

CARTAS DA VOZ E CRIATIVIDADE

material didático organizado em 4

temas:

aquecimento

escuta

sonoridades

processos criativos

para cada grupo de cartas, uma seleção de atividades, provocações e ferramentas, que podem ser tanto exploradas uma a uma, como combinadas para formar estruturas de estudos, ou sequência de trabalho em grupo.

neste espaço, apresento algumas possibilidades de utilização do material.

o jogo completo está disponível em PDF.

#cartas da voz e criatividade
@ritamaria
2024

jogo de cartas da voz e criatividade:

1

trata-se de um conjunto de cartas pensado para a realização de atividades criativas e de investigação do som a partir da voz-corpo. é resultado de um longo processo de pesquisa, que envolve muitas pessoas, em tempos, espaços e situações diversas.

essa trajetória culmina na pesquisa de mestrado desenvolvida no proemus - programa de mestrado profissional da UNIRIO - com orientação de Adriana Rodrigues Didier e co-orientação de Leonardo Moraes Batista. o produto do mestrado é um curso virtual e assíncrono, voltado para práticas pedagógicas e artísticas musicais, tendo como foco a escuta, a voz-corpo e os processos criativos, no campo das pedagogias abertas e da decolonialidade.

o curso está estruturado em quatro trilhas de investigação: chegada/aquecimento; escuta; voz-corpo e processos criativos. o jogo de cartas da voz e criatividade surge como material didático de apoio ao curso, sendo o disparador das propostas de atividades.

como material, as cartas também possuem sua autonomia, podendo ser exploradas de diversas maneiras, de acordo com cada situação. é interessante pensar que esse material pode ser versátil e transformável, como foram transformadoras e transformadas as atividades que aqui compartilho.

as cartas estão divididas em quatro grupos, contemplando as trilhas de investigação do curso, a saber: aquecimento; escuta; sonoridades; processos criativos.

o design final das cartas procurou contemplar a produção de um baralho piloto, para ser testado em diferentes situações de práticas artísticas e pedagógicas musicais. para o desenho das peças, a ideia foi representar

as informações essenciais pertinentes a cada carta, de forma concisa e legível.

as descrições textuais são fruto de uma longa pesquisa e experimentação de escritas e enunciados. cada jogo ou atividade pode ser descrito de diversas maneiras. o que procuro com as escritas é contemplar uma memória original de como esse jogo chegou a mim, respeitando e citando as referências deste trabalho, junto com toda minha trajetória compartilhando e transformando cada uma dessas atividades.

além disso, busco uma escrita que se pretende o mais sintética e aberta, procurando conter as informações essenciais e um espaço para dúvidas, errâncias, adaptações e recriações.

acompanha o jogo de cartas esse memorial, com uma breve explicação sobre cada grupo de cartas, referências e sugestões de utilização e aplicação. o baralho pode ser utilizado como uma grande biblioteca de jogos, procedimentos, atividades e disparadores para uma pesquisa em voz-corpo. um material de consulta e apoio para processos criativos, pedagógicos e para a performance.



além da pesquisa com as cartas, a pesquisa sobre o jogo como metodologia também é parte desse trabalho. como cartógrafa, venho colecionando experiências e cultivo um duplo olhar - para as formas de facilitação, ou seja, como cada pessoa conduz uma atividade, o que está sustentando aquela vivência; e para a experiência em si, ou seja, o que fica marcado em mim, movimentos, escutas, emoções, aprendizagens e processos.

dessas experiências, percebi que são infinitas as possibilidades, e que são válidas as diversas sistematizações possíveis. entendo que tais sistematizações são fruto da cartografia dos processos, das trilhas percorridas por um grupo de aprendizagem, investigação e/ou performance, em outras palavras, sínteses que contém histórias e percursos próprios.

no mestrado, a pesquisa ganha um novo contorno, que é a possibilidade de uma sistematização aberta, uma espécie de “formação sem forma” ou de “antimétodo”, a partir do que a ideia de jogo como metodologia pode sugerir.

vem da necessidade de organizar essa cartografia, colocar essas ideias em jogo e discutir metodologias, processos, caminhos diversos, a partir das experiências que esse material sugere.

ao mesmo tempo, surge com algumas provocações: é possível uma sistematização aberta? o quanto uma escrita pode engessar ou abrir espaço para novas experiências? na prática, como cada jogador decide jogar esse jogo?

essa pesquisa situa-se no campo da educação musical, entendendo que é um espaço ainda bastante carente de processos formativos que abordam a música e o fazer musical a partir de parâmetros não eurocêntricos.

