

# *Notas sobre a experiência sonora: práticas de escuta nas artes da cena.*

*\*Marina Mendo*

## *Resumo*

O presente estudo reflete sobre aspectos da experiência sonora enquanto matéria de criação cênica. Encontra ressonância conceitual na paisagem sonora de Murray Schafer, no sujeito da experiência de Larrosa Bondía e nas três escutas de Roland Barthes. Seus principais corpos de análise provém da atividade deriva sonora desenvolvida na disciplina Laboratório Experimental de Teatro I, com alunos da graduação em Teatro na Universidade Federal do Rio Grande do Sul; e do jogo maestro compositor de sons, exercício de produção de paisagens sonoras, realizado em colaboração com os colegas da disciplina Atelier de Composição, junto ao Programa de Pós - Graduação em Artes Cênicas da mesma universidade.

*Palavras-chave: experiência - sonoridade - paisagem sonora - escuta - processos de criação*

## *Abstract*

This study reflects on aspects of sound experience as a matter of scenic creation. Finds its conceptual resonance in Murray Schafer's soundscape, experience's subject of Larrosa Bondía and Roland Barthes's three listening. Its main bodies of analysis come from the sound derives activity conducted at the Experimental Laboratory for Theatre I, with Theater's undergraduate students at Federal University of Rio Grande do Sul; and conductor's game, an exercise of soundscapes production carried out in collaboration with colleagues of Composition's Atelier, discipline offers by Post - Graduate Program in Performing Arts on the same university.

*Keywords: experience - sound - soundscape - listening - creation processes;*

Estamos no centro da cidade de Porto Alegre, Rua General Vitorino, 255, localização do Departamento de Arte Dramática da UFRGS. Os estúdios de trabalho são atravessados, ininterruptamente, pela sonoridade urbana. O trânsito contínuo de vendedores ambulantes, passos, buzinas, alarmes, máquinas e obras em construção, interferem nos atos de escuta entre alunos e professores, assim como em seus processos de criação e aprendizagem.

Schafer<sup>1</sup>, alerta-nos que *“o sentido da audição não pode ser desligado à vontade. Não existem pálpebras auditivas. Quando dormimos, nossa percepção de sons é a última porta a se fechar, e é também a primeira a se abrir quando acordamos”* (SCHAFFER, 2011, p.29). Em contrapartida, somos atravessados por uma cultura visual, que se expressa, entre outros modos, na abundância de imagens popularizadas por dispositivos de comunicação (celulares, tablets, computadores pessoais) conectados a uma rede mundial de compartilhamento da informação. A imagem tornou-se mediadora da expressão de si, delimitando territórios cada vez mais visuais e cada vez menos sonoros. Qual é a relação entre os sujeitos e os sons ao seu redor? Como compartilhar experiências sonoras? E, em que medida tal partilha se conecta aos processos de criação cênica?

Alguns conceitos nos aproximam destas perguntas e, portanto, merecem ser escutados.

Para Barthes(1990), a escuta só pode ser definida por uma intenção de quem escuta, o que possibilita delinear três qualidades: a primeira se relaciona a faculdade fisiológica do corpo humano, a audição que capta índices e se define pelo estado de alerta; a segunda, caracteriza-se pela decifração, a escuta que nos permite captar códigos, signos linguísticos; e, a terceira, está conectada ao inconsciente e aos espaços intersubjetivos, uma escuta que se apodera do sujeito em jogos onde escuto quer dizer escuta-me. Vamos analisar dois percursos em direção à terceira escuta operando em jogos de percepção e composição de paisagens sonoras nos processos de criação cênica.

