

MARINA MAPURUNGA DE MIRANDA FERREIRA

marinanimula@gmail.com

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - Universidade de São Paulo (Brasil)

AFETOS E CRIAÇÕES SONORAS COLETIVAS DURANTE A PANDEMIA: FORMAS DE ESCUTAS DE SI E DO OUTRO

RESUMO

Este artigo aborda o processo de aprendizagem e criação sonora coletiva e remota do álbum duplo *Pandemix*. Este processo ocorreu durante a pandemia desencadeada pela COVID-19 dentro do projeto de extensão SONatório, da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, localizada na cidade de Cachoeira, Estado da Bahia, no Brasil. A criação do álbum sonoro partiu de nossos afetos, incertezas, medos, angústias e sonhos durante o período de isolamento social. Procurámos nos manter unidos realizando esse processo criativo que teve uma duração de quatro meses (abril a julho de 2020). Durante o processo criativo, cada um abordava como sua escuta estava relacionada ao que estava criando. Percebemos logo que a pandemia moldava nossas criações, algumas faixas mais oníricas, outras distópicas. Nesse processo, escutávamos e comentávamos os materiais sonoros de cada um. Esse lugar de escuta também se tornou um lugar de afeto e acolhimento, uma prática do cuidado a partir da criação sonora.

PALAVRAS-CHAVE

processos criativos coletivos; pandemia; pedagogia do som

INTRODUÇÃO

Neste artigo abordaremos um processo de aprendizagem e criação sonora coletiva e remota dentro de um projeto de extensão da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB) chamado SONatório – Laboratório de Pesquisa, Prática e Experimentação Sonora, durante a pandemia da COVID-19. Esse projeto é constituído por estudantes atuais do curso de Cinema & Audiovisual da UFRB, alunos egressos do Centro de Artes desta mesma Universidade e pela docente do curso de Cinema & Audiovisual.

O projeto SONatório tem, desde 2019, criado uma série de chamadas abertas – desafios sonoros¹ – com a finalidade de produzir álbuns digitais que se afastem de um rótulo musical e se aproximem da arte sonora. Na primeira chamada desta série de desafios, *Percursos sonoros*², os inscritos eram convidados a enviar gravações de suas caminhadas sonoras para compor o álbum final. Na segunda edição, o desafio era criar composições sonoras somente com material vocal e sem o uso de palavras. Esse foi intitulado *Vozes sem palavras*³.

Com o início do isolamento social no Brasil, a partir de março de 2020, vários dos participantes do projeto SONatório deslocaram-se para a casa de parentes, pois a cidade de Cachoeira é, para eles, apenas uma cidade de estudo ou trabalho. Assim, cada integrante partiu para uma cidade diferente. Por forma a amenizar essa distância física, houve recurso a videochamadas para dar início a um novo desafio, que acabou por se chamar: *Pandemix*⁴. Esse espaço virtual, além de se tornar um espaço criativo e de aprendizagem, se tornou também num espaço de compartilhamento de afetos, angústias, incertezas, medos e esperanças. Descrevemos, a seguir, o processo de criação do álbum duplo *Pandemix*, associado a reflexões sobre uma pedagogia do som voltada para a alteridade, o afeto e o cuidado de si e do outro.

O DESAFIO SONORO: PANDEMIX

Este desafio, inicialmente, tinha uma temática livre, diferente dos desafios anteriores que se voltavam a caminhadas sonoras e criações sonoras vocais. Existia uma vontade de criar algo juntos estando distantes. Então, começou por realizar-se um sorteio, na sequência do qual um primeiro integrante criaria uma composição sonora livre e, em seguida, enviaria sua composição para um segundo integrante. Este segundo integrante, a partir da escuta da composição sonora do primeiro, criaria sua própria composição. O segundo enviaria sua composição para um terceiro e assim sucessivamente. O grupo tinha nove pessoas. Ao chegar no nono integrante, todas as nove composições seriam colocadas em uma pasta virtual onde todos poderiam ouvi-las. Essa primeira etapa foi baseada em uma faixa do álbum

¹ Desafios sonoros do SONatório: www.sonatorio.org/desafios-sonoros/

² Álbum digital *Percursos sonoros*: <http://sonatorio.org/percursos-sonoros/>

³ Álbum digital *Vozes sem palavras*: <http://sonatorio.org/vozes-sem-palavras>

⁴ Álbum digital *Pandemix*: <http://sonatorio.org/pandemix>

da Orquestra Errante, chamada “Telefone sem fio”⁵, proposta pelo músico Denis Abranches, que se trata de uma:

