

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES - DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

RENATO ROCHA LIMA MARQUES

A Festa como espaço Transpedagógico

Brasília
2016

RENATO ROCHA LIMA MARQUES

A FESTA COMO ESPAÇO TRANSPEDAGÓGICO

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Graduação de Licenciatura
em Artes Visuais da Universidade de
Brasília

Orientadora: Prof^a Maria Del Rosario
Tatiana Fernández Méndez
Banca Examinadora:
Prof^a Lisa Minari
Prof Cayo Honorato

Brasília

2016

RESUMO

Esta pesquisa procura investigar possíveis mecanismos de ensino e aprendizagem que possam existir na experiência de projetar, executar e experienciar uma festa multiartística. Trata-se de eventos que estive envolvido enquanto público e eventos que planejei e concretizei. O critério utilizado para análise foi iniciar a observação apresentando impressões acerca de algumas festas do coletivo VoodooHop de São Paulo e então dividir as considerações iniciais em 3 partes, Imagem, Som e Corpo. A seguir serão apresentadas festas específicas aonde estive envolvido durante todo o curso de elaboração, planejamento e execução. Nesta investigação são expostos 3 eventos idealizados por distintas equipes e coletivos: imagens e processos são verificados e explorados e logo comparados com conceitos e teorias relativas principalmente às artes, mas também acerca de assuntos político-sociais e de gênero. São apresentados nesse texto dados que foram apurados enquanto observador e propositor na busca de encontrar novas ferramentas e recursos renovados para a prática pedagógica na educação em artes visuais.

Palavras-Chave: Festa, Evento, Vivência, Transpedagogia, Não-Objeto

ABSTRACT

This research seeks to investigate possible mechanisms of teaching and learning that may exist in the experience of designing, executing and experiencing a multi-artistic party. Here are presented events that I have been involved in as public and events that I planned and accomplished. The criterion used for analysis was to start the observation presenting impressions about some events of the VoodooHop collective, based in São Paulo and then to divide the initial considerations into 3 parts, Image, Sound and Body. After that, specific parties are conferred where I have been involved throughout the course of preparation, planning and execution. In this research, three events are presented, idealized by different teams and groups: images and processes are verified and explored, and then compared with concepts and theories related mainly to the arts, but also about socio-political and gender issues. It is presented in this text data that were verified as an observer and proposer in the search to find new tools and resources renewed for the pedagogical practice in visual arts education.

Key-Words: Party, Event, Experience, Transpedagogy, Non-Object

Sumário

Lista de Imagens	pág. 5
Introdução	pág. 7
Capítulo 1	pág. 10
Capítulo 1.1 Imagem	pág. 20
Capítulo 1.2 Som	pág. 22
Capítulo 1.3 Corpo	pág. 24
Capítulo 2	pág. 29
Capítulo 2.1 Festa Delírio Tropicante	pág. 30
Capítulo 2.2 Festa Limbo	pág. 35
Capítulo 2.3 Coletivo IMÃ	pág. 37
Capítulo 3	pág. 40
Considerações Finais	pág. 44
Referências Bibliográficas	pág. 45
Anexo 1	pág. 46
Anexo 2	pág. 47

Lista de Imagens

Figura 1 - Foto Ariel Martini

fonte: <https://www.facebook.com/pg/voodooohop/photos>

Figura 2 - Foto Ariel Martini

fonte: <https://www.facebook.com/pg/voodooohop/photos>

Figura 3 - Foto Ariel Martini

fonte: <https://www.facebook.com/pg/voodooohop/photos>

Figura 4 - Foto Ariel Martini

fonte: <https://www.facebook.com/pg/voodooohop/photos>

Figura 5 - produzida pelo autor

Figura 6 - Foto Ariel Martini

fonte: <https://www.facebook.com/pg/voodooohop/photos>

Figura 7 - Foto Luciano Spinelli

fonte: <https://www.facebook.com/pg/voodooohop/photos>

Figura 8 - Foto Luciano Spinelli

fonte: <https://www.facebook.com/pg/voodooohop/photos>

Figura 9 - Foto Luciano Spinelli

fonte: <https://www.facebook.com/pg/voodooohop/photos>

Figura 10 - Foto Marcelo Paixão

fonte: <https://www.facebook.com/pg/voodooohop/photos>

Figura 11 - Foto Caroline Barrueco

fonte: <https://www.facebook.com/pg/voodooohop/photos>

Figura 12 - Foto Pedro Lacerda

fonte: <https://www.facebook.com/pg/deliriotropiquite/photos>

Figura 13 - Foto Pedro Lacerda

fonte: <https://www.facebook.com/pg/deliriotropiquite/photos>

Figura 14 - Foto de Pedro Lacerda

fonte: <https://www.facebook.com/pg/deliriotropiquite/photos>

Figura 15 - Foto de Pedro Lacerda

fonte: <https://www.facebook.com/pg/deliriotropiquite/photos>

Figura 16 - Foto de Rafa Godoy

fonte: <https://www.facebook.com/pg/cai.no.limbo/photos>

Figura 17 - Foto de Gabryel Matos

fonte: <https://www.facebook.com/pg/cai.no.limbo/photos>

Figura 18 - Foto de Rafa Godoy

fonte: <https://www.facebook.com/pg/cai.no.limbo/photos>

Figura 19 - Frame Vídeo Grau

fonte: <https://www.facebook.com/pg/ima.info/videos/>

Figura 20 - Foto de Pedro Lacerda

fonte: <https://www.facebook.com/pg/ima.info/photos/>

Figura 21 - Fotos de Gabryel Matos

fonte: arquivo pessoal

Introdução

Um dos pontos de partida dessa investigação é o desejo em pesquisar métodos alternativos para ensinar e aprender sobre arte. E essa busca, por sua vez, parece acompanhar um constante desafio em pesquisar maneiras de ampliar as relações entre o público e a arte. À vista disso, parece que não somente os educadores vem buscando novas formas de dialogo com seus alunos, mas, também, os próprios artistas.

O conjunto de questões que apresento nessa investigação é um rastreio sobre os processos que envolvem a elaboração e execução de um evento artístico, feito essencialmente por artistas. Busco saber se esses processos agrupados podem configurar essa experiência como um aprendizado em Artes, baseado na troca e produção de conhecimentos.