a proposta então é visitar esses parâmetros a partir de outros caminhos que não os consolidados, a partir de outras escutas possíveis para si, para o grupo e para o ambiente.

que esse jogo de cartas possa estimular uma pesquisa mais profunda sobre os temas que atravessam essas práticas. tenho interesse na forma como esse material chega até cada pessoa, e como é possível se apropriar das ideias e provocações aqui cartografadas.

no contexto da pesquisa

por se tratar de uma pesquisa participante, esse processo se dá na escuta e presença de muitas vozes. vozes que me acompanham desde os primeiros passos do projeto Voz e Criatividade (iniciado em 2012, durante a graduação em educação musical), vozes chegadas durante esse caminhar e vozes que chegaram durante o período do mestrado.

no curso do mestrado, considerei importante que a pesquisa se desenvolvesse na relação com grupos de práticas, onde a cartografia das atividades pudesse ser estudada coletivamente por pessoas de contextos diferentes dos que eu vinha presenciando.

logo em janeiro de 2023, quando fui aprovada no mestrado, recebi o convite da Cia. A Diga de Teatro para integrar um grupo de artistas convidados a facilitar núcleos continuados de pesquisa, como parte do Projeto Frentes de Luta, aprovado no 40º Fomento ao Teatro, em São Paulo. em diálogo com a equipe de produção do edital, concordamos que esse grupo poderia estar relacionado à pesquisa de mestrado, desde que as pessoas inscritas concordassem.

o Núcleo de Pesquisas em Expressividade Sonora teve início em meados abril de 2023, e duração de 7 meses. o grupo, em acordo com a participação nesta pesquisa, foi formado principalmente por artistas da voz-corpo, principalmente das linguagens do teatro e da dança.

ao longo dos 7 meses, realizamos encontros semanais de 3h cada, dedicados à pesquisa das sonoridades da voz-corpo. o segundo grupo de pesquisa foi formado por estudantes da UNIRIO, matriculados na disciplina PROM do segundo semestre de 2023 (voltada para estudantes de licenciatura), A disciplina consistiu de 3 meses de encontros semanais com 2h de duração cada.

cada grupo trouxe uma importante contribuição para esse projeto. com o grupo formado em São Paulo, com o processo mais longo, foi possível aprofundar sobre a metodologia da pesquisa. após 4 meses de investigações práticas, jogos de escuta e voz, escritas entre outras atividades, pudemos cartografar o processo em um grande mapa mental coletivo.

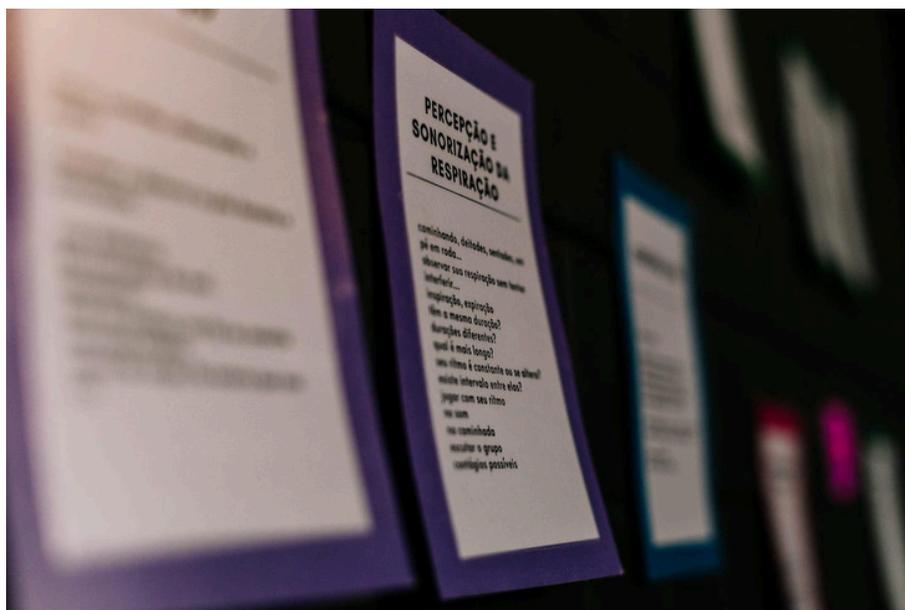


foto: noena jera

ritamaria

voz e criatividade

nesse momento, as cartas, que já vinham povoando a história dessa pesquisa, surgiram novamente. em diálogo com o grupo, entendemos que seriam cartas que seriam ao mesmo tempo um material de apoio à continuidade da pesquisa, e um dispositivo de performance, podendo ser utilizada para a criação coletiva, para a improvisação, em processos criativos, entre outras possibilidades.