(...) gravação em *overdub*, na qual integrantes da Orquestra Errante registram uma improvisação quase “às escuras”. O procedimento de gravação é parecido com a brincadeira “telefone sem fio”: um primeiro Errante grava uma sessão de 5 a 7 minutos, sozinho. Em seguida, o segundo Errante grava sua sessão tendo como guia a gravação do primeiro Errante. O terceiro deve gravar a sua sessão ouvindo apenas a gravação do segundo, e assim, consecutivamente, até que todos os Errantes gravem a sua sessão.⁶

Porém, diferente da Orquestra Errante, essa proposta não se tratava de uma improvisação livre com instrumentos musicais, mas de criações sonoras em tempo diferido com outras ferramentas sonoras. Cada integrante poderia usar a ferramenta que quisesse, de vozes, sons de objetos até sintetizadores de aplicativos de *smartphones*, instrumentos virtuais e códigos de programação. A maioria das composições foram editadas em uma DAW (Digital Audio Workstation)⁷.

Após essa primeira etapa, realizou-se um encontro virtual para discutir processos criativos. A conversa funcionou também como uma partilha de afetos. Iniciava-se um período com uma existência diferente, enclausurada; alguns elementos do grupo com problemas familiares, outros com angústias e ansiedades em relação ao futuro. A situação era de fragilidade, mas a criação partilhada fortaleceu laços. Na conversa sobre a criação das composições sonoras, todos os participantes perceberam como a pandemia induziu a criação de composições relacionadas a várias distopias. Muitas destas composições utilizavam sons sintetizados com uma estética voltada à sonoridade de filme de ficção científica. A interpretação de cada composição foi discutida em grupo e pequenas narrativas foram criadas; mundos imaginários, mas aparentemente não tão distantes do que se vivia na altura. Estas composições fazem parte do volume 1 do álbum *Pandemix*.

A segunda etapa desse desafio se tratava da mixagem de todas as nove trilhas. Cada integrante importou as nove composições (trilhas) em uma DAW e realizou uma mixagem mais livre. Nessa mixagem havia liberdade para silenciar totalmente uma trilha (faixa) ou partes das trilhas. Não era possível editar (cortar e deslocar) as faixas. Num momento inicial

5 Para ouvir a faixa “Telefone sem fio”, da Orquestra Errante: <https://berro-nusom.bandcamp.com/track/telefone-sem-fio>

6 Ver <https://berro-nusom.bandcamp.com/track/telefone-sem-fio>

7 Estação de trabalho de áudio digital. Exemplos de DAW: Audacity, Reaper, Pro Tools.

pensou-se que as mixagens seriam bem parecidas, mas cedo se percebeu que não. As mixagens fazem parte do volume 2 do álbum *Pandemix*. Na conversa sobre as mixagens, cada interveniente na experiência comentou que elemento sonoro lhe chamava mais atenção, que elemento sonoro não entraria na mixagem e como foram feitas as suas escolhas (o relato de cada integrante se encontra no site do projeto *Pandemix*).

Como as conversas sobre as mixagens geraram muitas narrativas e invenções de lugares imaginários, decidiu-se fazer um sorteio em que cada um faria um conto ou um poema a partir da mixagem do outro. Os contos e poemas seriam os textos que acompanhariam as mixagens no álbum do volume 2. Como todos os desafios do grupo são publicados no site *Bandcamp.com*, em que há a possibilidade de cada faixa ter uma capa, foi também decidido criar a arte da capa das faixas dos dois álbuns. Para o volume 1, álbum das composições individuais, os intervenientes escolheram as capas das trilhas uns dos outros (o Eu iria criar a partir do trabalho do Outro) e para o volume 2, cada um faria a arte da capa de sua própria mixagem.

OUTRAS FORMAS DE ENSINO DO SOM

É importante frisar que a maioria dos participantes de *Pandemix* não são músicos, mas têm uma forte relação com o cinema e as artes visuais. A maioria dos integrantes do SONatório são estudantes do curso de Cinema & Audiovisual; a docente de som deste curso procura um ensino crítico, com permanente reflexão sobre o que se constrói, com a escuta a tornar-se um dos elementos mais importantes do processo de criação sonora.

No caso de *Pandemix*, a escuta seguiu por várias direções. Uma delas foi escutar seu entorno para poder planejar o que compor. Outra foi escutar o que foi criado e refletir sobre seu próprio som. Quais são as possibilidades e potências de criação sonora? A resposta para esta última pergunta é encontrada principalmente na relação com o outro, na conversa. O que o outro interpreta de sua composição sonora? O que você escuta do outro?