O questionamento que busca novas formas de ensinar e aprender sobre a arte me acompanha e também o observo em muitos artistas hoje. Ao longo dos séculos, no cânone histórico do ensino das Artes, houveram modelos estruturais para definir e normatizar os processos de criação e ensino da Arte, de suas instituições e do público consumidor. Atualmente, não parecem existir aspectos mais próprios ao que chamamos de arte contemporânea do que a crítica a essas estruturas.

As transformações que podemos acompanhar no cenário das artes nas últimas décadas demonstram reformas em suas estruturas e sugerem, de forma similar, reformas nos modelos de ensino-aprendizagem. É necessidade atual prezar pela educação em artes e buscar novas formas de ensinar e aprender, de modo que encontremos um valor pedagógico em outros espaços para além das escolas ou de outros âmbitos formais. Assim como os artistas tem buscado romper com certas estruturas no modo de produzir arte, arte-educadores também vêm reformulando seus métodos e o público, por sua vez, tem se relacionado com a arte de forma cada vez mais diversa. Essa pesquisa busca por essa margem entre arte contemporânea (obra), experiência (indivíduo) e educação (comunicação). Nesse caso, ainda assim uma busca marginal, inclusive, pois serão tratadas situações que encontram-se muito distantes de olhares acadêmicos ou de âmbitos formais da arte.

O que irei analisar aqui é o potencial de experiência educativa que algumas festas e encontros culturais podem ter e, portanto, apresentá-los como espaços de ensino e aprendizagem informais. Levo em consideração nesse texto tanto a parte de pré-produção e elaboração de um projeto de evento multiartístico quanto a execução e experiência durante o evento. Ou seja, procurei perspectivas que permitem enquadrar a tarefa de arquitetar um evento desses como uma vivência complexa que envolve distintas áreas do conhecimento,

portanto permite a troca e a produção de novos saberes a partir desse intercâmbio de conhecimentos artísticos. Abordo especificamente algumas festas de núcleos de São Paulo e outras nas quais estive envolvido em sua elaboração e execução em Brasília, minha cidade natal.

Para direcionar a pesquisa utilizo como objetos os eventos do coletivo VoodooHop, principalmente, e eventos em que eu mesmo participei anteriormente ou durante o processo dessa investigação. Sobre esses eventos serão analisados determinados aspectos relativos às Artes - visuais, musicais, cênicas - e questões de gênero, políticas ou sociais que possam ser consideradas.

No primeiro capítulo, trato de assuntos e conceitos que permearam essa investigação durante seu processo. Nesse momento, busco relacionar minhas primeiras percepções que tive enquanto público e observador desses eventos. Foi aqui que houve o primeiro impacto enquanto participante e quando percebi o tamanho e o potencial da complexidade de vivência que pode existir num espaço desses. Também levanto pontos de discussão que acredito serem importantes para contextualizar e enriquecer o trabalho. Na sequência, divido o primeiro capítulo em três partes menores para esclarecer aspectos mais específicos relativos a Imagem, Som e Corpo.

Esses tipos de festa-espetáculo envolvem uma complexa malha de expressividades artísticas e por isso divido dessa forma para expor observações que fiz durante essa investigação acerca dos aspectos visuais que encontramos nos cenários, decorações e galerias espontâneas; das formas sonoras que existem na narrativa musical construída durante o evento; da abordagem corpórea que vemos na expressão de gênero e na individualidade através da dança e da performance.

No segundo capítulo trato das festas que realizei juntamente com outros artistas, inspirados nos eventos da VoodooHop e de outros coletivos de São Paulo e Brasília. Aqui segue o método que utilizei para dispor os dados da pesquisa. Nesse capítulo apresento de forma dividida em 3 seções, festas e coletivos da qual participei como organizador e propositor e quais processos permearam a elaboração dos projetos desses eventos. Trato da edição "O Estouro da Zabumbeat e o Xote do Techno-Fole", da marca de festas Delírio Tropicante; da primeira edição da festa Limbo, que havia projetado para acontecer concomitante com a exposição final dos trabalhos dos alunos graduandos em Artes Plásticas pela Universidade de Brasília; do coletivo IMÃ, da qual falo sobre alguns eventos que planejamos e realizamos e que, por sua vez, estão todos conectados num mesmo corpo conceitual.

No terceiro capítulo, apresento uma análise dos dados que ofereci no capítulo anterior, buscando relacionar a metodologia de pesquisa com os conceitos abordados no primeiro capítulo. É nesse momento que procuro ver se, de fato, a organização e execução dessas festas, podem ser levadas em consideração como organismos *transpedagógicos*, e se esses modelos de estruturação de trabalho em grupo entre artistas pode configurar a experiência como espaço informal para ensino-aprendizagem em Artes.

Capítulo 1

Além da crítica a si mesma, a contemporaneidade sugere certo hibridismo entre técnicas e mídias visto que o número de meios e linguagens vêm se multiplicando. Não somente o número de linguagens é ampliado como também suas possibilidades de atravessamento e combinação. Se um dia as obras de arte detinham um maior valor de culto, aos poucos, esse alcance deu lugar ao valor de exposição (BENJAMIN, 1936). Ou seja, para presenciar e interagir com a arte era necessário que o público se deslocasse até o local onde a obra estava presente. Com o advento da reprodutibilidade, o valor de ritual se perde e essas obras e símbolos passam a ser disseminados pelo mundo de forma indireta. A tecnologia permitiu que a comunicação se desdobrasse de diversas formas. Novos meios surgiram e a potencialidade de alcance também chegou a níveis nunca antes imaginados. É nesse momento que a reprodutibilidade ganha um valor muito significativo. Movimentos de arte dos anos 60 e 70 buscaram nesses meios de comunicação novas possibilidades para criar e se expressar.

Os adventos científicos que permitiram a reprodutibilidade técnica alteraram completamente os valores e significados da arte. Esses processos industriais e tecnológicos que levaram a essa transformação na arte não atuaram somente na visualidade, o som também foi deslocado do seu lugar de origem. Com a vinda do rádio foi possível que a música e a voz pudessem ser multiplicadas através de ondas eletromagnéticas. Hoje em dia a imagem e o som também são disseminados por meios digitais e virtuais com uma potência ainda maior de abrangência.

