a especialistas de biologia marítima sobre a espécie que estaria provocando os sons, e o que se seguiu foram especulações sugerindo se tratar de sons alimentares. Como em sua trajetória de trabalho, Winderen passou a usar microfones de alta definição, equipamentos muito específicos para um trabalho técnico muito apurado, tentando dar clareza aos fenômenos/situações por ela captados, fazendo-se presente

prática das gravações de campo. Uma introdução curta sobre o assunto *gravação de campo* pode ser encontrada no capítulo 5 da tese de doutorado de Rui Chaves (2013).

6. Consulte-se a página da artista. Disponível em: <https://www.janawinderen.com/releases/the-noisiest-guys-on-the-planet>. Acesso: 2 dez. 2021.

a ideia de que esses sinais sonoros pudessem ter um sentido científico documental.

É claro que isso pode ser tratado de um modo simples: tanto material artístico quanto obras de arte são estudados e investigados. A discussão sobre o tratamento que se deve dar a um objeto artístico, que ele merece de direito, não implica exclusividade de tratamento. Um material artístico mesmo, ou o material que Winderen utilizou para realizar as suas obras de arte sonora, pode ser utilizado para outros fins. Especialmente pelo seu caráter representacional alográfico: o fato de ser reprodutível, de poder ser tratado como informação. Essa informação, isto é, esse arquivo de som, circula não como uma obra de arte, mas como contendo aspectos de gravação documental, aspectos sobre os quais cientistas podem especular, em especial acerca de comportamentos de crustáceos. Em uma entrevista muito interessante, a artista comenta que eventualmente trabalha com cientistas:

O que eu percebi é que, embora os cientistas recolham uma grande coleção de gravações, eles não estão interessadas nelas como som audível. Eles olham para elas como dados em uma tela, analisando o espectro de frequências visualmente. (CARLYLE, 2013, p. 153, tradução nossa⁷)

Ademais, Winderen comenta que, diferentemente do que alguns cientistas fazem, ela nunca isola um animal em um aquário para gravá-lo, nunca o isola de seu hábitat de origem. Isso envolveria fabricar a situação de gravação, ao invés de acolher a vida sonora das criaturas, que se situa sempre em um ambiente a ser descoberto. Decerto, os microfones terão de ser posicionados. A presença de Winderen é importante, e há uma posição de subjetividade nisso. Essa presença tem uma implicação intencional, até mesmo narrativa – o ponto de vista humano na gravação de um mundo sonoro não fabricado por ele. Mas é importante que a história envolva uma noção de registro, de sons reais, ainda que com elementos imaginativos. Faz parte da trajetória de Winderen

7. No original: “*What I have realized is that although the scientists gather a huge collection of recordings, they are not interested in them as audible sound. They look at them as data on a screen, analysing their frequency spectrum visually.*”

ter estudado para ser bióloga marinha na década de 1980 e nutrir um grande amor pelo mar e suas criaturas. Faz parte de sua prática uma grande curiosidade por sons que normalmente não percebemos ou não somos capazes de perceber (como sons de ecolocação de baleias, golfinhos e morcegos). Faz parte de sua estética a busca por contornos sonoros convincentemente claros, transparentes, e também a busca por descobrir situações sonoras que provoquem questões. Há um esforço por registrar essas situações de modo a poder chamar a atenção para elas e com elas provocar questões nos outros. Enquanto sons incomuns apresentados sob uma ótica do registro, eles devem provocar também estas indagações: o que produz estes sons? Como e onde eles são produzidos? Mas essas questões se articulam em obras artísticas, que o público escuta com diversos níveis de informação disponíveis, níveis que ele deve desvendar e experienciar.

Tais ponderações me ajudam a entender que a série de aspectos que valorizamos quando tratamos algo como documento difere daquela que valorizamos quando tratamos algo como arte. Existem estéticas artísticas que envolvem a categoria do documental e do registro. A questão é se existiriam práticas que se colocariam de modo a bagunçar essa distinção.

A discussão sobre os entremeios entre arte e documentação sonora leva a considerar a ideia de jornalismo-sonoro, de Peter Cusack (2016), da qual tomei conhecimento após conversar sobre a obra de Winderen com o colega Paulo Dantas. Em um pequeno artigo, *Gravação de campo como jornalismo sônico (Field recording as sonic journalism)* Cusack (2016) quer defender a possibilidade de um jornalismo para o ouvido, equivalente ao fotojornalismo. Todo som fornece informações sobre lugares e eventos, e a escuta assim proporcionaria uma compreensão diferente das – mas complementar às – informações visuais e linguageiras. O jornalismo sonoro deveria ser valorizado pelo que é sonoramente, e não como material sonoro a ser utilizado em obras posteriores, e o seu foco deve estar aliado aos conteúdos factuais e emocionais ligados à origem da gravação realizada. A escuta atenta dos sons de um local pode incitar o impulso à pesquisa, sugerindo questões e direções de investigação surpreendentes sobre o que está sendo examinado.

Acredito que o estabelecimento de um âmbito sonoro aberto ao público, que construa, como condição de apreciação, a primazia do fato, poderia instituir uma relação de apreciação não-artística de tais produções, mais próxima do que costumamos chamar de “comunicação”. E, com esse estabelecimento, parece-me inteiramente possível que, de modo contrastante, as mesmas gravações possam ser exibidas como arte em contextos de apreciação diferentes. Nessas exposições, seriam apresentadas obras artísticas cujas contrapartes materiais seriam as peças de jornalismo sonoro, indiscerníveis em relação às primeiras. Nelson Goodman (1984) enxergaria nisso a confirmação de que a pergunta “quando é arte?” se impõe sobre a pergunta “o que é arte?”. Arthur Danto diria estar diante de dois objetos diferentes. Minha indagação é se, caso essa prática comunicativa do jornalismo sonoro não estivesse completamente estabelecida, essas duas posições não se fundiriam, de algum modo, num objeto que é e não é arte, que pode e não pode ser tratado como dois diferentes.

5.

Esculturas sonoras, em que pese o nome, não costumam ser esculturas realizadas com som, nas quais o conceito de escultura teria se desenvolvido para abarcar formulações mais abstratas, a lidar com materiais cada vez menos sólidos e permanentes. Antes, penso em construções artísticas que se posicionam entre a prática escultórica e a luteria experimental, produzindo objetos que podem ser vistos como esculturas com algo de instrumento musical ou vice-versa, instrumento musical com algo de escultura. O que sugere que existem desafios e impasses próprios, mas também pontos de estabilidade: ora opta-se mais por um lado ou outro, ora acha-se o equilíbrio, por exemplo, na configuração de uma instalação sonora corporificada em uma escultura.

Penso que essa tensão entre dois polos corresponde largamente àquela entre (i) encarar o objeto como uma ferramenta, objeto não-artístico do mundo cotidiano, usado para realizar uma atividade/trabalho específico, a de fazer música; (ii) obra artística que é exibida para um público. No primeiro polo, há preocupações de que o funcionamento do objeto siga parâmetros de performance musical já consolidados

em critérios de eficiência. Mesmo no caso de estéticas da bricolagem, onde há uma preocupação em criar com elementos disponíveis à mão, o objeto precisa soar. E soar exige uma certa eficiência acústica. A dificuldade em construir caixas de ressonância mais responsivas, por exemplo, pode levar a uma sonoridade seca ou frágil demais; a simples correção de tais fatores via microfonação pode levar a uma série de dificuldades, tanto relativamente à sonoridade, como no combate a eventuais frequências retroalimentadas, resultantes do sistema de amplificação, quanto em termos plásticos, se um aparato técnico se coloca como visualmente intruso. Ou seja, não se trata apenas de equilibrar inventividade sonora e inventividade plástica, mas de, além disso, obter configurações acústicas eficientes e configurações plásticas esteticamente instigantes.

Isso não impede, é claro, a tentativa de potencializar o que é visto de antemão como frágil. A melhoria de um instrumento não precisa recair na anedota na qual ele vai se tornando cada vez mais parecido com uma guitarra ou um violino. O momento da admissão da fragilidade, o momento do embate com a fragilidade, pode ser afirmado. Especialmente em casos onde existam anseios de instrumentista a serem endereçados, casos em que o objeto procure uma vida dupla, uma vida em que a sua sonoridade não seja, de cara, plenamente significativa. Pois a prática instrumental envolve esse trabalhar o material para imprimir nele um saber usar, uma prática que confere a familiaridade que permite a exploração também do estranho. Mesmo em um âmbito mais vanguardista, de crítica do codificado, de crítica da ideia de *métier* necessário, ainda assim a musicalidade do instrumentista é buscada a partir da resistência do objeto a soar já satisfatoriamente. A ferramenta, diferentemente da obra de arte, não basta em si. Precisa ser manuseada. Esse manuseio a coloca frente às vicissitudes do manusear.

O último exemplo que trago é, portanto, de uma escultura sonora. Trata-se da escultura sonora Exu, de Marco Scarassatti. Segundo o artista, em material não publicado sobre o álbum *Mojubá Exu* (SCARASSATTI, 2020), há na metafísica Iorubá uma duplicidade entre os mundos espiritual e físico. Um instrumento de concentração de energia, de função ritualística, dito Igbá, representa ou duplica materialmente o Orixá, entidade espiritual. Exu, entidade do candomblé afro-brasileiro, é um

desses Orixás, mensageiro entre dois mundos e guardião da energia vital. *Exu*, a escultura sonora homônima, liga-se simbolicamente ao Orixá e conecta-se à dualidade metafísica ao transpô-la para a relação entre a sua materialidade escultórica/instrumental e as sonoridades que produz. O objeto, como um análogo a um Igbá, possui uma esfera imaterial de sonoridades latentes, que são exploradas para a criação de músicas que saúdam Exu, no álbum *Mojubá Exu* (nome que indica “saudação ao orixá Exu”). Essas músicas, por sua vez, ligam-se simbolicamente a episódios da história do Orixá e suas características. Nesse sentido, a escultura sonora também media entre os âmbitos da escultura e da música, operando também as duas funções de obra de arte e de instrumento musical. Acredito que, para Scarassatti, esculturas sonoras são como guardiões a lidar com os impulsos artísticos do artista que procura comunicar duas esferas do artístico. Elas organizam as ações de criação escultural/plástica, sob a tensão irrequieta do desejo da prática musical instrumental.