A conversa neste processo se torna também uma forma de escutar a si mesmo. As autoras Lílian Campesato e Valéria Bonafé (2019) tratam da conversa enquanto método para a emergência da escuta de si. As autoras utilizam a conversa como método para abordar seus processos criativos e analisar seus trabalhos. Na conversa estão implicados assuntos como a escuta, a subjetividade e a alteridade. Para as autoras,

a conversa (vocalização e escuta simultâneas) é não somente um meio para falar de um trabalho ou de uma determinada prática artística, mas também um lugar de

expressão de marcas éticas, estéticas e políticas. A conversa pode ser entendida como um espaço favorável por excelência à expressão das subjetividades das pessoas envolvidas. Por meio dela é possível se experimentar em contato com o outro, isto é, na alteridade que é inerente tanto ao desenrolar do fluxo da conversa, quanto à constituição da própria subjetividade. (Campesato & Bonafé, 2019, p. 30)

A conversa é um exercício pelo qual um sujeito se experimenta em diferentes caminhos, ao se dispor a contar e ao se escutar (Campesato & Bonafé, 2019, p. 30). A conversa pode ser um método aliado para outra pedagogia do som dentro do ensino do audiovisual. Essa outra pedagogia do som se somaria ao ensino tradicional do som para o audiovisual, que trata das propriedades acústicas do som, captação de som direto, edição e mixagem de som para filmes, história e linguagem do som para cinema.

Pensar outras formas de ensino do som para estudantes de audiovisual, que não se volte apenas para o mercado, para uma indústria cinematográfica, mas para sua própria escuta, a escuta de si e sua relação com o meio e com o outro. Como realizadores audiovisuais, como podemos desviar de construções sonoras padronizadas e criar nossas próprias construções em cima da nossa escuta, do nosso lugar de escuta, do nosso meio?

Paulo Freire (2019, p. 47) apontava que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Assim podemos propor possibilidades para uma autonomia do educando em suas criações sonoras e audiovisuais, criando uma “atmosfera e um estímulo que fazem os estudantes descobrirem e inventarem” (Gomes, 2014, p. 193). Práticas da arte sonora (como caminhadas sonoras, criação de peças sonoras, mapas sonoros, esculturas sonoras, *field recording*, *deep listening*) e da educação musical (limpeza dos ouvidos – proposta por Murray Schafer, jogos musicais – propostos por Teca A. Brito e Hans-Joachim Koellreuter) podem criar essa atmosfera e esse estímulo aos estudantes. Estratégias coletivas em que o docente se inclui também como parte desse grupo também são importantes ações pedagógicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante as conversas do processo criativo que aconteceram durante a pandemia, percebeu-se que temas como a distopia, o sonho, monstros, máquinas, extraterrestres e a autodestruição do ser humano estavam fortemente presentes. Mesmo que houvesse intenção de escapar à pandemia,

ela invadia os pensamentos e, inconscientemente, integrou os trabalhos. Por isso, concluindo todas as etapas desse processo criativo, foi decidido nomear o álbum digital por *Pandemix* (as mixagens de como observamos e sentimos esta pandemia).

Esse momento da conversa durante o processo foi essencial para aproximar o grupo e para que o processo não se tornasse algo cansativo, pacato, e mais um trabalho técnico durante a pandemia. Escutar o outro e escutar a si próprio(a) foi importante para manter o equilíbrio da equipa durante o isolamento e para refletir sobre o que estava a ser criado.

O processo criativo do álbum *Pandemix*, que durou quatro meses, foi tão importante quanto o produto final realizado. Esse lugar de escuta também se tornou um lugar de afeto e acolhimento, uma prática do cuidado a partir da criação sonora.

REFERÊNCIAS

- Abranches, D. (2020). Telefone sem fio. In *Orquestra Errante*, vol. 1 Retirado de <https://berro-nusom.bandcamp.com/track/telefone-sem-fio>
- Campeato, L. & Bonafé, V. (2019). A conversa enquanto método para emergência da escuta de si. *Debates – Cadernos do Programa de Pós-Graduação em Música*, 22, 28-52. Retirado de <http://www.seer.unirio.br/index.php/revistadebates/article/view/9651>
- Freire, P. (2019). *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra.
- Gomes, P. E. S. (2014). *Encontros*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial.

Citação:

Ferreira, M.M.M. (2020). Afetos e criações sonoras coletivas durante a pandemia: formas de escutas de si e do outro. In M. Oliveira, A. Sá & P. Portela (Eds.), *Escutar. Sentir. Guardar - Atas do I Encontro Online Audire* (pp. 98-103). Braga: CECS.