Também podemos observar grandes transformações nos ambientes e espaços que a arte ocupa. No Brasil, durante os anos 60 e 70 houveram deslocamentos que vieram da pintura e do desenho e se arquitetaram no espaço tridimensional. Foram surgindo ideias como o conceito de *não-objeto* proposto por Ferreira Gullar (1959), que mostra que alguns artistas estavam buscando articular a ultrapassagem de uma arte de natureza geométrica e representacional para sugerir a vivência mediada pelo corpo e pelo sujeito. Podemos considerar os Bichos de Lygia Clark, não somente como objetos escultóricos mas também um convite à experiência de manuseá-los e percebê-los de distintas formas. Podemos adotar essa mesma perspectiva tratando dos *Penetráveis* de Hélio Oiticica, que se tornam obra somente enquanto vivenciados. Esses conceitos e seus possíveis desdobramentos buscam enfatizar muito mais a experiência do que o produto material. A estética, nesse caso, está presente na



(Figura 1) - VoodooStock #5, foto de Ariel Martini. 2013. Fonte: facebook.com/voodoohop



(Figura 2) - VoodooStock #5, foto de Ariel Martini. 2013. Fonte: facebook.com/voodoohop

co-criação do espectador junto ao artista, pois a obra em si não ocorre enquanto não há um sujeito interagindo e se relacionando com esse espaço-ambiente.

Partindo desse conceito de *não-objeto* podemos considerar os espaços interativos que essas festas promovem como organismos ambientais que apresentam diversas proposições. E esses espaços, assim como as ideias arquiteturais de Oiticica e Lygia Clark, existem apenas enquanto campo artístico vivencial, enquanto há experiência. No evento Voodooostock #5, organizado pelo coletivo VoodooHop, aconteceu num sítio há 40 quilômetros do centro da capital paulista em 6 de Abril de 2013. Havia diversas proposições artísticas espalhadas pelo evento, incluindo a apresentação de projetos musicais (Fig. 1) de performances (Fig. 2) e também de instalações interativas, de modo que o público, a partir de seu próprio ímpeto e vontade, pudesse interagir e criar durante a festa. Numa noite de lua nova, diversos desenhos inscritos no ambiente feitos com velas foram, aos poucos, sendo acesos e transformados pelos participantes (Fig. 3).



(Figura 3) - Voodooostock #5, foto de Ariel Martini. 2013. Fonte: facebook.com/voodoohop



(Figura 4) - Voodoostock #5, foto de Ariel Martini. 2013. Fonte: facebook.com/voodoohop

A festa é um *locus* onde propõe-se interações. Além de questões de interação social, temos também interações do indivíduo com cenografia, decoração, projeção, iluminação, música, poesia, dança, performance e atravessada nesses meios, discussões de gênero, políticas e sociais. Nesse texto procuro discutir porque alguns modelos de festa podem ser encarados como organismos de arte *transpedagógicos*.

Pablo Helguera, define como *transpedagógicos* aqueles projetos de arte que acabam por envolver processos educacionais. Utilizar de aspectos lúdicos e criativos para criar esquemas transdisciplinares e assim coligar demais áreas do conhecimento através do jogo e da interação são características desses trabalhos. Helguera diz que, "Em 2006, propus o termo "Transpedagogia" para tratar de projetos feitos por artistas e coletivos que misturam processos educacionais e a criação de arte, em trabalhos que oferecem uma experiência que claramente é diferente das academias de arte convencionais ou da educação de arte formal" (2011 pag. 11).

O que esses projetos *transpedagógicos* procuram fazer é usar de mecanismos das artes para originar circuitos incomuns de ensino-aprendizagem. Uma casa que sirva para residência artística, por exemplo, propõe uma vivência e cria oportunidades para a interação entre artistas e público. Uma festa multimídia, assim como uma residência artística, é uma

proposição ambiental momentânea (e espontânea) para que esses grupos distintos possam se comunicar, trocar conhecimento e viver a experiência proposta juntos. No evento Voodoostock #5, não somente obras de arte interativas e relacionais estavam presentes, como espaços específicos designados para oficinas (*workshops*) e discussões em grupo (Fig. 4).

Numa oficina que participei nesse evento, tratou-se de composição e performance de música eletrônica com aulas ministradas por alguns dos artistas que foram convidados para apresentar seus trabalhos. O artista e integrante do coletivo VoodooHop, Thomas Haferlach, ministrou uma oficina de performance *Live*¹ voltada para a música eletrônica. Nessa oficina ele introduziu aos participantes, uma série de ferramentas físicas e eletrônicas (*hardwares*) incluindo instrumentos analógicos como sintetizadores e máquinas de bateria (*drum machines*) e também ferramentas digitais (*softwares*) como programas para síntese e composição de música eletrônica. Thomas também é engenheiro de *software* e nos contou um pouco sobre os últimos *plug-ins*² que estava desenvolvendo para auxiliar e facilitar a performance digital.

Outras oficinas também que ocorreram trataram de aspectos e diálogos entre cenografia e instalação, e também foram ministradas pelos próprios artistas que estavam criando a decoração da festa. Isso nos mostra que a possibilidade de agrupar artistas para apresentarem seus trabalhos pode estender-se para atividades pedagógicas que falem sobre os próprios processos que estão envolvidos na produção de um evento multiartístico como esse festival da VoodooHop.

Determinados elementos da festa podem ser vistos como uma experiência arte-educativa. Nesses espaços podem ser trabalhados distintos meios de arte que envolvem artista e público e que funcionam como suportes para a comunicação e, conseqüentemente, ensino-aprendizado. Artur Danto já observava esta tendência no final do século XX:

O que vemos hoje é uma arte em busca de um contato mais imediato com as pessoas do que aquele possibilitado por um museu... e este, por sua vez luta para acomodar as imensas pressões que lhe são impostas no âmbito da arte e fora dele. Portanto, testemunhamos, tal como vejo, uma tripla transformação - na criação da arte, nas instituições de arte e no público de arte. (DANTO, 1992)

¹ O termo *Live* vêm do inglês para indicar que o tipo de apresentação que é realizada não é como a do DJ que seleciona músicas, mas como de um concerto ou *show* aonde a música é sintetizada e tocada em tempo real.

² *Plug-in* é toda aquela extensão que se desenvolve para complementar as ferramentas de algum outro programa digital

Sobre a criação da arte, parece que os artistas tem abraçado essa multiplicação de suportes e a conjunção entre eles. Hoje, apenas com um computador é possível desenvolver obras sonoras ou visuais de diferentes formas que, por sua vez, podem gerar resultados que serão utilizados em outros suportes. Uma foto ou desenho, por exemplo, podem ser editados por um software, projetados tridimensionalmente e então transformados em instalações. O projeto de uma festa se parece muitas vezes com essa forma híbrida de relacionar os meios. Uma ideia imagética que se conecte com o conceito musical de um suposto evento, será transformada em cenografia ou conteúdo visual para a *videotecagem*. E esses dois elementos, por sua vez, estarão relacionados com o espaço em que todo o evento está acontecendo, interagindo esteticamente com o restante do ambiente.