Figura 2: Escultura sonora *Exu*, por Marco Scarassatti
Fonte: acervo do artista, 2020.

Creio que em Mojubá Exu seja importante o fato de que as músicas são composições trabalhadas a partir das sonoridades da escultura sonora, com operações de mixagem e tratamento eletroacústico. Digo isso porque, se há todos esses diversos elementos que constroem o campo de significação da escultura Exu, elementos imaginativos que se articulam nas esferas plástica e da sonoridade, ainda assim não há uma simples tomada dessa sonoridade como algo que já configura música. Esse campo do sonoro, que faz parte do objeto artístico, deve ser articulado com vias a produzir música. E a articulação de algo que produz sons com vias à realização de obras musicais é uma relação instrumental que envolve a ideia de instrumento musical.

Em um artigo sobre as “plásticas sonoras silenciosas” de Walter Smetak, termo que ele dava para as suas esculturas sonoras, Scarassatti (2016, p. 67) comenta como Smetak buscara construir objetos entre o instrumento musical e a escultura, almejando por “estruturas em que a potência sonora expressava-se pelas forças de visualidade desse objeto”. Entretanto, se os espaços interior e exterior dessas plásticas expressariam o som enquanto quarta dimensão poética do objeto, essa expressão ainda não implicaria o problema da instrumentalidade tal como venho discutindo. Se formas evocam sons, e se há um ouvir-vendo em operação, essa poética ainda parece pender para o lado do artístico – para o qual um pensamento sobre a escuta e sobre possibilidades sonoras deve fazer parte da apreciação de uma escultura. Pode-se muito bem pensar na possibilidade de utilizar uma obra de arte não como uma obra de arte, para outros fins. Ela pode ser temporalmente emprestada do mundo da arte àquele da prática musical interpretativa. Esse deslocamento, entretanto, não influiria sobre seu caráter ontológico ou seu fundo normativo de direito. Uma guinada na direção que minha busca teórica me leva a almejar seria a ideia de que, em um objeto escultural, nós devêssemos ver a expressão de um engajamento instrumental envolvendo nosso corpo e o objeto. O problema disso, e das condições em que esculturas sonoras são expostas para interação com o público, é que a prática musical com um instrumento tem em si a ideia do ferramental, que implica justamente habituação, resistência, desenvolvimento de capacidades – o que, justamente, não é possível no tempo exíguo de contato em uma expo-

sição, e que opera muito menos ainda enquanto, usando nossa limitada imaginação, observamos apenas a plástica sonora.

Seria necessário, portanto, um engajamento mais intenso com o lado instrumental do objeto, que pudesse concretizar um uso instrumental do mesmo em uma situação de produção de música. Acredito que é o que Marco buscou. Mas há nisso, novamente, uma alternância, exorcizando a coincidência entre seus dois aspectos: ao trazer à frente uma funcionalidade instrumental, afasta-se de seu lado artístico; ao se exibir como escultura com uma significação ou carga simbólica, afasta de si a funcionalidade musical.

Perguntei a Marco se ele já tinha exposto esculturas em uma galeria, tocando com as mesmas, em uma situação de improvisação musical, para um público que encarasse aquilo como música. Seria um estado intersticial: o objeto estaria sendo utilizado como uma ferramenta, mas, ainda assim, não se desligaria de todo o contexto simbólico que ele deveria evocar nem de uma apreciação visual que se intrometeria na prática musical como uma experiência estética adicional. A ideia de síntese disjuntiva se faz presente aqui: algo que une duas qualificações de modo a sobrepô-las sem resolvê-las. Infelizmente, Scarassatti disse nunca ter estado nessa hipotética situação, o caso mais próximo tendo sido um evento que eu mesmo produzi, o Boteco Ruído #6, na Galeria Mama/Cadela⁸. Com um pouco de imaginação, entretanto, consideremos: como público, trataríamos *Exu* como obra de arte, muito embora engajada em uma performance artística, atuando como componente viabilizador desta. Scarassatti, por outro lado, estaria concentrado na difícil tarefa de fazer soar adequadamente seu instrumento. Essa resistência enfrentada por ele seria não apenas aquela da ferramenta instrumentalizada, que nos convida a desenvolver capacidades como músicos-intérpretes, mas a resistência do que, ao mesmo tempo, resistiria a ser meramente instrumento musical.

8. Ocorrido em 2 de dezembro de 2018. Vídeo documental disponível em: <https://youtu.be/ZeOcaQcPXwc>. Acesso: 2 dez. 2021.

Referências bibliográficas

CARLYLE, A.; LANE, C. Jana Winderen interviewed by Angus Carlyle. In: CARLYLE, A.; LANE, C. (orgs.). *In the Field: the art of field recording*. Devon: Uniformbooks, 2013, p. 147-157.

CHAVES, R. *Performing sound in place: field recording, walking and mobile transmission*. Tese (Doutorado em música). Belfast: School of Creative Arts, Queen's University, 2013.

CUSACK, P. Field Recording as Sonic Journalism, *Sounds for Dangerous Places*, 2016. Disponível em: <https://www.sounds-from-dangerous-places.org/sonic-journalism>. Acesso: 2 dez. 2021.

DANTO, A. C. *A transfiguração do lugar-comum: uma filosofia da arte*. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.

GOODMAN, N. *Languages of Art: an Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis: Hackett Publishing Co., 1976.

GOODMAN, N. When is art? In: GOODMAN, N. *Ways of worldmaking*. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1984, p. 57-70.

IWAO, H. *Do indiscernível ao idêntico*. Vídeo, 5 min. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/DENmaf1e-jI>. Acesso: 2 dez. 2021.

KOENIG, M. *RRayen: Samples 8 bit*. Álbum digital, 2020. Disponível em: <https://maiakoenig.bandcamp.com/album/samples-8-bit-2>. Acesso: 2 dez. 2021.

SCARASSATTI, M. Metástase, uma Plástica Sonora Silenciosa, ou o Regime de escuta pleno. *Revista Poiésis*, vol. 16, no. 25, 2015, p. 65-79.

SCARASSATTI, M. *Mojubá Exu*. Álbum digital, 2020. Portugal: sirr-records. Disponível em <https://sirr-records.bandcamp.com/album/mojub-exu>. Acesso: 2 dez. 2021.

WINDEREN, J. *The Noisiest Guys on the Planet*. Álbum digital, 2019. Disponível em: <https://janawinderen.bandcamp.com/album/the-noisiest-guys-on-the-planet>. Acesso: 2 dez. 2021.

CAPÍTULO 23

Por uma sonoridade inclusiva: a audiodescrição como movimento contínuo entre a audição oral e a audição letrada

CARLOS BENEDITO ALVES DA SILVA JÚNIOR

GABRIEL GUSTAVO CARNEIRO BRAGA

JEFFERSON SAYLON LIMA DE SOUSA

ROSINETE DE JESUS SILVA FERREIRA

Introdução

A audiodescrição (AD) é um recurso que traduz imagens em palavras, permitindo que pessoas cegas, com baixa visão, com deficiência intelectual, dislexas, idosos(as) com perdas e/ou doenças visuais e até mesmo aqueles que não conseguem interagir através de conteúdos audiovisuais ou imagens estáticas, como filmes, fotografias, peças de teatro, entre outros textos visuais, tenham uma melhor compreensão do mundo imagético. O recurso consiste na narração das imagens com palavras por meio de uma descrição objetiva (MOTA; FILHO, 2010). Partindo dessa conceituação, propõe-se aqui discutir a audiodescrição para além da técnica, apontando que o ato de audiodescrever envolve também um processo de sonoridade.

Esse processo é caracterizado pelo engajamento de elementos naturais e tecnológicos que, por sua vez, possibilitam ao som (ou áudio) transformar-se em um produto compartilhado. Tal compartilhamento é contínuo e leva em conta o aparato técnico e social disponível que lhe abre – em concomitância ao processo comunicacional – uma realidade

indissociável de traduções e mediações do som/áudio e seus sentidos (MAZER et al., 2020).

O estudo proposto tem como foco a audiodescrição a serviço das pessoas com deficiência visual (PDV)¹, que se deparam constantemente com processos de exclusão midiática. Conforme Schafer (2001), tais processos são consequência de uma predisposição para a surdez perceptiva que leva a humanidade, em muitos momentos, a não se preocupar com as possibilidades sonoras presentes no ambiente e, assim, escamotear o acesso às mensagens àquele que, por alguma razão, é privado da visão ou pouco pode contar com esse sentido. O processo de sonoridade na AD nos possibilita compreendê-la como um instrumento de reaproximação do público PDV no ambiente midiático. Para tanto, é necessário compreender como ouvimos enquanto sociedade.

Baseia-se esta discussão nos argumentos de Derrick de Kerckhove (2009), que elencam dois conceitos simbólicos para a audição humana a partir de seu repertório sociocultural: a audição oral e a audição letrada. Tal discussão encontra semelhança com a dicotomia entre oralidade e letramento, apresentada pela obra de Walter Ong (1999). Ambos os textos evocam observações a respeito da perda da audição subjetiva por parte da humanidade. A sociedade do letramento (da audição letrada) dá um basta na escuta de todas as coisas, passando a se preocupar em focar apenas escutas carregadas de sentidos lógicos, baseadas em elementos léxico-gramaticais e de apelo imagético.

Isso porque – baseada na repetição de conceitos e olhares que já nos são comuns – a audição letrada predomina na utilização do som por parte dos meios, seja no audiovisual, como suporte sensível e sem intenção de expressar todos os eventos, seja na mídia primariamente sonora (o rádio, por exemplo), como vocalização dos textos, e não das espacialidades contidas nele, mesmo que a palavra falada possa carregar intencionalidade.

1. Neste texto adota-se a nomenclatura Pessoa com Deficiência Visual (PDV), com base no texto da Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo (REZENDE; VITAL, 2008), além da Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI), nº13.146, de julho de 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm.

Por questões de sentido, dentre Kerckhove (2009) e Ong (1999), seguiremos com os conceitos de audição oral e audição letrada para compreendermos esse debate a partir de uma extensão do cenário observado, correspondente à participação dos DVs na sociedade. Desde o surgimento do rádio, a audição voltou a ser foco do cenário comunicativo; contudo, ela já entra em uso permeada por uma audição letrada. A palavra falada é mais relevante que todo o contexto sônico existente. No advento do cinema, e posteriormente da TV, a sonoridade se fez importante justamente por permitir que a experiência de consumo fosse amplificada para além do imagético, donde a concepção de audiovisual, que sugere uma operação conjunta.