a cartografia original desse processo deu origem a um baralho piloto contendo 102 cartas divididas em 7 grupos temáticos. foram realizadas duas impressões desse baralho, uma de posse da Cia. A Digna e outra comigo.

quando o jogo se materializou, compreendi que esse era o material didático do curso em produção, e que seria muito interessante uma edição, a partir do encontro entre as experiências do Núcleo de Pesquisas com o grupo formado pela disciplina PROM.

nesse encontro de informações, cheguei ao material aqui apresentado.



ritamaria

voz e criatividade

o jogo de cartas:

voltado para a pesquisa em voz-corpo, esse jogo pode ser utilizado de diversas formas. os grupos foram organizados conforme as trilhas de aprendizagem do curso, procurando de reunir no jogo as principais informações e atividades, como um grande banco de memórias. estão assim categorizados:

- aquecimento: grupo de cartas com atividades de chegada, conexão, percepção e escuta de si, aquecimentos e sensibilização
- escuta: cartas com atividades em que a escuta é protagonista: paisagem sonora, ecos e imitações, passar o som, dispositivos de escuta
- sonoridades: propostas de sonoridades para a exploração criativa e expressiva da voz-corpo
- processos criativos: seleção dos principais jogos e atividades para experimentação e criação sonora.

algumas pergunta a se fazer para esse material:

- como cada uma dessas cartas se relaciona com aquilo que estou fazendo ou pesquisando nesse momento?
- o que tem aqui que eu já conheço?de onde conheço?
- o que é novo para mim?
- o que mais me interessa pesquisar agora?
- o que está muito distante da minha realidade?

compartilho alguns caminhos derivados do processo e recomendo inicialmente que se flerte com o material, deixando espaço para que sua experiência dispare seus próprios jeitos e modos de uso, a partir de suas perguntas e de seus interesses.

3 regras iniciais:

✓ respeite seu corpo, cuide de sua experiência: este é um trabalho voz-corpo, e diz respeito a como cada pessoa se percebe. respeitar-se, escutar-se, conhecer os próprios limites e fazer escolhas de onde pode e quer se arriscar. adaptar o que for preciso, não fazer o que não sentir confiança, dar-se o espaço de escutar.

✓ jogue antes, pergunte depois: as regras dos jogos, ou as propostas de ação de cada atividade, dão espaço a dúvidas e interpretações diversas. prefira resolver a dúvida jogando, permitindo que o erro torne-se a errância. muitas vezes é a dúvida que torna o jogo interessante.

✓ quebrando regras: sendo as regras, sugestões, todas podem ser quebradas, quando nossas partituras internas nos levam a explorar e movimentar os sons por outros caminhos. a única regra que deve ser mantida é a primeira.

como utilizar?

explorando cada grupo de atividades individualmente, ou combinando as cartas para formar estruturas de pesquisa, sequência de atividades ou partitura de performance. não precisa ser uma exploração linear. no entanto, é possível perceber que as cartas estão organizadas em uma sequência didática e metodológica que se aplica a diversos contextos em que interessa a pesquisa criativa das sonoridades da voz-corpo.

as cartas de aquecimento estão relacionadas ao que precisamos para estar presentes num processo de pesquisa, seja individual ou coletiva. são propostas que direcionam a percepção para como estamos, tanto individualmente quanto em grupo. trata-se de um momento para se afinar, se equalizar (individualmente e em grupo).

as cartas de escuta trabalham diversos aspectos desse importante sentido para o som: desde a paisagem sonora a jogos em que a escuta é

o ponto focal. aproveite essas atividades para escutar a escuta, a própria e a das pessoas com quem está interagindo. como podemos escutar a escuta? e que outras perguntas podemos fazer para a escuta nos ambientes em que estamos atuando?

as cartas de sonoridades são propostas para acionar a voz-corpo. podem ser utilizadas de várias maneiras, desde uma exploração individual de cada carta, um mergulho no sonoro e no que esse som pode contribuir com a pesquisa das sonoridades da voz própria, combinadas entre si para criar texturas, ambientes sonoros, arranjos vocais, entre outras possibilidades.