Além do que Danto coloca sobre transformações nas instituições de arte, existem também iniciativas para que a arte se projete fora das instituições. Esses eventos que utilizo como referência são espaços não-institucionais que buscam abranger situações para que aconteçam galerias informais, performances, dança, instalação e intervenção de forma paralela e simultânea. Se no atual universo da arte existe discussão crítica às instituições, a presença de arte contemporânea dentro de museus reside na dicotomia entre tradição e traição. E é possível que, para diversas dessas obras contemporâneas, uma das alternativas para essa tensão seja o abandono dos locais institucionais e a busca por ambientes alternativos e informais.

O público de arte também tem se modificado com o decorrer do tempo. As críticas aos modelos de arte elitista ou acadêmica fizeram com que novos artistas surgissem preconizando rupturas e buscando comunicações mais diretas com o público. Essas urgências fizeram emergir uma arte socialmente engajada e, por esse motivo, uma arte que procura se fazer mais popular e acessível. “Essas transformações alcançam o domínio artístico em dois pontos: no registro da maneira como a arte circula, ou seja, no mercado (ou continente), e no registro intra-artístico (ou conteúdos das obras)” (CAUQUELIN, 2005, p.65). Ampliando a análise que pode ser feita acerca de aspectos de sociais e políticos em novos meios de arte, é também possível observar nessas características funções pedagógicas e interpelações de ensino-aprendizagem. Isso pode ser visto no momento de criação de arte, mas, especialmente, no momento de interlocução entre público e obra (ou artista).

A respeito das funções de ensino-aprendizagem, podemos dizer que os moldes educacionais que vivenciamos na estrutura escolar criam paradigmas e engessamentos que, muitas vezes, nos impedem de tomar outros tipos de experiência como sendo vivências educativas. Por isso, propõe-se observar o paralelo entre fazer/viver arte e gerar

conhecimento. Paradigmáticos são aqueles conhecimentos científicos que vinham para gerar modelos que orientam o desenvolvimento do pensamento das sociedades. Esses modelos atribuem uma dicotomia à nossa visão de mundo, uma relação que se dá entre esses nossos paradigmas (senso comum) e nossa impressão pessoal e livre (subjetividade).

Provavelmente, visando as tendências atuais, o âmbito educacional tenha a desventura de ser representado como regulamentador, taxativo e inflexível. É possível observar, de fato, que em muitas instituições de ensino estão presentes modelos simplistas e conservadores. Em entrevista com Laurence Trille (Anexo 2), uma das integrantes da VoodooHop, ela comenta sobre possibilidades pedagógicas dentro desses espaços criados: "Não sei se ensino-aprendizagem seria o modelo com qual a gente se identificaria mais, acho que seria mais uma vivência de experimentação e aprendizagem integrada, de criar um espaço de liberdade e autonomia horizontal." Aqui já percebemos que a entrevistada preferiu não adotar um termo relativo à estruturas educativas formais, e sim se diferenciar desse formato. Ela continua dizendo que, "Não é exatamente quebrar as barreiras entre o papel de público e artista, mas deixando os limites mais permeáveis, abrindo espaço para qualquer pessoa poder virar ativo nesse organismo, performando e não apenas assistindo." Nesse momento ela reitera a importância da atividade individual e da dissolução de limites. Em diversas escolas ao redor do mundo a história da arte é uma declamação narrativa, a crítica é pouco estimulada, e a contextualização é, muitas vezes, infundada. Os educadores de arte são alvo de críticas pelo restante do público de arte, por serem acusados de serem indulgentes e de tratarem a disciplina de forma pueril.

Não somente nossa formação escolar, mas também a experiência de formação universitária e profissional muitas vezes nos cega politicamente e nos coloca em estágio de conformidade para com os modelos estruturais de ensino. "Toda descoberta real determina um método novo, portanto deve arruinar um método anterior", (BACHELARD 1996). Arruinar um método, me parece ser uma tentativa de reforma estrutural, de transformação radical. E sim, precisamos nos questionar e romper antigos métodos que se encontram desatualizados com as reivindicações e necessidades da sociedade do século XXI. Por decorrência disso, existem reformas necessárias no modo de conhecimento, no pensamento e no ensino.

Novos caminhos vem sendo traçados na busca por alternativas para sistemas de ensino. Pensando além dos espaços escolares, museais e institucionais (ou a sugestão de dissolução dos mesmos), gostaria de propor que observássemos os seguintes coletivos de arte

e seus eventos propostos como organismos arte-educativos interdisciplinares e *transpedagógicos*.

Escolhi as festas do coletivo VoodooHop (em que estive envolvido como público) e festas dos coletivos Delírio Tropiçante, IMÃ e Limbo (em que estive envolvido como propositor) para analisar e dar contexto à esta investigação.

O coletivo VoodooHop é radicado em São Paulo mas tem caráter nômade e vem se movimentando por todo o mundo. O grupo comporta músicos, performers, dançarinos e artistas visuais que juntos se comprometem a criar uma ocasião festiva com temática tropical e ritualística. O coletivo organiza festas desde o final da década passada e tem como iniciativa a ocupação de espaços públicos com uma maioria de eventos de baixo orçamento e consequentemente, mais acessíveis.

Além de festas o grupo também organiza: festivais - encontros culturais que se estendem por alguns dias em lugares afastados das cidades, em contato com a natureza; oficinas e *workshops* - sobre diversos assuntos, incluindo cursos sobre produção de eventos e ferramentas digitais para criação de arte visual ou musical; exposições de arte em espaços informais - na rua ou em prédios abandonados, sempre ocupando lugares inusitados, como nas festas.