Partindo dessa premissa, discutimos a seguir do que realmente se trata a audiodescrição (AD) e como é possível encará-la como uma representação de sonoridades. Em seguida, retomam-se os conceitos de audição oral e audição letrada como modelos de observação da prática da audiodescrição. A ideia é relacionar tais saberes aos processos da comunicação, para torná-los ainda mais inclusivos.

1. Inclusão sonora e audiodescrição

Para pensarmos na inclusão por meio das sonoridades, precisamos analisar suas diferentes definições terminológicas. A primeira delas, como aponta Romeu Sasaki (2009), leva em consideração as adequações propostas pelos grupos sociais aos quais a inclusão se destina. Logo, a inclusão,

como um paradigma de sociedade, é o processo pelo qual os sistemas sociais comuns são tornados adequados para toda a diversidade humana – composta por etnia, raça, língua, nacionalidade, gênero, orientação sexual, deficiência e outros atributos - com a participação das próprias pessoas na formulação e execução dessas adequações. (SASSAKI, 2009, p. 1)

O autor apresenta definições também para as noções de acesso e acessibilidade, a partir da construção de dimensões que afetam os âmbitos material, social e cognitivo do ser humano e da sociedade:

Os exemplos de acesso serão, a seguir, inseridos em uma estrutura didática formada por seis dimensões da acessibilidade [...] arquitetônica (sem barreiras físicas), comunicacional (sem barreiras na comunicação entre pessoas), metodológica (sem barreiras nos métodos e técnicas de lazer, trabalho, educação etc.), instrumental (sem barreiras instrumentos, ferramentas, utensílios etc.), programática (sem barreiras embutidas em políticas públicas, legislações, normas etc.) e atitudinal (sem preconceitos, estereótipos, estigmas e discriminações nos comportamentos da sociedade para pessoas que têm deficiência). Portanto, acessibilidade é uma qualidade, uma facilidade que desejamos ver e ter em todos os contextos e aspectos da atividade humana. (SASSAKI, 2009, pp. 1-2)

Já o som se define por vibrações transmitidas na atmosfera que, uma vez captadas pelo ouvido dos seres vivos, e mais precisamente do ser humano, passam a representar configurações e sentidos (WISNIK, 1989), entre eles a significação linguística: “Na linguagem, o som é chamado de fonema. Este é o mais elementar dos sons da fala. A palavra fonema, por exemplo, tem seis sons: F-o-n-e-m-a. Porém estamos ainda considerando composições com um som só” (SCHAFER, 1991, p. 74). Com as constantes revoluções tecnológicas, o som deixa de ser absorvido apenas pelo ouvido humano e passa a ser captado em meio elétrico ou digital, a exemplo dos CDs musicais. Vale destacar que, neste estágio, já não tratamos apenas da ideia de som, mas sim da sua forma de manifestação por meio de recursos midiáticos: o áudio. Pablo de Assis (2011, p. 65) lembra que “uma música em si não é áudio, mas aquele determinado registro em CD sim”.

O som e o áudio podem se tornar instrumentos de inclusão e acessibilidade a vários grupos da sociedade, entre eles as pessoas com deficiência visual (PDV), que pertencem ao grupo de pessoas com deficiência sensorial: “A deficiência sensorial se caracteriza pelo não funcionamento (total ou parcial) de alguns dos cinco sentidos (visão, audição, tato, paladar, olfato)” (BARRETO; BARRETO, 2014, p. 36) e pode ser referida como cegueira e baixa visão:

A cegueira total, ou simplesmente amaurose, pressupõe completa perda de visão. A visão é nula, isto é, nem a percepção luminosa está presente. É considerado cego parcial ou baixa visão aquele que apre-

sentia alguma percepção luminosa que possa determinar formas a curtíssima distância. (BARRETO; BARRETO, 2014, p. 41)

Uma das formas inclusiva e acessível de utilização do áudio é a audiodescrição (AD), que é uma tecnologia assistiva (TA) “utilizada com o objetivo de ampliar o entendimento de pessoas com deficiência visual e baixa visão em todas as situações do cotidiano” (MACHADO, 2015, p. 26) e também um recurso de acessibilidade comunicacional “que amplia o entendimento das pessoas com deficiência visual em todos os tipos de eventos, sejam eles, acadêmicos, científicos, sociais ou religiosos, por meio de informação sonora” (MOTTA, 2016, p. 15). A AD amplia também o entendimento de pessoas com deficiência intelectual, idosos, disléxicos (MOTTA; FILHO, 2010) e as pessoas sem deficiência: “Mesmo as pessoas sem deficiência têm notado que o recurso aumenta o senso de observação, amplia a percepção e o entendimento, mostra e revela detalhes que passariam despercebidos” (MOTTA, 2016, p. 16). A audiodescrição tem a finalidade de tornar os produtos audiovisuais, como peças de teatro, filmes, programas de TV, entre outros, acessíveis ao público não-vidente (FRANCO; SILVA, 2010), tendo seus primeiros registros apresentados na dissertação de mestrado de Gregory Frazier nos Estados Unidos, em 1975, ganhando um maior destaque uma década depois:

a AD teve seu *debut* somente na década seguinte graças ao trabalho do casal Margaret e Cody Pfanstiehl. Margaret Rockwell, pessoa com deficiência visual e fundadora do serviço de leitores via rádio *The Metropolitan Washington Ear*, e seu futuro marido, o voluntário Cody Pfanstiehl, foram responsáveis pela audiodescrição de *Major Barbara*, peça exibida no Arena Stage Theater em Washington DC, 1981. (FRANCO; SILVA, 2010, p. 24)

Em 1983, o continente asiático registra a primeira transmissão com AD pré-gravada, na emissora NTV, do Japão. Já a Europa tem seus primeiros registros em 1985, com “as produções amadoras do pequeno teatro Robin Hood em Averham na Inglaterra” (FRANCO; SILVA, 2010, p. 26). Em 1987 é a vez da Espanha, com a exibição em AD do filme *Último Tango em Paris* pela Organización Nacional de Ciegos Españoles

(ONCE), país seguido da França no Festival de Cannes de 1989, que contribuiu para a organização das primeiras sessões de AD em cinema na Alemanha.

No Brasil, o recurso “teve seu marco inicial em 1999, quando Bell Machado realizou atividades de narração audiodescritiva de filmes em uma associação de cegos em Campinas” (MIANES, 2016, p. 11). Em 2003, a AD é apresentada de forma comercial ao público, durante a exibição do festival temático “Assim Vivemos: Festival Internacional de Filmes sobre Deficiência, que reproduz a ideia do festival *Wie Wir Leben* (Como Nós Vivemos) de Munique, na Alemanha, e que acontece a cada dois anos” (FRANCO; SILVA, 2010, p. 31). Já em 2005, *Irmãos de Fé* se torna o primeiro filme no país a ser lançado em DVD com audiodescrição, seguido de *Ensaio sobre a cegueira*, em 2008.

Desde então, a AD passa a ser mais conhecida, embora ainda se observe uma lacuna significativa em relação à linguagem de libras, por exemplo, que está mais frequente em eventos. No entanto, cresceu significativamente a oferta de cursos de capacitação e, até mesmo, de especialização na área.

No Maranhão, por exemplo, a AD foi exibida em praça pública, em dezembro de 2018, durante a programação natalina da capital São Luís. Em 2019, o programa Cinema na Biblioteca realizou a exibição de filmes nacionais com audiodescrição na Biblioteca Pública Benedito Leite (BRAGA, 2019). No mesmo ano, é exibido o primeiro filme maranhense em TV aberta a nível nacional e com o recurso da AD:

O cinema com audiodescrição foi destaque também com a exibição do filme de gênero humorístico intitulado *Muleque Té Doido 2: A lenda de Dom Sebastião*, se tonando a primeira obra filmica produzida no estado a ser apresentada na TV aberta, fato ocorrido no dia 26 de janeiro de 2019. (BRAGA, 2019, p. 10)

Para o desenvolvimento de uma audiodescrição, faz-se necessária a capacitação por meio de cursos de pequena, média e longa duração. O profissional capacitado na área é conhecido seja como *audiodescritor roteirista*, aquele que “toma as decisões tradutórias e descreve as imagens para elaborar o roteiro, pensa a estrutura da AD dentro de determi-

nada produção cultural, redige o texto[,] calcula o tempo e espaços em que a AD poderá ser inserida” (MIANES, 2016, p. 12); *audiodescritor narrador*, aquele “que realiza a locução do roteiro, observando a entonação, a velocidade e a modulação da voz, a fim de torná-la a mais adequada possível para a compreensão do público” (MIANES, 2016, p. 12); ou, ainda, *consultor em audiodescrição*, que “é necessariamente uma pessoa com deficiência visual – cega ou com baixa visão – que avalia a pertinência e a qualidade do roteiro de audiodescrição” (MIANES, 2016, p. 13). O recurso pode ser exibido nas formas gravada, ao vivo e roteirizada e, ainda, ao vivo e não roteirizada:

Gravada: aplica-se nos casos em que o produto audiovisual é pré-gravado, como no cinema e na TV. A narração é inserida entre os diálogos e mixada ao áudio original na fase de pós-produção. *Ao Vivo e Roteirizada*: é utilizada em eventos previamente ensaiados, como espetáculos de teatro, dança e circo. O roteiro é desenvolvido com antecedência e a narração é transmitida ao vivo por um audiodescritor narrador presente no local da apresentação. *Ao Vivo e Não Roteirizada*: Nas situações em que não é possível a elaboração prévia de um roteiro. Nestes casos, a audiodescrição é realizada de improviso, à medida que o evento acontece. O audiodescritor deve estar presente no local da audiodescrição [...]. (BLOG DA AUDIODESCRIÇÃO, [s.d], s/p)

A riqueza de detalhes descritivos presentes em uma audiodescrição contribui diretamente para o entendimento do produto audiovisual consumido, entendimento que pode ser perceptível também pela oralidade e pelo letramento sonoro do indivíduo, o que nos leva à discussão sobre a natureza desses dois critérios e como eles se constituem para a humanidade em geral. A inclusão sonora parte da compreensão e do compartilhamento dessa percepção obtida em conjunto entre videntes e não-videntes que compõem a sociedade.