A experiência sonora se insere, neste percurso, enquanto exercício de escuta e produção sonora dos sujeitos da experiência:

*é um sujeito alcançado· tombado· derrubado· Não um sujeito que permanece sempre em pé ereto· erguido e seguro de si mesmo; não um sujeito que alcança aquilo que se propõe ou que se apodera daquilo que quer; não um sujeito definido por seus sucessos ou por seus poderes· mas um sujeito que perde seus poderes precisamente porque aquilo de que faz experiência dele se apodera·* Bondía<sup>2002, p.<sup>25</sup></sup>

Para tanto nos colocamos em situação favorável ao apoderamento sonoro, propondo uma experiência no escuro: *“vamos caminhar pela paisagem sonora do centro da cidade de olhos fechados, perceber que sons se desprendem dela, e quais insistem em ocupar nossos ouvidos”*. Indicações para uma deriva sonora, desenvolvida com alunos-colaboradores do Laboratório Experimental de Teatro I<sup>2</sup>.

A Deriva consiste em um jogo de deambulação pela cidade, cujas regras são acordadas pelos participantes<sup>3</sup>. Em sua realização, deve-se considerar que existe um relevo psicogeográfico nas cidades, com correntes constantes, pontos fixos e multidões que dificultam o acesso a saída de certas zonas (Debord,1957 apud Felício(org),2007,p.63). O jogo foi realizado levando em conta o relevo da paisagem sonora urbana. O conceito de Schafer(2011)inclui qualquer ambiente percebido a partir dos seus acontecimentos acústicos: composições musicais, cênicas, programas de rádio, espaços da memória e também, territórios concretos como uma cidade, um bairro, uma praça, uma praia, uma igreja ou um teatro. Uma ou várias pessoas que se lançam à deriva renunciam, durante um tempo mais ou menos longo, aos motivos para deslocar-se ou atuar normalmente em suas relações, trabalhos e entretenimentos próprios de si, para deixar-se levar pelas solicitações do terreno e os encontros que a ele corresponde. (Debord,1957 apud Felício(org),2007, p. 63). Na deriva sonora, cada dupla deveria alternar-se entre derivante e condutor, o derivante caminha no escuro, de olhos fechados, orientando-se por eventos acústicos que se desprendem do território e vem atingir diretamente o ouvido. O condutor simplesmente protege esse deslocamento de possíveis quedas ou choques. A duração é indefinida, neste caso variou entre 40 a 60'. Após o término, os derivantes deveriam retornar ao estúdio de trabalho para compartilha-

1 Pesquisador e criador do projeto Paisagem Sonora Mundial, desenvolvido na Universidade Simon Fraser do Canadá, nos anos 70.

2 Estágio docente desenvolvido em colaboração com a colega-pesquisadora Luciane Panisson no segundo semestre de 2014.

3 Procedimento que emerge das práticas do movimento Situacionista, capitaneado por Guy Debord (1957). Mais informações em DEBORD, Guy, Teoria da Deriva, 1957 in INTERNACIONAL Situacionista. Deriva, psicogeografia e urbanismo unitário. Organização Erahsto Felício, 2007. p. 63-79.

hamento de fotografias sonoras do percurso: narrativas de escuta, reprodução de sons, rabiscos, inscrições de formas, linhas e frases no papel.

Na ausência da visão, a percepção sonora torna-se mais aguçada e os sons acolhidos por cada aluno em seu percurso, transformaram-se em recursos sensíveis para futuras composições. Foi possível reconhecer, na confusão sonora do centro da cidade, gritos ou cantos de sobrevivência que se desprenderam da paisagem e colaram à nossa textura sensível: *Tu não é meu pai! É feitiço! Não é fácil! Compro cabelo! Corto cabelo! Compro Ouro! Vendo Ouro! Fábrica de Calcinha! Jesus está chegando, minha gente!*. Os alunos-colaboradores compartilharam de uma sensação de escuta e tensão corporal diferenciada, produzida pela desorientação de uma caminhada às cegas. O desaparecimento da orientação visual produziu uma presença intensificada e um deslocamento lento e cuidadoso em meio à pressa dos transeuntes.