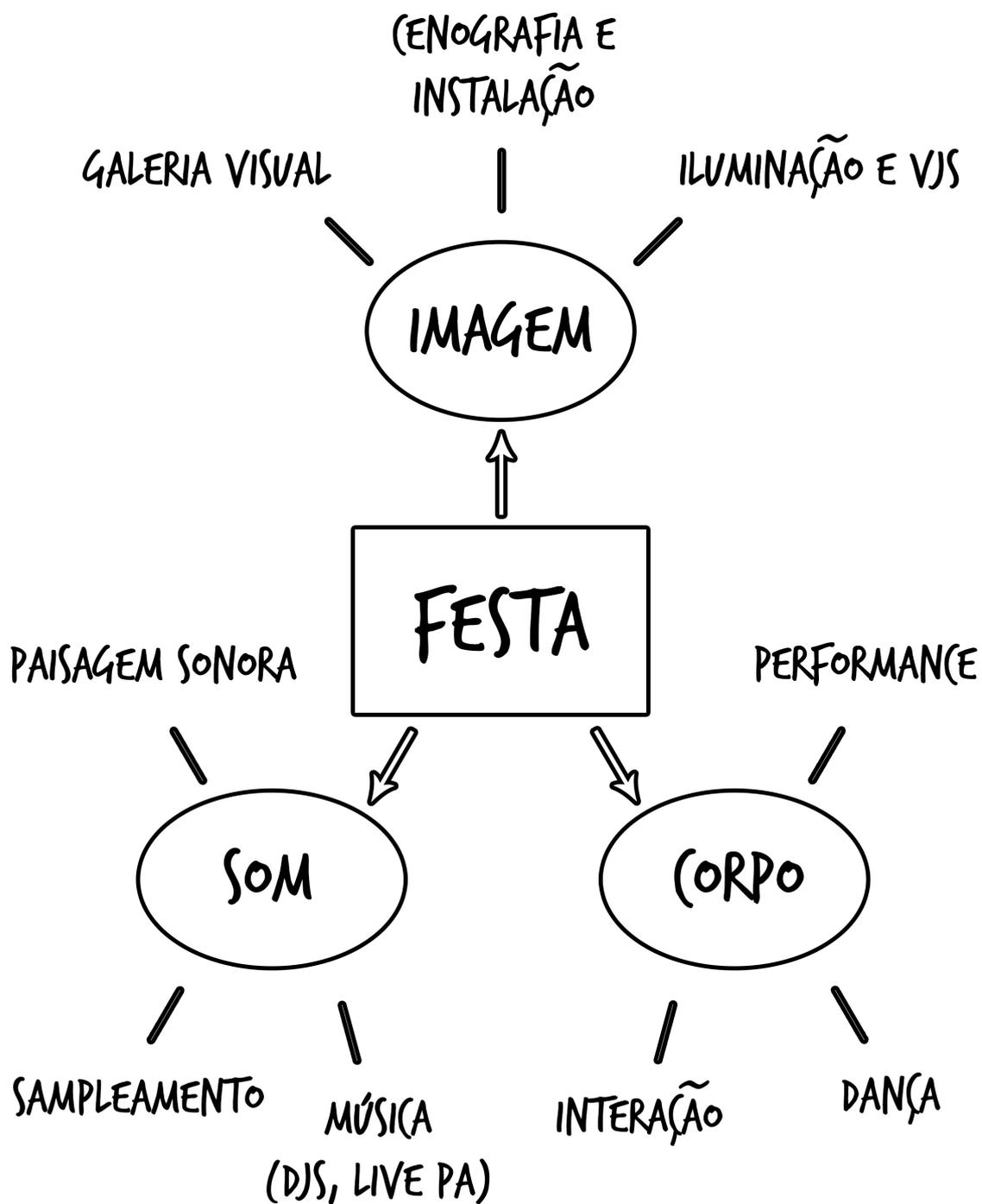
Essas características de intervenção e ocupação apenas reforçam o caráter político que o coletivo tem. A preocupação em sediar os encontros no centro da cidade de São Paulo ou em lugares marginalizados e de oferecer entrada gratuita ou de baixo custo garantem o acesso de diversas parcelas da população às ocasiões artísticas que promovem a cultura popular urbana.

Percebo a maioria dos eventos do coletivo como festa-espetáculo. Além do convite à dança e interação social, compreende-se que essas festas possuem componentes que advêm de domínios teatrais e circenses. São apresentadas ali muitas facetas das artes e a experiência como um todo apresenta uma narrativa que se constrói no decorrer do evento. A combinação entre personagens performáticos, abrangente visualidade (incluindo cenografia e iluminação) e uma jornada musical, resulta na criação de uma vivência completa para os sentidos e o pensamento.

Os eventos que o grupo vem fazendo contaminaram diversas pessoas e consolidaram um nicho particular de frequentadores e interessados na proposta. Outros coletivos e festas como a Calefação Tropicaos, Mamba Negra, Carlos Capslock e Sonido Trópico surgiram na capital paulista ao mesmo tempo ou logo após a VoodooHop, inspirados na temática tropicalista e hedonista. Diversos outros coletivos vêm surgindo nos últimos anos inspirados

pela ideia que a VoodooHop levou para frente e abrangendo ainda mais novas propostas, cada um com suas particularidades.

Em função da análise dos projetos, divido em três partes para melhor esclarecer percepções mais específicas relativas à: Imagem, Som e Corpo.



(Figura 5) - Imagem, Som e Corpo, produzida pelo autor. 2016



(Figura 6) - Vooostock #5, foto de Ariel Martini. 2013. Fonte: facebook.com/voodoohop



(Figura 7) - VoodooHop 5 Anos, foto de Luciano Spinelli. 2013. Fonte: facebook.com/voodoohop

1.1 Imagem

Pensando na festa como proposição ambiental, temos a cenografia e a decoração exercendo papel fundamental na constituição da visualidade do evento. O coletivo VoodooHop têm a cenografia de seus eventos como um dos principais pilares artísticos. Os artistas do coletivo bebem de influências da Tropicália e brincam com os termos, se chamando de pós-tropicalistas. Em seus cenários, podemos ver elementos sincréticos que misturam diversas culturas, mas especialmente características da arte popular brasileira. Panos de chita, tecidos velhos, remendos e sacos de lixo se misturam em grandes instalações visuais e também em indumentárias. Mostrando suas referências, os artistas do coletivo continuam a deglutir como aqueles do movimento antropofágico (Fig. 6) mas dessa vez com novos elementos do século XXI, misturando com meios digitais e eletrônicos.

Quando é levada em consideração toda a experiência sensorial do indivíduo, sabemos que a relação com a visualidade é uma das mais poderosas que podemos ter com o ambiente. Nas festas da VoodooHOP, Parangolés (Fig. 7) se misturam com atributos digitais e lixo eletrônico Geodésicas de cano pvc são rapidamente montadas para que espaços vivenciais sejam sintetizados. Com a ajuda de cenógrafos, instalações interativas e temporárias são criadas para que sejam utilizados pelo público nas festas.