2. Sonoridade: audição oral e audição letrada

A fim de discutirmos a oralidade, o letramento sonoro e como eles se comportam para uma inclusão por meio do som, é preciso que tal

discussão se assente em bases teóricas sobre a noção de sonoridade e também do valor semiótico do sentido da audição.

Quanto à sonoridade, opta-se aqui por partilhar do entendimento promovido por Mazer et al. (2020, p. 15), que a considera como um “conceito produtivo para os Estudos do Som”, concebido como

o conjunto de características sonoras materiais e simbólicas que podem ser reconhecidas por quem ouve, produz, ou reproduz sons. A sonoridade é composta por elementos naturais, técnicos e tecnológicos, indissociáveis na atualidade. Ela se baseia em processos de engajamento, a fim de transformar os sons em algo compartilhado. (MAZER et al., 2020, pp. 41-42)

Dito isso, não seria exagero encarar como sonoridade toda e qualquer situação em que figure o protagonismo do som e seus desdobramentos. A busca por tomar o som como elemento comum (compartilhado) é o mote dos Estudos do Som, independentemente de qual área do conhecimento essa busca esteja presente, seja em Física, Biologia, Psicologia, Música e, é claro, Comunicação.

É essa sonoridade comunicacional que interessa à discussão aqui proposta, por tratar justamente de “efeitos provisórios de um agenciamento de meios que produz comunicabilidades possíveis” (MAZER et al., 2020, p. 26). Isso se dá por meio de dois conceitos: a mediação e a tradução. A primeira “ênfatisa os meios dos quais essas mensagens não são mais que seleções possíveis”, enquanto, com o auxílio da segunda, compreende-se “que o sentido de uma sonoridade é sempre uma nova comunicação em uma cadeia tradutória” (MAZER et al., 2020, p. 26).

A audiodescrição seria, então, um mecanismo tradutor presente na sonoridade comunicacional, já que ela tem como objetivo compartilhar uma comunicação existente a um público que não consegue (ou não pode) extrair sentido das mensagens na ausência do som ou nas situações em que este não compõe a linguagem principal da mensagem. A mediação acontece na gênese da inclusão sonora promovida pela audiodescrição, que atualiza as mensagens (textuais, imagéticas, audiovisuais) para uma linguagem complementar e aderente à pluralização do público.

Isso nos leva às impressões de Derrick de Kerckhove (2009) a respeito do sentido da audição na cultura humana. Ele alerta que “a audição, em

contraste com a visão, é o produto da atenção seletiva: não é guiada por um processo interno, mas por processos externos” (KERCKHOVE, 2009, p. 120), o que significa que a mensagem por meio do som é influenciada por diversos agentes até que possa ser processada na mente humana. No próprio ambiente, pelas interações do som com o tempo e o espaço – ou nas mídias pelas quais a mensagem sonora é percebida –, constroem-se distintas seleções de sentido, portanto, sobre aquilo que se escuta.

O som enquanto elemento sógnico unitário é composto de determinadas mensagens. A partir do momento em que é apresentado com outras linguagens midiáticas, o som não carrega mais um sentido apenas, tratando de complementar a mensagem com seu próprio valor simbólico. Desse modo – no contexto das mídias imagéticas e audiovisuais –, o deficiente visual (DV) que não pode contar com as informações presentes nas demais linguagens componentes da mensagem depende única e exclusivamente do som para a compreensão do sentido total do que é dito (ou não dito). Assim, além de carregar o seu próprio sentido, o som tem o papel de fazer os demais sentidos serem compreendidos por esse público. É aqui encontra-se o dilema.

Em uma discussão a respeito do que define como “Ponto do Ser” (*Point of Being*, no original), o próprio Kerckhove (2014, p. 20, tradução nossa²) considera “uma mudança na ordem sensorial humana devido ao impacto da eletricidade e das tecnologias digitais nas relações das pessoas com o ambiente”. Tal impacto é interpretado aqui como o comprometimento do produtor de mídia em lembrar que o conteúdo elaborado – independentemente da linguagem adotada – precisa ser acessível. Num rompimento com o “Ponto de Vista” (*Point of View*, no original) que predominou na sociedade desde o Renascimento, que levou a um privilégio do sentido da visão, agora se restabeleceriam todos os sentidos – entre eles, a audição – a um quadro igualitário de interesse.

Como já exposto na introdução deste texto, Kerckhove (2009) discute a existência de dois tipos de audição, a oral e a letrada, e coloca a sociedade contemporânea na égide desta segunda classificação, contextuali-

2.No original: “*The paradigm of PB [Point of Being] results from a change in the human sensorial order due to the impact of electricity and that of digital technologies on peoples’ relationship to the environment.*”

zada como “especializada e seletiva” (KERCKHOVE, 2009, p. 120), uma vez que se baseia no valor literal dos signos visualizados e proferidos: “A audição letrada é uma espécie treinada do pensamento. Quando somos crianças aprendemos a pensar não só através da leitura ou de exercícios mentais e de lógica, mas também quando ouvimos o discurso estruturado do professor” (KERCKHOVE, 2009, p. 126).

Sabendo disso, entende-se que a sociedade se encontra em um estágio no qual a compreensão dos sons se dá não pelos sentidos natos presentes em cada um deles, mas nos valores semânticos que lhes são impostos. Ou seja, o som por si mesmo não fala, se não produz imagens mentais no indivíduo.

Mas há, ainda, a audição oral, “global e compreensiva” (KERCKHOVE, 2009, p. 120), capaz de dialogar justamente em função da natureza comunicativa do som por si só. Esse tipo de audição reflete o despreendimento dos valores semânticos atribuídos aos sons e a adoção pura e simples do próprio valor simbólico de cada um. Kerckhove (2009, p. 124) diz que “a audição oral procura imagens em vez de conceitos, pessoas em vez de nomes”, acrescentando que o seu foco “não é tanto a fonte da voz, mas o espaço criado entre os interlocutores” (KERCKHOVE, 2009, p. 125).

A audição oral seria, então, a contemplação da sonoridade plena em que estamos ambientados e dos sentidos por ela produzidos. Já a audição letrada seria uma ressignificação dessas sonoridades a partir de novos signos e de sua sistematização.

Walter Ong (1999) sugere uma outra dupla de conceitos, que se aproxima da discussão promovida até aqui. O pesquisador trata de expor as noções de oralidade primária e oralidade secundária, sendo primária “aquela desprovida de qualquer conhecimento da escrita e da impressão” (ONG, 1999, p. 19) e, a secundária, “uma nova oralidade alimentada pelo telefone, pelo rádio, pela televisão ou por outros dispositivos eletrônicos, cuja existência depende da escrita e da impressão” (ONG, 1999, p. 19). O autor conclui que já não se encontra mais a oralidade primária na sociedade, embora haja redutos sociais onde prevalece a preservação mental dessa prática.

Paul Rodaway (2002), ao tratar de uma “geografia auditiva” capaz de justificar as diferenças culturais que as sociedades estabelecem entre si

por meio do uso dos sons, defende que ambos os tipos de sociedade, oral e letrado, fazem uso preciso do som como parte de suas linguagens. A diferença estaria em como esse uso é feito. Para o pesquisador, existem sociedades mais “orais” e outras mais “aurais”, as primeiras focando no sentido das palavras, e as demais no ambiente sonoro em que tais palavras estão inseridas. Entende-se aqui que, em uma sociedade onde predomina a audição letrada, é comum que o sentido da palavra seja mais importante do que o contexto em que ela se insere. Para o deficiente visual (DV), a prerrogativa é distinta, pois ele precisa de ambas as circunstâncias para se perceber como parte da sociedade, ou seja, deve haver a palavra falada, mas também os contextos sônicos daquilo que a circunda para, somente assim, o ouvinte se sentir totalmente incluído. Seria preciso, portanto, uma comunicação mais aural, que permitisse ouvir mais sobre o ambiente.

Isso nos leva ao ponto central do estudo. Se a ambientação sonora promovida pela comunicação e pelas mídias que fomentam a audição de uma sociedade letrada não basta para retratar a paisagem (o contexto), cabe então à audiodescrição exercer esse papel de condutora dos sentidos. Vygotsky (apud SECCHI, 2014, p. 201, tradução nossa³) defende que “a deficiência não apenas força o sujeito que vivencia seus efeitos a encontrar obstáculos, mas também determina a busca de estratégias para superá-los e ativa uma reorganização de recursos pessoais”. No caso da audiodescrição, isso ocorre de modo coletivo, com as pessoas com e sem deficiências visuais trabalhando em conjunto por uma inclusão das mensagens midiáticas que, valendo-se do princípio da audição letrada – suportada pela imagem e pelo texto –, convertem-se em audição oral, utilizando-se não dos conceitos, mas das imagens criadas por meio do recurso vocal.

Pode-se dizer, então, que a audiodescrição se baseia tanto na oralidade (audição oral e oralidade primária) quanto no letramento sonoro (audição letrada e oralidade secundária), sendo, portanto, oral e aural. Ela se dá por um processo de mediação-tradução, pois toda audiodes-

3. No original: “A disability not only forces the subject who experiences its effects to encounter obstacles but it also determines the search for strategies to overcome these obstacles and activates a reorganization of personal resources”.

crição, na verdade, é a desconstrução do letramento sonoro presente em mensagens midiáticas de uma linguagem que, embora não predominantemente originada nos sons, passa por uma regressão ao sensorial puro do sentido do som, com predomínio da oralidade (atuações do audiodescritor roteirista e do audiodescritor narrador), para ser resignificada como outro estágio de letramento sonoro (atuação do audiodescritor consultor), capaz de comunicar para um público específico (DVs) na busca pela universalização da mensagem. Um movimento contínuo que tem como objetivo promover a inclusão dos indivíduos sociais não-videntes por meio do caráter aglutinador da comunicação sensorial sonora.

A seguir, observa-se essa relação entre oralidade e letramento sonoro em exemplos empíricos de peças práticas audiodescritas.

3. Audiodescrição em sintonia com a oralidade e o letramento sonoro

De acordo com que foi abordado, a audiodescrição (AD) transforma imagens em palavras (MOTTA; FILHO, 2010), permitindo que pessoas com deficiência visual (sejam elas cegas ou baixa visão), com outras deficiências e, até mesmo, sem deficiência, possam ter acesso a todo o conteúdo visual ou audiovisual, através das descrições das cenas e objetos. Esse conteúdo audiodescrito pode ser analisado também sob as perspectivas da audição oral e da audição letrada, como pode ser percebido nos exemplos a seguir.