Identificamos, nas fotografias sonoras compartilhadas pelos alunos, alguns aspectos da paisagem propostos na pesquisa de Schafer(2001,p.26-27). São eles: sons fundamentais, aqueles que não precisam ser ouvidos conscientemente, que são entreouvidos, não podem ser examinados, se tornam hábitos auditivos, como o sons do trânsito, onipresentes na cidade; sinais, sons ouvidos conscientemente, mais figuras do que fundo, que podem ser organizados dentro de códigos elaborados, permitindo mensagens de considerável complexidade: buzinas, sinos, apito do alarme de uma loja, freios de ônibus; e marcas sonoras, sons singulares para uma comunidade, facilmente reconhecíveis pelas pessoas daquele lugar como a língua e suas expressões, as conversas, interjeições, cumprimentos, vendedor de chip para celular, comprador de cabelos e ouro (Compro ouro vendo ouro! Corto cabelo, compro cabelo!).

A experiência, entretanto, não foi realizada com o objetivo de analisar a paisagem sonora do centro da cidade, ainda que tais aspectos possam descrever um perfil rítmico na ambiência urbana: trânsito ao fundo, da onde emergem sinais de buzinas, freios e alarmes sobrepostos às marcas sonoras: gritos dos vendedores, conversas ao celular, cumprimentos na língua local, entre outros. Com Barthes(1990), compreendemos que através deste perfil rítmico a escuta deixa de ser vigilância para tornar-se criação. Colhemos, assim, encontros com sonoridades aleatórias, não havia a preocupação em atribuir significação, e sim, praticar uma escuta que afeta o corpo, provoca relações e produz signos sonoros. Em um segundo momento, os alunos-colaboradores foram convidados a corporificar sensações de escuta, vocalizando e “dançando” a sonoridade no espaço. Perfurar o espaço com sensações sonoras amplificadas pelo corpo-voz possibilitou a emergência de alguns traços de expressão que se mantiveram presentes em composições futuras desenvolvidas ao longo da disciplina.

O som não é um objeto de reconhecimento e decifração e sim a própria dispersão e espelhamento dos significantes que voltam, sem cessar, a uma escuta que produz novos significantes. (BARTHES,1990, p. 228). Neste jogo incessante, são os sujeitos que na sua intenção de escuta, produzem a significância sonora no espaço de composição cênica. Zona de criação onde tudo vibra e soa: o corpo em contato com o chão, os corpos em contato mútuo, as vozes que se encontram ao acaso compondo dissonâncias singulares.

A segunda experiência sonora, Maestro Compositor de Sons<sup>4</sup>, aconteceu no âmbito da disciplina Atelier de Composição<sup>5</sup>, com o objetivo de analisar práticas de pesquisa em arte. O material básico para sua realização foi o objeto sonoro:

*não são nem musicais: nem ruídos: não se relacionam nem com o fenômeno musical puro: nem com o fenômeno dramático: se apresentando como seres sonoros que preenchem o espaço entre o explícito musical e o explícito dramático: (Schaeffer, 1952, p. 68 apud Palombini, 2006, p.818).*

Distribuímos dentro de um círculo pequenos instrumentos percussivos de madeira e metal, flautas, chaves, apitos, brinquedos, caixa de música, instrumentos musicais e possibilidades para o uso da voz. Frases soltas, improvisos vocais, gargalhadas e canções, também foram incorporados ao exercício enquanto objetos sonoros. Um participante define-se como maestro distribuindo os objetos sonoros que serão manipulados/vocalizados por cada participante. O maestro também estabelece alguns gestos que codificam sua comunicação: tocar a cabeça significa ligar ou desligar o objeto sonoro, erguer as mãos enuncia que o som cresce, baixar as mãos, que o som diminui, girar as mãos sobre a cabeça, que a composição será finalizada. Estes códigos são convenções pontuais, estabelecidas em cada jogo. A composição tem início quando o maestro liga os objetos

4 Assimilada em diversas experiências de musicalização para atores com o compositor e educador musical Marcelo Delacroix/Porto Alegre, RS.