O coletivo parece ter assumido uma postura inusitada com a forma de elaborar essas festas. Ao integrar no grupo artistas de diferentes âmbitos das artes, cria-se uma rede complexa de interação e diálogo entre essas múltiplas formas de expressão. Quando esse evento é pensado como um espetáculo vivencial, tornam-se importantes para a festa quaisquer estímulos sensoriais que ela possa abranger. A VoodooHOP inspirou muitos outros coletivos a misturarem aspectos da cenografia para teatro, por exemplo, com a festa. Pensando em elaborar um palco não só para abarcar as bandas e DJs da noite mas para sustentar uma proposta de narrativa e temática visual.

Como a música acontece de forma temporal, mídias que misturam imagem com movimento e espaço parecem ter sido combinadas de forma natural com esses ambientes. O vídeo, por exemplo, se juntou rapidamente com o áudio. No século passado, animadores e cineastas parecem ter experimentado diversas formas de combinar o som com a imagem, criando plataformas para o fenômeno audiovisual poder acontecer.



(Figura 8) - VoodooHop 5 Anos, foto de Luciano Spinelli. 2013. Fonte: facebook.com/voodoohop



(Figura 9) - VoodooHop 5 Anos, foto de Luciano Spinelli. 2013. Fonte: facebook.com/voodoohop

No ano de 1938, Oskar Fischinger, alemão, fez a obra *An Optical Poem* que consiste numa animação feita toda com papel e técnica *stop motion* construída de forma sinestésica em cima da música *2nd Hungarian Rhapsody* do compositor Franz Liszt's. Em 1940 um dos animadores escoceses voltado para a arte mais importantes, Norman McLaren, mostrou ao mundo *Dots*, também uma animação audiovisual que buscou relacionar de forma rítmica e harmônica: sons com cores e formas. Nessas festas da atualidade, os artistas parecem ter extrapolado ainda mais essas formas de relacionar linguagens de forma sincronizada. Logo após o surgimento dos DJs (*Disk Jockeys*) vieram os VJs (*Video Jockeys*). Não bastou que apenas se misturassem as músicas em tempo real. Os artistas quiseram experimentar misturar imagens e sons ao mesmo tempo e muitas vezes de forma sincronizada e rítmica. Assim como o a vida e a memória são feitas a partir da combinação de registros experienciais, me parece que nesses locais de festa, os artistas querem explorar ao máximo a sensorialidade. (Figuras 8 e 9).

Além da discussão acerca da cenografia e decoração, encontrei nesses eventos uma ação incomum que é a da inserção de galerias de arte nas festas. Inspirado nessa proposta em buscar situações insólitas para apreciar e discutir arte, desenvolvi o projeto que chamei de Galeria de Varal (Capítulo 3) para inserir nos eventos que viemos elaborando em Brasília.

1.2 Som

A música é uma das atrações principais nas festas, sobretudo nos eventos da VoodooHOP³. É através dela que criamos a primeira margem de diálogo entre todos ali presentes. A partir do momento em que estamos todos ouvindo a mesma música ou os mesmos sons, esses estímulos estão, ao mesmo tempo, nos unindo dentro de uma mesma esfera de percepção. O som, se pensado de forma espacial, é o componente para a concepção de toda a paisagem sonora na qual estamos inseridos. Se pensarmos historicamente, houve um tempo em que os sons estavam presentes apenas em seus lugares de origem. Ou seja, só era possível escutar determinado instrumento ou música caso você se deslocasse até o local aonde esse som estivesse fisicamente presente e acontecendo em tempo real. Murray Schafer cunhou o termo *esquizofonia* para esse processo de deslocamento dos sons dos seus contextos de origem. O autor levanta alguns pontos que aconteceram Durante a Revolução Elétrica,

³ Disponível em: <<https://soundcloud.com/voodoohop>> Acesso em: 20 Novembro 2016

Duas novas técnicas foram introduzidas: a do empacotamento e estocagem do som e a do afastamento dos sons de seus contextos originais – o que chamo de *esquizofonia*. Os benefícios da transmissão e reprodução eletroacústica do som são bastante celebrados, mas não devem obscurecer o fato de que, precisamente ao tempo que a alta fidelidade (hi-fi) estava sendo criada, a paisagem sonora mundial estava resvalando permanentemente para uma condição lo-fi. (2003, p. 131)

Schafer aponta sobre o processo de perda de fidelidade em que a sociedade moderna entrou a partir dessas invenções. A tecnologia e o desenvolvimento científico criaram a possibilidade para que os sons pudessem ser gravados e reproduzidos em outro tempo e em outro espaço. Veio a era do Radio e logo menos todas as famílias compraram seu aparelho para ouvir as estações transmitidas pelo ar. Esse veículo de comunicação espantou e criou diferentes tipos de reações nas pessoas. Levando em consideração acerca da qualidade dos aparelhos para gravação e reprodução, certamente havia uma diferença enorme entre poder ouvir um som em contexto de alta fidelidade (em seu local de origem) ou em baixa fidelidade (rádio, telefone, fonógrafo).

"Com a invenção do telefone por Bell, em 1876, e do fonógrafo por Charles Cros e Thomas Edison, em 1877, veio a era da *esquizofonia* (...) No princípio todos os sons eram originais. Eles só ocorriam em determinado tempo e lugar. Os sons estavam indissolúvelmente ligados aos mecanismos que os produziam. A voz humana somente chegava tão longe quanto fosse possível gritar (...)" (2003, p. 133)

Ao escutar uma antiga gravação musical feita no início do século passado, rapidamente conseguimos identificar que esta foi feita há muitos anos atrás. Antes de questões estilísticas ou de gênero musical, percebemos a qualidade e a fidelidade do áudio. O ouvido humano consegue perceber frequências mecânicas compreendidas entre 20 Hz e 20000 Hz. As frequências que estão abaixo de 20 Hz são designadas como Infrassons e o ouvido humano não as percebe, embora alguns outros animais consigam. Essas frequências muito baixas servem para controle e previsão sísmica ou vulcânica, por exemplo, por que tratam de movimentos que criam ondas de comprimento muito longo.