Imaginemos uma pessoa recebendo uma ligação telefônica. A primeira decodificação da mensagem que o receptor vai tentar realizar é a identificação do emissor. Passando essa primeira etapa, o conteúdo da conversa também se torna objeto de interesse de decodificação. A audiodescrição também passa por etapas de decodificação. É comum, nos cursos de AD, a realização de alguns exercícios com pessoas videntes, entre eles o de solicitar que essas pessoas fechem os olhos para consumir um produto audiovisual com audiodescrição. Em seguida, a audiodescrição é reproduzida novamente, mas os videntes a consomem com os olhos abertos e relatam suas inferências e observações. Esse exercício inclusivo faz a pessoa vidente se colocar no lugar das pessoas com defi-

ciência visual e perceber o quão importante é detalhar com precisão o conteúdo audiovisual por meio da AD. Fazemos esse exercício com duas audiodescrições: a do porco-espinho⁴ e a da Turma da Mônica⁵.

Durante a escuta dessas audiodescrições, tanto as pessoas videntes quanto as não-videntes criam mecanismos para decodificar a mensagem. O segundo vídeo talvez seja mais fácil de interpretar, caso a pessoa já tenha consumido o gibi, a animação e/ou mesmo a descrição dos personagens.

Nesta perspectiva, podemos analisar a audição oral como aquela em que a pessoa consome pela primeira vez o produto e passa a fazer as suas primeiras inferências e interpretações, criando imagens dos personagens e das cenas (talvez a AD do porco-espinho seja uma audição oral para todos os leitores deste texto).

Já a audição letrada pode ser percebida como aquela em que a pessoa já conhece fragmentos do produto (muitas pessoas consomem os produtos da Turma da Mônica desde a infância), fragmentos que são deixados de lado (como a imagem dos personagens da Turma da Mônica) em favor de uma concentração em outras perspectivas (imagens do ambiente e de objetos).

Para quem vai descrever, ambas as situações retratam a necessidade de que o audiodescritor se desprenda dos signos preexistentes no vídeo para focar nos sentidos. A oralidade existe nessa etapa do processo, pois é preciso que tudo se transforme em som por meio da palavra falada: o ambiente, os movimentos, as expressões e o não-dito. Secchi (2014, p. 199) lembra que “palavras, ou seja, descrições e narrações poéticas, recriam imagens do mundo em nosso meio, redefinindo representações icônicas ou não icônicas”. Isso porque, para o público deficiente visual, não há referências que possam retratar cada unidade da mensagem audiovisual senão as flexões e entonações da voz. Kerckhove (2009, p. 122) lembra que:

4. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yYZOJ-Rn9hU>. Acesso: 10 set. 2022.

5. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lGOP7SpZ2W4>. Acesso: 10 set. 2022.

Como pessoas cujas atitudes são governadas pelo letramento, temos tendência para prestar atenção ao sentido das palavras, e não à substância da argumentação ou a intenção de quem fala. O mesmo não acontece necessariamente com o ouvinte apenas oral.

Portanto, é preciso que a audiodescrição potencialize o sensível durante o processo tradutório da mensagem, para que a mediação (sua reprodução junto às peças audiodescritas) possa ser aceita pelo receptor – nesse caso, o deficiente visual – como uma mensagem contemplativa do ambiente retratado na narração, uma vez que, embora não faça uso da visão, esse receptor também foi doutrinado no letramento sonoro, a partir das estruturas léxico-gramaticais do idioma (ou dos idiomas) ao qual se habituou.

Todavia, essa condição pode ser restritiva, já que o letramento sonoro conduz a um condicionamento da escuta. Uma possibilidade para a adequação dessa restrição se encontra numa hibridização das duas audições – a oral e a letrada – a partir de técnicas como o áudio binaural⁶. Um exemplo prático pode ser encontrado no podcast *Listening in English*⁷ desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa em Estratégias Audiovisuais na Convergência (G-PEAC), que é uma das linhas do Núcleo de Estudos em Estratégias de Comunicação da Universidade Federal do Maranhão (NEEC-UFMA).

Fazendo uso da binauralidade, uma técnica de captação e reprodução do som que busca a representação tridimensional dos ambientes por meio dos eventos sonoros (FERREIRA; SILVA JÚNIOR; SOUSA, 2018), o podcast cria situações de *storytelling* que convidam o ouvinte a imergir em diálogos não só pela palavra falada, mas pelos demais sons que compõem a cena. O podcast conta com uma versão em audiodescrição que objetiva atualizar o ouvinte não-vidente acerca do cenário a partir da introdução de elementos descritivos, sem ultrapassar o limite da imersão sonora (FERREIRA; SILVA JÚNIOR; SOUSA, 2020). Desse modo, a audiodescrição binaural proporciona a manutenção de uma

6. Técnica de gravação e reprodução sonora bastante interessante, pois permite, com apenas dois microfones, simular o efeito de um som ambiente.

7. Disponível em: <http://www.radiohibrida.ufma.br/programas/listening-in-english/>. Acesso: 10 set. 2022.

oralidade, mesmo havendo a tradução da narrativa para a palavra falada audiodescrita (letramento sonoro). Reforça-se, assim, a ideia de que a audiodescrição pode ser concebida também como desdobramento das sonoridades que compõem a comunicação humana.

Considerações finais

Estudos sobre a sonoridade são diversos, e aliá-los a pautas de relevância social, como a acessibilidade midiática, só amplia as possibilidades e desdobramentos da temática no sentido de uma proposta que seja não apenas analítica, mas também inclusiva. Pensar em métodos de aplicação de sonoridades imersivas por meio da audiodescrição é investir em uma comunicação real entre públicos, independentemente das barreiras que possam ser postas diante de cada um. É promover um escape de maniqueísmos sobre quem pode ou não consumir as mensagens presentes no cotidiano. No caso das mensagens imagéticas não alcançadas pelos DVs, a exclusão pode ser contornada a partir de um uso adequado dos sons que nos cercam e das técnicas às quais eles estão vinculados.

As reflexões expostas até aqui fazem parte dos estudos desenvolvidos pelo Grupo de Pesquisa em Estratégias Audiovisuais na Convergência (GPEAC), uma linha de pesquisa integrante do Núcleo de Estudos em Estratégias de Comunicação da Universidade Federal do Maranhão (NEEC-UFMA). As sonoridades têm sido nosso objeto de pesquisa sob várias perspectivas: temos nos debruçado em pensar as sonoridades através dos podcasts (SOUSA, 2020) e na transição das rádios AM para FM (SILVA JÚNIOR, 2020) e ligadas ao contexto educativo (FERREIRA, 2021); há também estudos sobre a criação de ambientes acessíveis por meio de sonoridades aliadas à binauralidade (BRAGA, 2019) ou mesmo através de *audiobooks*, com uma pesquisa ainda em andamento (SOUSA, 2021); investigações com reportagens sonoras binaurais também já foram pesquisadas e elaboradas por nossa equipe (CRUZ, 2019; VIEIRA, 2019), que desenvolve também pesquisas que ligam as sonoridades à Educação e à Comunicação (ANDRADE; FERREIRA, 2021).

As várias vertentes das sonoridades nos colocam sempre na perspectiva de compreender a temática de uma forma mais acessível e inclusiva. O texto em questão, portanto, centra na reflexão de que a audiodescrição não se encerra somente na tradução das imagens, havendo, para além do dizer e da tradução imagética, o sensível que permeia o som e a fala.

Referências bibliográficas

ANDRADE, L. T. S.; FERREIRA, H. M. O. EXPLICAÍ: o podcast como suporte para ampliação de conhecimentos de alunos de graduação. Simpósio Internacional e Nacional de Tecnologias Digitais na Educação, São Luís, MA. In: BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista (org.) *Anais do III Simpósio Internacional e IV Nacional de Tecnologias Digitais na Educação*. São Luís: EDUFMA, 2021.

ASSIS, P. *O imaginário do Áudio e o Podcast: re-imaginando o potencial da produção e distribuição de áudio na internet*. Dissertação (Mestrado). Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, 2011.

BARRETO, M. A. O. C.; BARRETO, F. O. C. *Educação inclusiva: contexto social e histórico, análise das deficiências e uso das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem*. São Paulo: Érica, 2014.

BRAGA, G. G. C. *Elaboração de produtos sonoros para deficientes visuais*. (Relatório). Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica da Universidade Federal do Maranhão (PIBIC UFMA), São Luís, 2019.

CRUZ, A. L. L. *Casa das Tulhas e sua miscelânea de sons: o áudio binaural como técnica potencializadora na produção de programas radiofônicos*. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de comunicação Social – Jornalismo. São Luís: Universidade Federal do Maranhão, 2019.

FERREIRA, R. J. S.; SILVA JÚNIOR, C. B. A.; SOUSA, J. S. L. Áudio em três dimensões: experimento e gravação de áudio binaural. In: MOURA, F. A.; MATOS, M. F. B.; COSTA, R. B.; FERREIRA, R.J.S. (orgs.). *Produção de sentidos e tecnologias: estudos contemporâneos em comunicação*. São Luís: EDUFMA, 2018. E-book.

FERREIRA, R. J. S.; SILVA JÚNIOR, C. B. A.; SOUSA, J. S. L. Áudio imersivo na dinâmica da educação. *43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – VIRTUAL – 1º a 10/12/2020*. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2020/resumos/R15-2863-1.pdf>. Acesso: 30 jan. 2021.

FERREIRA, R. J. S. *As tecnologias sonoras aplicadas ao processo educativo*. Projeto de Pós-Doutoramento em execução na Universidade de Aveiro, Aveiro – Portugal, 2021-2002.

FRANCO, E. P. C.; SILVA, M. C. C. C. Audiodescrição: Breve passeio histórico. In: MOTTA, L. M. V.; ROMEU, F. (orgs): *Audiodescrição: Transformando imagens em palavras*. Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010.

KERCKHOVE, D. *A Pele da Cultura: investigando a nova realidade eletrônica*. São Paulo: AnnaBlume, 2009.

KERCKHOVE, D. The Point of Being. In: KERCKHOVE, D.; ALMEIDA, C. M. (orgs.). *The Point of Being*. Newcastle: Cambridge Schollars Publishing, 2014. (e-book)

MACHADO, I. P. R. *A parte invisível do olhar – audiodescrição no cinema: a constituição de imagens por meio de palavras – uma possibilidade de educação visual para pessoa com deficiência visual no cinema*. Campinas, SP. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, 2015. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/Acervo/Detalhe/960175>. Acesso: 30 jan. 2021.