5 Disciplina oferecida pelo Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas e conduzida pela professora Cláudia Müller Sachs no primeiro semestre de 2014.

que passam a constituir uma território vibrátil, mediando relações de escuta para a composição de uma paisagem. O traço de expressão mais evidente em cada paisagem é definido por opções estéticas do maestro que deverá decidir quais objetos ligar/desligar, variações rítmicas, intensidades e pausas. Estabelece-se, pouco a pouco, um código sonoro mutante, veículo de relações de escuta e produção sonora que vai tecendo a paisagem. É importante que o maestro finalize a composição, retornando ao ponto onde todos os instrumentos estão desligados. Nas primeiras tentativas aconteceram monólogos sonoros, onde um objeto fala sozinho, ou não se comunica com o todo, assim como maestros ansiosos que ligam e desligam rapidamente os objetos impedindo que a paisagem se estabeleça. O jogo aproximou os participantes da produção sonora que passou a figurar entre os recursos para a composição do espaço acústico da cena. Sobretudo, o Maestro Compositor de Sons apresentou-se como exercício de composição compartilhada, onde todos os participantes operam como presenças sonoras em jogos de criação.

Nas duas experiências apresentadas verificamos em primeiro plano, a atividade dos sons desprovida de uma significação. John Cage(2010)<sup>6</sup> em entrevista sobre Som e Silêncio, diz:

*Quando eu ouço o que chamamos de música parece-me que alguém está falando. E falando sobre seus sentimentos ou sobre suas ideias de relacionamentos. Mas quando escuto o tráfego o som do tráfego aqui na 6ª Avenida por exemplo eu não tenho a sensação de que alguém está falando eu tenho a sensação de que o som está agindo e eu amo a atividade de som<sup>7</sup>.*

Buscamos interações mobilizadas pela atividade das presenças sonoras ao acaso(Deriva Sonora) ou intencionalmente produzidas (Maestro de Sons). Para estabelecer tal jogo foi necessário despojarmo-nos da visão(deriva) e de hábitos auditivos(maestro) provenientes de uma educação acústica que tende a limitar a esfera da percepção sonora aos modos representacionais da música ocidental. Tais hábitos aproximam-se da tríade dramática(situação-conflito-solução) conduzindo a resolução de possíveis conflitos sonoros rumo a soluções harmônicas. Em meio a dispersão caótica dos sons fundamentais e marcas sonoras da cidade, ou na composição de paisagens com objetos sonoros, tal lógica revelou-se inoperante. Ouvimos cantos: tu não é meu pai! Fábrica de calcinha! Brmmmm...Zoommmm. Jesus voltará!, criamos paisagens sonoras que se estruturaram sobre atividades irregulares e a-periódicas do som. Tais experiências consideram a vibração sonora presente em cada elemento da composição em jogos onde a escuta, escuta-se, onde a percepção é paisagem da criação.

## Referências

- BARTHES, Roland. A escuta. In: O Óbvio e o Obtuso: Ensaio Crítico III. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BONDÍA, J. Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. In: Revista Brasileira de Educação, no 19, 2002.
- DEBORD, Guy. Por uma Internacional Situacionista: fragmentos do documento fundacional (1957). In: FELÍCIO, Erahsto (org.). Internacional situacionista: deriva, psicogeografia e urbanismo unitário. Porto Alegre: Deriva, 2007.
- MELO, Fabrício; PALOMBINI, Carlos. O objeto sonoro de Pierre Schaeffer: duas abordagens. Brasília: XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música (ANPPOM), 2006.
- SCHAFER, R. Murray. A Afinação do Mundo. São Paulo: UNESP, 2001.
- \_\_\_\_\_. O ouvido Pensante. São Paulo: UNESP, 1991.

### Referências Videográficas:

John Cage ( Time and Space ) Interview on Silence and Music, 2010.

<https://www.youtube.com/watch?v=U7OoVXzbV2Y>, consultado em 30 de agosto de 2014.

<sup>6</sup> John Cage ( 1912-1992) músico e compositor norte - americano.

<sup>7</sup> When i hear what we call music, it seems to me that someone is talking. And talking about his feelings or about his ideas, of relationships. But when I hear traffic, the sound of traffic here on sixth avenue for instance, I don't have the feeling that anyone is talking, I have the feeling that a sound is acting, and I love the activity of sound. retirado do vídeo: John Cage ( Time and Space ) interview on Silence and Music, 2010. Tradução da autora para fins exclusivamente didáticos.