As frequências que estão acima de 20000 Hz são conhecidas por Ultrassons. Essas frequências de comprimento de onda muito curto são utilizadas por nós, humanos para finalidades medicinais como a ecografia e animais as usam para se comunicar ou poder "ver" no escuro, por exemplo. Todo o raio de frequências que está entre 20 Hz e 20000 Hz são chamados de sons audíveis, apesar de que conseguimos perceber com muita clareza apenas as frequências que estão entre 600 Hz e 4000 Hz, mas o que gera a percepção de estarmos

ouvindo um som em alta fidelidade, são todas as texturas e possíveis ruídos que existem abaixo de 600 Hz e acima de 4000 Hz. Nós conseguimos perceber que determinada gravação é mais antiga porque os primeiros aparelhos de gravação e reprodução não tinham capacidade de captar nem frequências muito baixas nem muito altas. É bem mais difícil entender determinada letra de uma canção de jazz dos anos 50 porque as nuances dos sons das consoantes estão, muitas vezes, nos sibilares (que são sons mais agudos, de frequências mais altas).

Ao longo dos anos, aqueles envolvidos com o avanço tecnológico vem buscando formas de nos reencontrarmos com a condição de alta fidelidade, mesmo através de mecanismos de reprodução de áudio. Ao mesmo tempo, artistas e músicos encontraram nesses conceitos de alta ou baixa fidelidade aspectos poéticos e conceituais para seus trabalhos.

No início dos anos 80, a cena de música *underground* norte-americana e europeia fizeram nascer um gênero musical com o nome de *lo-fi*, aonde os artistas gravavam seus instrumentos e vozes em garagens e utilizavam de recursos distorcidos como aspectos poéticos - O termo *garage* também é designado à alguns estilos musicais que remetem ao modo assumidamente desprezioso e amador com que a música foi produzida. Continua dizendo que "O desejo de deslocar os sons no tempo e no espaço tem sido observado de algum tempo para cá na história da música ocidental (...)" Aqui ele se refere ao uso dos meios de reprodutibilidade como a gravação e a amostragem sendo utilizados para retirar os sons de seus contextos e momentos de origem e apresenta-los em uma nova situação. "A pesquisa da música folclórica exótica e a quebra do tempo para frente e para trás para encontrar novos ou antigos recursos musicais renovados representam um desejo de transcender o tempo presente." (SCHAFER. 2003, p. 134).

1.3 Corpo

O corpo é nosso veículo de comunicação com o mundo exterior. Nós o utilizamos para nos deslocar, nos expressar e para interagir com o restante do espaço. Quando nos deparamos com qualquer região espacial, nós nos espelhamos nela e nos relacionamos com questões de profundidade, distância, estética e outros fatores. Ou seja, criamos um dialogo ambiental e arquitetônico nessa mistura entre o espaço e nossos corpos. É complexa a relação do indivíduo com o ambiente. Percebendo os ambientes desses eventos como estruturas interativas e modeláveis, nós nos colocamos em uma postura diferente da usual: nos



(Figura 10) - Pilantropov, foto de Marcelo Paixão. 2013. Fonte: facebook.com/voodoohop



(Figura 11) - Euromacumba tour, foto de Caroline Burrueco. 2013. Fonte: facebook.com/voodoohop

propomos a buscar relações de encaixe com os esses espaços ambientais que temos numa festa.

Ao disputar um lugar numa pista de dança, você está invariavelmente entrando numa espécie de jogo de distribuição de massas corpóreas dentro daquele ambiente. Quando o público se entrega à música de forma imersiva, parece que as questões imagéticas exteriores se dissolvem e voltamos a visão pra dentro de nós mesmos: fechamos os olhos. O jogo artístico que podemos perceber nesse momento se dá pela tradução gestual de nossas interpretações sensoriais dos ritmos e harmonias presentes na música que todos ouvem. Ao mesmo tempo, cada indivíduo presente nessa pista de dança teve tempo para escolher sua indumentária antes de entrar na festa. Não somente roupas, pessoas escolhem tintas e maquiagens, diferentes tipos de penteados e outros artificios para materializar sua forma de expressão. Quando nos entregamos à dança, a manifestação rítmica musical traduzida pelo corpo põe pra fora, junto com toda a escolha de movimentos e gestos, diversas mensagens expressivas oriundas de cada ser dançante. Essa tradução quase automática da música, pensando que a música é um novo instante a cada segundo, parece ser um dos principais motivos para a presença das pessoas em festas.

De forma paralela, podemos analisar essa espécie de "jogo" gestual e interativo que é a dança como uma das atividades culturais mais ancestrais que conseguimos preservar. Apesar das diferenças que temos entre essas antigas cerimônias e as festas e festivais criados pela cultura urbana, existem muitas semelhanças se tratando de valores de rito.

Além disso, o corpo é instrumento político da individualidade de cada um. Não existem somente relações estruturais e de forma, mas também estão presentes no corpo discursos ideológicos e discursos de gênero. O contexto festivo, portanto, cria possibilidades para que as pessoas permitam dissolver e desconstruir certas "normas" sociais vigentes. O artista Pilantropov (Fig. 10) está com a VoodooHop desde seu início em 2009. Ele sempre foi um dos principais artistas do coletivo envolvido com a performance e a representação imagética através da indumentária. E pelo o que observei em suas performances, o gênero é sempre posto em prova quando elementos relativos à roupas femininas e masculinas se misturam e com ajuda de maquiagens e pinturas, se dissolvem as normas que controlam a vestimenta e os modos de comportamento dos indivíduos.

Se adotarmos a perspectiva de que existem diversas categorias normativas que regulam e controlam os corpos (BUTLER, 2000), nos vêm aos olhos que essas normas existem para criar relações de poder e assim, possibilitarem a concepção de um sistema que existe para demarcar e diferenciar os indivíduos - os corpos controlados. As normas atuam,

então, regulando o "sexo", fazendo-o materializar-se através da performance de gênero, isso de modo que a diferença sexual exista e, dessa forma, estabeleça o imperativo heterossexual.

Utilizando dessa perspectiva, que o gênero é sempre uma performance criada e controlada social e culturalmente, podemos perceber que a performance artística que Pilantropov se propõe a fazer, misturando indumentárias femininas tradicionais do Japão, por exemplo, com casacos militares, maquiagem e barba descolorida, introduz um questionamento acerca das nossas possibilidades e limites de expressão através da escolha da roupa e do comportamento.