MAZER, D. et al. O estudo das sonoridades: perspectivas e epistemologias. In: CASTANHEIRA, J. C. S. et al. (orgs.). *Poderes do Som: políticas, escutas e identidades*. Florianópolis: Insular Livros, 2020.

MIANES, F. L. Consultoria em audiodescrição: alguns caminhos e possibilidades. In: CARPES, Daina Stockey (org.). *Audiodescrição: práticas e reflexões*. [Recurso eletrônico]. Santa Cruz do Sul: Catarse, 2016.

MOTTA, L. M. V. M. *Audiodescrição na escola: Abrindo caminhos para leitura de mundo*. Campinas: Pontes Editores, 2016.

MOTTA, L. M. V. M.; FILHO, P. R. (orgs.). *Audiodescrição: Transformando Imagens em Palavras*. Governo do Estado de São Paulo – Secretaria de Estado dos Direitos da Pessoa com Deficiência, 2010. E-book.

ONG, W. *Oralidade e cultura escrita: a tecnologização da palavra*. Campinas: Papirus, 1998.

REZENDE, A. P. C.; VITAL, F. M. P. (orgs.). *A Convenção sobre Direitos das Pessoas com Deficiência Comentada*. Brasília: Secretaria Especial

dos Direitos Humanos. Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, 2008. Disponível em: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/acessibilidade-digital/convencao-direitos-pessoas-deficiencia-comentada.pdf/view>. Acesso: 18 mai. 2021.

RODAWAY, P. *Sensuous Geographies: body, sense and place*. Londres e Nova York: Routledge, 2002. (e-book)

SASSAKI, R. K. Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação. *Revista Nacional de Reabilitação* (Reação), São Paulo, Ano XII, mar./abr. 2009, p. 10-16. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/211/o/SASSAKI_-_Acessibilidade.pdf?1473203319. Acesso: 18 mai. 2021.

SCHAFFER, R. M. *O Ouvido Pensante*. São Paulo: UNESP, 1991.

SECCHI, L. Between Sense and Intellect: Blindness and the Strength of Inner Vision. In: KERCKHOVE, D.; ALMEIDA, C. M. (orgs.). *The Point of Being*. Newcastle: Cambridge Schollars Publishing, 2014. (e-book)

SILVA JÚNIOR, C. B. A. *Os impactos da consolidação da política pública brasileira de migração do rádio AM para o FM nas emissoras de rádio do Pará*. Projeto de pesquisa submetido ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará. Belém, 2020.

SOUSA, J. S. L. *Podcasting na Ilha: um perfil das práticas de produção e inovação aplicadas na cena podcaster ludovicense*. Projeto de pesquisa submetido ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Modalidade Profissional da Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2020.

SOUZA, B. L. S. *My favorite Color: o audiobook como ferramenta de ensino para crianças cegas*. Projeto de Graduação em andamento. Curso de Comunicação – Rádio e Televisão, 2021.

VIEIRA, J. M. *Jornalismo Imersivo: o áudio 3D na construção narrativa de uma audiorreportagem*. Trabalho de Conclusão de Curso. Comunicação Social – Rádio e Televisão. Universidade Federal do Maranhão, 2019.

WISNIK, J. M. *O som e o sentido: uma outra história das músicas*. São Paulo: Companhia das Letras, Círculo do Livro, 1989.

| Sobre as autoras e os autores

Amanda Patricia Castañeda Merizalde

(Quito, Ecuador) es licenciada en Comunicación y Literatura con mención en Literatura en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Cursó la Especialidad en Filología Hispánica en el Consejo Superior de Investigaciones Científicas en Madrid, gracias a una beca de la Fundación Carolina. Realizó la maestría en Antropología Visual en FLACSO sede Ecuador y el doctorado en Letras Modernas en la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México, gracias a una beca Conacyt. En la actualidad es coordinadora editorial de las revistas Acápite y LIJ Ibero, publicaciones académicas electrónicas del Departamento de Letras de la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México. Sus líneas de investigación e interés se centran en la literatura latinoamericana sobre cuerpos, masculinidades y maternidades disidentes, así como respecto al género, la edición y el archivo. E-mail: amanda.castaneda@ibero.mx

Bibiana da Silva de Paula

Bibiana da Silva de Paula é Mestre em Ciências da Comunicação pela Unisinos, Especialista em Poéticas Visuais pela Feevale e Bacharela em

Jornalismo pela Universidade Federal de Pelotas. Como artista/pesquisadora, participa de exposições artísticas coletivas e individuais. Recebeu os prêmios Dana de Incentivo às Artes Visuais nos anos 2018 e 2019, prêmio de Arte Impressa do Instituto Goethe em 2020 e prêmio Chamamento Cultural 2021, da Secretaria de Cultura de Novo Hamburgo. E-mail: byaphotos1@gmail.com

Carlos Benedito Alves da Silva Júnior

Professor do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Maranhão - UFMA; Doutorando do Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará – PPGCOM/UFPA; pesquisador do Núcleo de Estudos em Estratégias de Comunicação – NEEC (UFMA/CNPq) pela linha de Pesquisa em Estratégias Audiovisuais na Convergência (G-PEAC); pesquisador do Grupo de Pesquisa Vestígios – Comunicação, Linguagens, Discursos e Memória na Amazônia (UFPA/CNPq); mestre em Administração pela Universidade Federal de Santa Maria - UFSM; radialista graduado pela Universidade Federal do Maranhão. E-mail: carlos.alves@ufma.br

Carlos Fortuna

Professor Catedrático de Sociologia na Faculdade de Economia da Universidade de Coimbra / Portugal. E-mail: cjfortuna@gmail.com

Cristiano Pacheco

Doutorando em Sociologia – Cidades e Culturas Urbanas pelo Centro de Estudos Sociais (CES) da Universidade de Coimbra/Portugal e em Sociologia pela Universidade Federal de Sergipe / Brasil. E-mail: cristiano.pacheco@uc.pt

Diogo Rodrigues

Licenciado em Música pela Universidade Federal de Pernambuco (2014); graduado em Produção Fonográfica pela Uniaeso (2016) e pós-graduado na especialização em Produção Sonora Expandida, pela Uniaeso (2018). Atualmente, é mestrando em Música, Cultura e Sociedade na Universidade Federal de Pernambuco, onde desenvolve uma

pesquisa intitulada “Música, cultura popular e as novas tecnologias: Diálogos entre a tradição oral e a modernidade na região metropolitana do Recife”. Atua no mercado musical como profissional autônomo, atuando como músico instrumentista, compositor e produtor fonográfico, professor e pesquisador, assim como sonoplasta e técnico de som. E-mail: diogo.rlferreira@ufpe.br

Eduardo Luersen

Pesquisador no Zukunftskolleg, Instituto de Estudos Avançados da Universidade de Konstanz, e filiado ao Departamento de Literatura, Arte e Mídias da mesma universidade. Doutor em Ciências da Comunicação pela Unisinos e membro do Gamification Lab da Universidade Leuphana. Mestre em Comunicação Social pela PUCRS e Bacharel em Design Gráfico pela Universidade Federal de Pelotas. Participou do desenvolvimento de projetos de design instrucional para os programas Idiomas Sem Fronteiras e Universidade Aberta do Brasil pelo IFSul e UFPel, respectivamente. Sua pesquisa atual se volta às interações materiais entre a infraestrutura técnica das plataformas digitais e os sistemas terrestres, sendo financiada pelo Ministério Federal de Educação e Pesquisa (BMBF) e pelo Ministério da Ciência de Baden-Württemberg como parte da Estratégia de Excelência dos Governos Federal e Estaduais alemães. É compositor e instrumentista do coletivo Polvö. E-mail: edluersen@gmail.com

Gabriel Gustavo Carneiro Braga

Graduando em Comunicação Social - Rádio e Televisão pela Universidade Federal do Maranhão - UFMA. Integrante do Núcleo de Estudos em Estratégias na Comunicação – NEEC (UFMA/CNPq) pela linha de Pesquisa em Estratégias Audiovisuais na Convergência (G-PEAC). Ex-bolsista de Iniciação Científica pela Universidade Federal do Maranhão (PIBIC/UFMA) nos biênios 2016-2017 e 2018-2019. Dedicar-se à pesquisa nas áreas de acessibilidade aos deficientes visuais, com ênfase na Audiodescrição (AD); Som e Mídias Sonoras com enfoque no áudio binaural (Áudio 3D). E-mail: gabriel.gustavo@discente.ufma.br

Gabriel Juliano

Gabriel Juliano is a Ph.D. student in the School of Interactive Arts and Technology (SIAT) at Simon Fraser University in Surrey, British Columbia, Canada. He works in the Critical Media Art Studio (cMAS) under Dr. Gabriela Aceves-Sepúlveda's supervision. In his doctoral research, he investigates Brazilian popular media artifacts, such as films, music videos, compositions, and online streaming media, as transformative epistemologies – through critical cultural analysis, he unveils the knowledge production created through contemporary artists' practices. Juliano has presented his research at several graduate and scholarly conferences. He teaches art, communication, and design courses at the University as an instructor and teaching assistant. Juliano also works as a Research Assistant for Dr. Sara Diamond, President Emerita from the Ontario College of Art and Design University (OCAD U), in her cross-Canada archival-oriented Social Science and Humanities Research Council (SSHRC) Partnership Development Grant project 'Crossing Fonds: Pollinating Access and Interpretation.' E-mail: gabriel_juliano@sfu.ca

Gilberto Assis

Doutor em Música pelo Instituto de Artes da UNICAMP, Gilberto Assis Rosa pesquisa a dinâmica do processo de produção musical em estúdio a partir de uma perspectiva sistêmica. Em 2007, compôs a trilha sonora do espetáculo Khaos do Balé da Cidade de São Paulo e, em 2008, foi selecionado para o projeto Cartografia Musical Brasileira do Itaú Cultural. Como produtor musical, atuou em dois projetos de gravação para o Selo SESC-SP: Chiquinha em Revista (2010) e O que há de concreto na canção (2016). Suas obras eletroacústicas têm sido executadas em diversos eventos internacionais, tais como Electronic Music Midwest (Kansas City), UnTwelve Mix (New York), FrammentAzioni Project (Udine) e outros. Atualmente é professor nos cursos de Graduação e Pós-Graduação em música da Faculdade Santa Marcelina em São Paulo. E-mail: gilassisrosa@gmail.com