as cartas de processos criativos reúnem jogos e atividades que estimulam a criação musical individual e coletiva. cada jogo descrito foi vivenciado diversas vezes, e o conselho aqui é criar sua própria maneira de jogar. nas hashtags das cartas estão as referências de com quem aprendi cada jogo. em breve essas referências estarão disponíveis no site: <https://vozecriatividade.wixsite.com/ritamaria>

sugestões:

criar uma sequência de atividades, utilizando pelo menos uma carta de cada trilha, a partir de sua identificação com as propostas. essa seleção pode ser feita ao acaso, ou por escolha. olhar para as cartas pensando em como elas se relacionam com suas pesquisas ou atividades do momento, fazer perguntas para as cartas.

criar uma sequência de aquecimento vocal utilizando as cartas de materiais sonoros combinadas a uma carta de processos criativos.

criar o início de uma performance, combinando uma sequência de cartas para formar uma composição improvisada. que cartas você utilizaria? como a performance se desenrolaria?

CAMINHAR NO ESPAÇO

caminhar no espaço como forma de se perceber em relação ao lugar que ocupamos.

o corpo gera conteúdo no espaço.

caminhar observando o espaço, o que chama sua atenção? o que te atrai e o que te repele?

caminhar na velocidade de como você está se sentindo no momento.

caminhar o mais lentamente possível.

caminhar e observar os pés durante a caminhada.

brincar com a maneira como os pés tocam o chão.

caminhar e sonorizar a própria caminhada.

#sixviewpoints #eutonia #paulineoliveros #schafer

@ritamaría_govasciattividade...

tradução, revisão e edição de espanhol: mercedes guilloux

TROCAR DE SOM SIMULTANEAMENTE

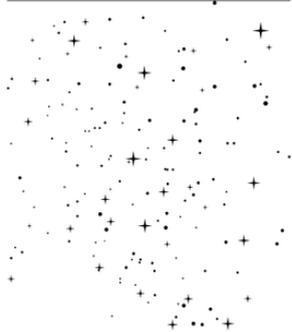
pessoas caminham no espaço, produzindo sons que se repetem, com pouca ou nenhuma variação. quando duas pessoas se encontram, param frente a frente, seguem produzindo seus sons e escutando uma o som da outra. quando estiverem prontas, trocam de som, e saem caminhando pelo espaço com seu som novo.

#schafer

@ritamaría_govasciattividade...

tradução, revisão e edição de espanhol: mercedes guilloux

SONS CURTOS ALEATÓRIOS



@ritamaría_govasciattividade...

tradução, revisão e edição de espanhol: mercedes guilloux

A FLECHA

“No início o som a ser passado será uma palma. Uma pessoa da roda bate uma palma e a direciona com o olhar para qualquer outra pessoa da roda. A pessoa que “recebe” a palma a reenvia na direção de outra pessoa e assim por diante; esse processo de contato visual/sonoro segue indefinidamente, durante o tempo (...) necessário.”
(Fernando Barba, 2013)

variações:
usar outros sons corporais para passar como flecha
usar sons vocais
sustentar um som vocal na roda enquanto a flecha passa
a flecha pode ser uma clave rítmica
a flecha pode ser uma frase melódica...

#fernandobarba #steniomendes #musicadocírculo

@ritamaría_govasciattividade...

tradução, revisão e edição de espanhol: mercedes guilloux

algumas reflexões

quando explorar um jogo ou atividade pela primeira vez, procure realizá-la ao menos 3 vezes. na primeira vez tem todo o estranhamento da dúvida, o medo, o imprevisível. na segunda vez, temos um maior controle mental sobre a atividade, pelos aprendizados da experiência anterior. uma terceira rodada abre portas para um jogo mais fluido, pelos caminhos da sonoridade emergente.

o jogo em si não ensina a jogar. a escrita, as regras, são estruturas, caminhos, indicações, roteiros abertos para a exploração viva do material.

um bom ponto de partida é explorar o já conhecido:

que parte desse material já foi experimentado por você, e como, quando, em que situação?

como então é possível utilizá-lo agora, como é possível adaptar para a sua experiência presente?

uma coisa que jogar tem me ensinado é sobre a minha maneira de jogar: é possível entrar em um jogo sonoro sem nenhuma expectativa sobre como ele vai soar?

qual é a ideia de música e de sonoridade que temos quando entramos em jogo?

como essas ideias podem ou não influenciar a maneira como jogamos?

gosto de pensar sobre ideias de música como um caminho para questionar o que condiciona uma escuta e o quanto isso se relaciona diretamente com a maneira como nos colocamos em situações de performance sonora nos diversos ambientes que ocupamos.

bom jogo!