Helena Marinho

Helena Marinho é professora associada da Universidade de Aveiro e investigadora do INET-md. Os seus interesses centram-se nas áreas da investigação em performance, e história e práticas da música portuguesa dos séculos XX e XXI. Tem apresentado trabalhos em congressos nacionais e internacionais, e publicado capítulos para a Imperial College Press, MPMP, Colibri, Caminho, Brepols, Routledge, Editions Hispaniques, e artigos para revistas, como *Musica Hodie*, *Psychology of Music*, *Studies in Musical Theatre*. Liderou três projectos trianuais financiados pela Fundação para a Ciência e Tecnologia e fundos europeus, dos quais um, o projecto Xperimus, ainda se encontra em curso. Paralelamente à actividade académica, tem apresentado concertos nas principais salas e festivais portugueses, e também nos Estados Unidos, Brasil, Inglaterra, Irlanda, França, Espanha, Itália, Grécia, Índia, Etiópia, Suécia e Noruega. Gravou 10 CDs, e vários dos seus projectos artísticos foram distinguidos para financiamento pelo Governo Português, e fundamentado a sua pesquisa artística. E-mail: helena.marinho@ua.pt

Henrique Iwao

(Jardim da Silveira, Botucatu, 1983). Trabalha com música experimental, composição, improvisação, arte sonora, performance, vídeo, além de filosofia da música e estética. Suas criações lidam com colagens e coleções, além da preocupação com a construção de desafios de performance e interpretação, bem como deslocamentos do olhar e do ouvir. Desde 2008 desenvolve seu próprio instrumentário - uma tábua amplificada, sob a qual usa vários objetos cotidianos, em combinação com eletrônica e brinquedos. Em 2012, na USP, escreveu a dissertação *Colagem Musical na Música Eletrônica Experimental*. Integra a organização e selo musical Seminal Records desde sua fundação, em 2014. Em Belo Horizonte, participa da organização das Quartas de Improviso, evento com mais de 160 edições, e do Praça 6, música de ruído em praça pública. Desde 2019 é pós-graduando em filosofia na UFMG. Sua discografia pode ser acessada em henriqueiwao.bandcamp.com e seus textos em henriqueiwao.seminalrecords.org/textos/ E-mail: henriqueiwao@gmail.com

Iván Navarro Flores

(València, 1995) es graduado en Comunicación Audiovisual y Máster en Contenidos y Formatos Audiovisuales por la Universitat de València. En la actualidad está realizando sus estudios de doctorado en Periodismo en la Universidad Complutense de Madrid, donde es miembro del grupo de investigación Comunicación, Semiótica y Cultura”. En la actualidad, Iván desarrolla su tesis sobre la mediatización de la escena de la música trap/urbana en España, con una especial atención a los procesos de interrelación e influencia mutua de los polos cultural, tecnológico y mediático en el funcionamiento de la escena. Sus intereses teóricos se encuentran en la intersección entre los estudios culturales, la sociología de la cultura y los estudios sociales sobre ciencia y tecnología (STS), así como en las aproximaciones metodológicas innovadoras en la investigación en ciencias sociales. E-mail: ivnavarr@ucm.es

Jaime D. Rojas Vargas

Jaime D. Rojas Vargas es artista, docente e investigador en temas interdisciplinarios relacionados al sonido, la geopolítica, la identidad y el medio ambiente. Actualmente esta terminando un doctorado en música con énfasis en creación sonora en la Universidad Federal de Paraná (UFPR) en Curitiba Brasil. Sus obras han sido expuestas en la galería Diapason y en el festival Trasnrevelation en la ciudad de Nueva York, en la residencia artística Mamori Art Lab en el Mamori, Amazonas, en el festival In Audito de la Universidad Nacional sede Bogotá, en la exposición Densidades de la Universidad de Los Andes y en la semana del sonido de Señal Memoria y en el Festival de Música Nueva SIMN en Curitiba, participa también del proyecto A Year of Deep Listening que es una celebración del legado de Pauline Oliveros. Actualmente pertenece al grupo de investigación Núcleo Música Nueva de la UNESPAR. Ha sido docente en el Departamento de Estética de Universidad Javeriana y en EMMAT ambas en Bogotá, Colombia. E-mail: jaime.daniel@ufpr.br

Jefferson Saylor Lima de Sousa.

Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Profissional da Universidade Federal do Maranhão –

PPGCOMPro/UFMA. Bacharel em Comunicação Social – Rádio e TV pela Universidade Federal do Maranhão - UFMA e Especialista em Educomunicação e Tecnologia pelo Centro Universitário Internacional – UNINTER. Pesquisador e vice-coordenador do Núcleo de Estudos em Estratégias de Comunicação – NEEC (UFMA/CNPq) pela Linha de Pesquisa em Estratégias Audiovisuais na Convergência (G-PEAC). Técnico de Som do Laboratório de Rádio da Universidade Federal do Maranhão e podcaster. E-mail: jefferson.saylon@discente.ufma.br

Joana Freitas

Joana Freitas é doutoranda em Ciências Musicais Históricas na NOVA FCSH com uma bolsa de doutoramento FCT (SFRH/BD/139120/2018) e concluiu o mestrado na mesma instituição com a dissertação “The music is the only thing you don’t have to mod: a composição musical em ficheiros de modificação para videojogos”. É investigadora no Centro de Estudos em Sociologia e Estética Musical (CESEM) e membro dos Núcleos de Estudos em Som e Música nos Media Digitais e Audiovisuais (CysMus) e Género e Música (NEGEM), ambos integrados no Grupo de Teoria Crítica e Comunicação (GTCC). As suas principais áreas de interesse são a ludomusicologia e o estudo da música em videojogos e audiovisuais, a música e sociabilidades em plataformas digitais, e estudos de música e género. E-mail: joanareisfreitas@fcs.unl.pt

Joaquim Branco

Licenciado em Teoria e Formação Musical pela Universidade de Aveiro. Professor, músico. Com base nas premissas da música improvisada tem criado e participado em inúmeros eventos, entre os formatos de aula, performance e workshop. Colaborou regularmente com a Companhia de Música Teatral em projetos de Música na Infância e integrou o Serviço Educativo da Casa da Música, “factor E”. É atualmente professor de Formação Auditiva na Universidade de Aveiro e de Formação Musical e Auditiva na Escola Profissional de Música de Espinho. É criador de software didático no âmbito da Formação Musical, na plataforma Max/MSP/Jitter. Muito crítico das práticas convencionais no ensino da Música e, especificamente, na disciplina de Formação Musical, tem realizado

formação neste âmbito, em escolas, centros de formação e instituições artísticas, promovendo e incentivando uma nova abordagem da disciplina. E-mail: jlfbranco@ua.pt

Jônatas Manzolli

Jônatas Manzolli pesquisa a criação musical contemporânea em diálogo com a cognição musical. Compositor e matemático, pesquisador sênior do CNPq, professor titular do Instituto de Artes da UNICAMP e pesquisador do Núcleo Interdisciplinar de Comunicação Sonora (NICS), é pioneiro na pesquisa brasileira em computação musical. Foi pesquisador convidado do Instituto de Neuroinformática, ETHZ, Suíça, e do Grupo SPECS (SPECS) da Universitat Pompeu Fabra, Barcelona. Atualmente é colaborador do CIRMMT, McGill University, Montreal e pesquisador convidado do Departamento de Engenharia da Informática (DEI) da Universidades de Coimbra e do Departamento de Comunicação e Arte (DeCA) da Universidade de Aveiro, Portugal. Suas obras eletroacústicas, instrumentais e multimodais incluem grandes cenários orquestrais, como a ópera multimodal *Descobertas* (2016). Jônatas Manzolli recebeu inúmeras concessões e prêmios, incluindo o “*Arts & Literary Arts*” da Rockefeller Foundation para atuar como artista residente no Bellagio Center, Itália, 2018. E-mail: jotamanzo@gmail.com

Jordan Lacey

Jordan Lacey is a sonic thinker/practitioner, artistic researcher and senior lecturer of speculative design studios in the School of Design at RMIT University. Much of his work is concerned with binding sonic practices with vitalist flat ontologies. His two books *Sonic Rupture* (SR) and *Urban Roar* (UR) rethink acoustic ecology with affect theory and sound-art installation practices (SR) and apply psychophysical approaches to the reimagining of relationships between artistic bodies, expressive environments, and the generative waves of the psyche (UR). He is associate editor, and lead book reviewer, of the *Journal of Sonic Studies*. A comprehensive list of his theoretical and practical contributions to sounds studies and soundscape design practices can be found at: www.jordan-lacey.com E-mail: jordan.lacey@rmit.edu.au

Jorge David Garcia

Compositor e investigador mexicano. Su trabajo responde a dos líneas de investigación: por una parte, el estudio de las tecnologías digitales para la creación musical; por otra parte, el papel que la escucha, el ruido y la voz tienen en la sociedad contemporánea. Actualmente labora como docente e investigador de tiempo completo de la Facultad de Música de la UNAM y es miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Participa en diversos proyectos de teatro y cine y participa en espacios relacionados con la equidad, la diversidad sexo-afectiva y la cultura libre. E-mail: jorgedavix@comunidad.unam.mx

Karla Ballesteros

(Pachucha, México) estudió la licenciatura en Ciencias de la Comunicación en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, la Maestría en Antropología Visual en FLACSO sede Ecuador y el Doctorado en Antropología Social por la Universidad Iberoamericana CDMX. Ha recibido premios y becas para realización de audiovisual y fotografía que abordan la migración, el género y prácticas culturales diversas. Sus líneas de investigación son migración, masculinidades y la fotografía como recurso etnográfico. Actualmente es profesora en el departamento de Antropología en la UAM-Iztapalapa en donde también está a cargo del Laboratorio de Antropología Visual y pertenece al Sistema Nacional de Investigadores en nivel de candidata. E-mail: karlabago@gmail.com

Krishna Passos

Krishna Passos é Doutor (2020), Mestre (2010) - linha de Arte e Tecnologia PPGAV/UnB (Brasília) e Bacharel em Artes Plásticas (UnB - 2005). Suas pesquisas poéticas situam-se entre arte sonora, música experimental e paisagem sonoras nas quais usa tecnologias “low tech” e explora a materialidade física dos elementos que compõem suas obras vibráteis, com a interferência do som na matéria, principalmente na água. Assim, cria objetos sonoros, instalações sonoras, intervenções urbanas, videoarte, ambientações e vivências sonoras. Dentre as principais participações em mostras, prêmios e salões de artes, destacam-se:

exposições em Recife (PE) - SPA das Artes em 2006 e 2005; Amplificadores 2008; a 1ª Residência Artística Terrauna (MG); o 2º lugar no Salão Mestre D'Armas (DF) - prêmio aquisitivo para para o Museu Nacional de Brasília com o objeto sonoro: 'Epicentro Ouro' (2016). E-mail: krishnapassos@gmail.com

Lena Ortega Atristain

(aka Leena Lee) is a Mexican sound artist, researcher, designer, and teacher specializing in nature/culture relations, focusing on sound environment ecology, bioacoustics, and field recordings. She aims to cultivate the community's ecological consciousness through practice-based research by involving listening practices, field observation, recording, and sound environment composition. Her primary focus is the bird population/individuals of nearby surroundings and how they relate to and are part of their territory. She approaches these inquiries by incorporating other dimensions of care and relationship with more than human animals and the environment that open possibilities to think critically about the spaces we inhabit and how we are environmental beings. She has been a visiting artist and researcher in different countries, participated in national and international exhibitions, and has published articles in collective books of philosophy, design, and sound art magazines. Member of the Arte+Ciencia research and production group of the National Autonomous University of Mexico and currently teaching at the Environment University in Valle de Bravo, Mexico. E-mail: lena.ortega.atristain@gmail.com

Luan Correia Cunha Santos

Doutorando em Ciências da Comunicação, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC) da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Mestre em Comunicação, no Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal de Roraima (UFRR). Graduado em Comunicação Social - Jornalismo pela Universidade Federal de Roraima. Integrante do Grupo de Pesquisa Processos Comunicacionais: Epistemologia, Mídiação, Mediações e Recepção (PROCESSOCOM) e da Rede Temática de Cooperação Cien-

tífica: Comunicação, Cidadania, Educação e Integração na América Latina (Rede AMLAT). Desenvolve pesquisas sobre podcast, linguagens sonoras, decolonialidades, e trânsito entre os gêneros. E-mail: luan-jack@gmail.com

Luís Bittencourt

Percussionista, compositor, artista-pesquisador e produtor musical, Bittencourt é considerado “um mestre da experimentação sonora” (Revista Visão) e atuou a solo em países da Europa, Oceania, América do Norte e América do Sul. Suas performances, descritas como “uma torrente de originalidade” (Casa da Música), incluem obras suas e de compositores contemporâneos. É Doutor e Mestre em Performance Musical pela Universidade de Aveiro, e Bacharel em Percussão pela UFSM, Brasil. É investigador contratado da Universidade de Aveiro, no âmbito do projeto “Xperimus - experimentação em música na cultura portuguesa: história, contextos e práticas nos séculos XX e XXI” e investigador integrado no Instituto de Etnomusicologia - Centro de Estudos em Música e Dança (INET- MD). www.luisbittencourt.com. E-mail: bittencourt.mail@gmail.com

Marcos Machado Chaves

Marcos Machado Chaves é professor adjunto da Faculdade de Comunicação, Artes e Letras da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), da área de Música e Cena. Licenciado em Música pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) e Doutor em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), fez Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília (PPG-CEN/UnB), com o projeto: “(Des)construindo conceitos musicais-teatrais: imaginários sociodiscursivos de um ‘universo tonal’ e a formação de artistas da cena” (2021). Participa da Rede Voz e Cena. Em 2019, no Casulo Espaço de Cultura e Arte (Dourados/MS) com a pesquisadora Graciela Chamorro, elaborou experimentações vocais e musicais a partir de influências indígenas Terena, Guarani e Kaiowá – em um Laboratório de Voz com o Grupo Veraju. Em 2017 ministrou aulas na Faculdade Intercultural Indígena (FAIND/UFGD). Pesquisa

teatro, música, educação musical, preparação musical e vocal, trilha sonora e música de cena. E-amil: marcoschaves@ufgd.edu.br

Matías G. Rodríguez-Mouriño

Matías G. Rodríguez-Mouriño é pesquisador de pós-doutorado na Universitat Pompeu Fabra (Barcelona), onde desenvolve o projeto “Paisagens sonoras - Comuns urbanos”, dedicado à análise e propostas de soluções para uma ecologia sonora urbana mais sustentável e democrática do ponto de vista da Agenda 2030. Historiador de arte e doutor em Filosofia, é autor de mais de vinte publicações científicas, bem como do ensaio *O menor: Procesos a-significantes na arte contemporânea*, obra na imprensa vencedora do Prêmio CGAC em Pesquisa e Ensaio sobre Arte Contemporânea 2021. Da mesma forma, participa do projeto de pesquisa do Ministério da Ciência da Espanha “Paisagens e arquiteturas de erro. Contra-história da paisagem na Europa Latina (1945-2020)” sob a direção de Federico L. Silvestre. E-mail: m.rodriguezmourinho@gmail.com

Nilton Faria

Doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo. Mestre em Comunicação pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e graduado em Jornalismo pela mesma instituição. Como jornalista, escreveu para editorias de Cultura, Política e Cidades e trabalhou no terceiro setor com a temática migratória. Membro do grupo de pesquisa *Mídia, Arte e Cultura* (na Universidade Metodista), suas pesquisas recentes trabalham com conceitos de memória, cultura midiática, experiência comunicacional, teorias da diferença, semiótica, epistemologias do Sul, música popular e escuta musical. Atualmente é professor substituto no curso de Jornalismo – Faculdade de Comunicação e Artes da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). E-mail: niltonfar.carvalho@gmail.com

Rosinete de Jesus Silva Ferreira.

Professora do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Maranhão - UFMA. Professora do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da UFMA-PPGPSI. Doutora em Psicologia Social pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro - UERJ. Pós Doutoranda no Curso de Comunicação e Artes da Universidade de Aveiro – Portugal. Mestre em Comunicação Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ. Especialista em Teoria da Comunicação pela Universidade do Ceará - UFC. Bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal do Maranhão - UFMA. Pesquisadora e coordenadora do Núcleo de Estudos e Estratégias na Comunicação – NEEC (UFMA/CNPq) e líder da Linha de Pesquisa Estratégias Audiovisuais na Comunicação (G-PEAC). Pesquisadora convidada do grupo Ciência, Saúde, Gênero e Sentimento CISGES (UNISA/CNPq). E-mail: rosinete.ferreira@ufma.br

Thais Oliveira

Docente efetiva do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Pós-doutora em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Doutora em Performances Culturais pela Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás (FCS-UFG). Mestre em Arte e Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais da UFG. Graduada em Audiovisual com especialização em Cinema e Educação, atua na área de produção cinematográfica prioritariamente como captadora de som direto e editora de som. Atualmente é coordenadora da Rádio UEG Educativa. Coordena o Núcleo Audiovisual de Produção de Foleys (NAUFO_UEG) do curso de Cinema e Audiovisual da UEG. É pesquisadora no grupo de pesquisa CRIA - Centro de Realização e Investigação Audiovisual, da UEG. Também integra o LAPIS - Laboratório de Pesquisa em Imagem e som da UFPE. E-mail: thais.oliveira@ueg.br

Vitor Droppa

Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná (PPG-CINEAV/UNESPAR), com graduação em Artes Visuais

pela mesma instituição. Membro do grupo de pesquisa Cinecriare – cinema: criação e reflexão, vinculado à linha de Processos de Criação. Como artista visual, músico e pesquisador, investiga as relações entre o som e a imagem no campo experimental do audiovisual, com interesse nos seguintes temas: Cinema Abstrato, Música Visual, Intermídia e Audiovisuologia. E-mail: vitordwfonseca@gmail.com

Waléria Américo

Artista visual, professora de Artes na Universidade da Amazônia UNAMA e Curadora Independente. Doutoranda em Artes do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Pará. Mestre em Arte Multimídia - Performance & Instalação pela Universidade de Lisboa. Suas experimentações e pesquisas artísticas põem em tensão questões que permeiam o corpo e o entorno, a arquitetura e a paisagem, abrindo novas perspectivas de orientação espaço-temporal que, no entanto, nunca se deixam fixar. Trabalha majoritariamente com registros fotográficos ou em vídeo, muitas vezes de performances que terminam por integrar instalações, também passando pelo objeto, desenho e experimentações sonoras. E-mail: americowaleria@gmail.com



José Cláudio Siqueira Castanheira é doutor em comunicação pela UFF, onde atua como professor do Departamento de Comunicação. É também professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF e da UFC. Pesquisador ligado ao INCT-DSI (Disputas e Soberanias Informacionais) e líder do grupo de pesquisa GEIST (Grupo de Estudos em Imagens, Sonoridades e Tecnologias). Pesquisador nas áreas de cultura digital, música, estudos de som e cinema.

Marcelo Bergamin Conter é professor de produção fonográfica e teorias das mídias no IFRS. É doutor e mestre pela UFRGS. É pesquisador nas áreas de materialidades da comunicação; semiótica; música pop; música amadora; cultura digital; audiovisualidades. Integra o Grupo de Pesquisa Sonoridades, Imagem, Materialidades da Comunicação e Cultura (SIMC/IFRS), o Grupo de Pesquisa Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC/UFRGS) e o Grupo de Estudos Imagem, Sonoridades e Tecnologia (GEIST/UFSC).

Dulce Mazer é professora do Departamento de Comunicação da UFRGS. É doutora em Comunicação e Informação pelo mesmo Programa. Interesses de pesquisa: epistemologia da comunicação, cultura e comunicação, consumo cultural e midiático; estudos das sonoridades e aspectos midiáticos da experiência sonora, audiovisual e musical na contemporaneidade. Atua nos grupos GREFIT - Grupo de Pesquisa Espaço, Fronteira, Informação e Tecnologia e GEIST/UFSC - Grupo de Estudos de Imagem, Sonoridades e Tecnologias.

Esta coleção abriga coletâneas temáticas, abrangendo fenômenos, perspectivas teóricas e estudos em Comunicação e áreas afins, cujos projetos deram origem a textos comuns, abordagens cruzadas e aproximações conceituais marcadas pelo jogo de dissonâncias.