Judith Butler define o "sexo" como sendo aquilo que qualifica um corpo, é uma das normas que materializa o sujeito e não simplesmente uma definição estética ou somente algo que o indivíduo possua. A performance do gênero é regulada pela prática dessas normas que trabalham de forma reiterativa e citacional, ou seja, a própria norma necessita da repetição porque a materialização da mesma parece nunca acontecer de forma integrada, como se os corpos relutassem a se resignar.

Esse modelo de normas que trabalha de forma reiterativa cria possibilidades de omissão e exclusão visto que essa dinâmica de poder governa a matéria dos corpos através do controle e do constrangimento. Ela sugere que o sujeito passa por um processo de "assumir" um sexo baseado em sua própria experiência de identificação. Porém, o imperativo heterossexual controla de forma a inviabilizar certos tipos de identificação sexual, negando-as. Em virtude disso, o sujeito abjeto - o de sexualidade "inóspita" - é construído por essa força excludente. A materialização de um determinado "sexo", como a autora coloca, "diz respeito, centralmente, à *regulação de práticas identificatórias*, de forma que a identificação com a abjeção do sexo será persistentemente negada". Visto que essas categorias de identidade são baseadas em discursos políticos, fugir dessa identificação contestando pela rearticulação dessas categorias é o que vemos as pessoas *trans* fazerem, por exemplo.

Butler também aponta certas incoerências na busca pela identidade de gênero quando ela é pensada de forma estruturalmente binária. Depreendemos que, a partir dessa estrutura linear e normativa, os sujeitos que não se encaixarem bem nesse binarismo, serão forçosamente ajustados e regulados à norma. O modelo comportamental esperado através desses mecanismos reguladores atua de forma excludente com aqueles que fogem das categorias tidas como "normais". Esse processo exclui a possibilidade do sexo ser materializado por uma multiplicidade de combinações, tornando abjeto todo aquele que não se sentir confortável dentro de umas das categorias impostas.

Muitas das pessoas que não se sentem confortáveis com as tais categorias normativas buscam locais aonde possam se expressar e se comunicar livremente. Nessas festas encontramos situações que permitem essa liberdade de expressão e uma performance de gênero numa tentativa de se libertar dessas amarras normativas.

Capítulo 2

Essa percepção que tive em relação às festas da VoodooHop foi algo que começou alguns anos antes de iniciar essa investigação. Encontrei nas proposições que o coletivo apresenta algo que me pareceu muito importante de ser registrado e pesquisado.

Busquei relacionar as experiências propostas com objetos de estudo que tive durante minha formação em Artes Visuais e acabei descobrindo possibilidades de diálogo entre esses assuntos. Existem diversas vertentes de expressão e comunicação nessas festas que nos permitem observá-las como organismos artísticos complexos e *transpedagógicos*. Para conseguirmos observar uma determinada experiência proposta como um aprendizado, basta que modifiquemos nossa perspectiva e adotemos outros parâmetros para essa análise.

Nesses eventos da VoodooHop e de outros coletivos que escolhi observar, encontrei diálogo. Possibilidades de conversar, discutir e sentir: a música, o espaço, as imagens e formas. Vi teatro se misturar com festa e a dança se misturar com performance. Presenciei público e artista se unirem e transformarem suas ações numa coisa só. Além disso, pude perceber tudo muito fresco e experimental. Experimental no sentido de vanguarda, de um pensamento que busca tangenciar os limites. Nas festas os propositores unem arte e tecnologia de forma simbiótica, nos mostram como o folclore e cultura popular andam de mãos dadas com as novas mídias e suportes digitais.

Ter observado e vivenciado essas festas gerou em mim uma curiosidade a nível de querer também me tornar propositor. Investiguei a música que era tocada, a cenografia que foi desenvolvida, os produtores e artistas por trás dos palcos e os projetos paralelos que esses eventos envolvem. As festas que realizei na minha cidade foram inspiradas nessas minhas experiências que tive como público, artista e pesquisador.

Tive a oportunidade de unir uma equipe de artistas para pensarmos juntos e podermos desenvolver nosso próprio evento artístico, unido múltiplas possibilidades da expressão numa só situação e organismo. Juntos pensamos e articulamos sobre o espaço de forma arquitetural para induzir alguma narrativa temática para o público. Cenários foram criados a partir de diversas influências imagéticas e de ideias vindo de cabeças diferentes. Materiais em desuso, restos e trapos se transformaram em cabanas e palcos para as vivências propostas. Conseguimos concretizar uma galeria de arte concomitante com a situação festiva, de forma que o público pudesse apreciar arte visual com a mesma disposição de sair de casa para dançar e conversar. Unimos instrumentistas e *DJs* para criarem juntos e desenvolverem a trilha sonora da noite, que é articulada de modo progressivo e envolvente.

Realizar um evento como esses envolvem muitas áreas do conhecimento atuando de forma conjunta. Isso cria um sistema que entremeia processos de aprendizagem não somente na pré-produção da festa como na experiência durante sua execução. Perceber a dimensão de interpolações que existem ou são possíveis numa festa foi algo que se concretizou somente depois de ter experimentado estar na situação de produtor e não somente de público.

Paralelamente fui atrás de outras questões que poderiam ser consideradas. Percebi que essas situações podem abranger muitas discussões que vão além do entretenimento e da socialização. Nas festas da VoodooHop, a performance do gênero é posta em questão, a expressão dos corpos e discursos políticos se misturam numa espécie de manifesto cerimonial aonde as pessoas dançam, se apresentam, se transvestem e se projetam: em personagens e alter-egos. Ali, parece que todas as normas querem ser dissolvidas para que se origine uma situação espontânea e muitas vezes hedonista ou anárquica.

A música também evidencia um caráter político em querer elucidar, especialmente, as raízes latino-americanas e afro-brasileiras. Sonoramente, é proposta a contextualização e resignificação de obras musicais populares presentes não somente na América do Sul, mas de outros povos e etnias. Através das mídias digitais, a música tradicional dos povos antigos ganha uma nova dimensão de comunicação sendo *remixada* e apresentada de nova maneira, numa situação de celebração e dança.

Essas festas são espaços de convergência entre múltiplas plataformas expressivas e, ao mesmo tempo, situações propícias para a discussão de temas sociais e políticos que, muitas vezes, não são discutidos em âmbitos de estrutura educacional formal. Esses eventos possibilitam o encontro entre artista e público e, de forma autônoma e independente, a cultura continua viva e transformativa.

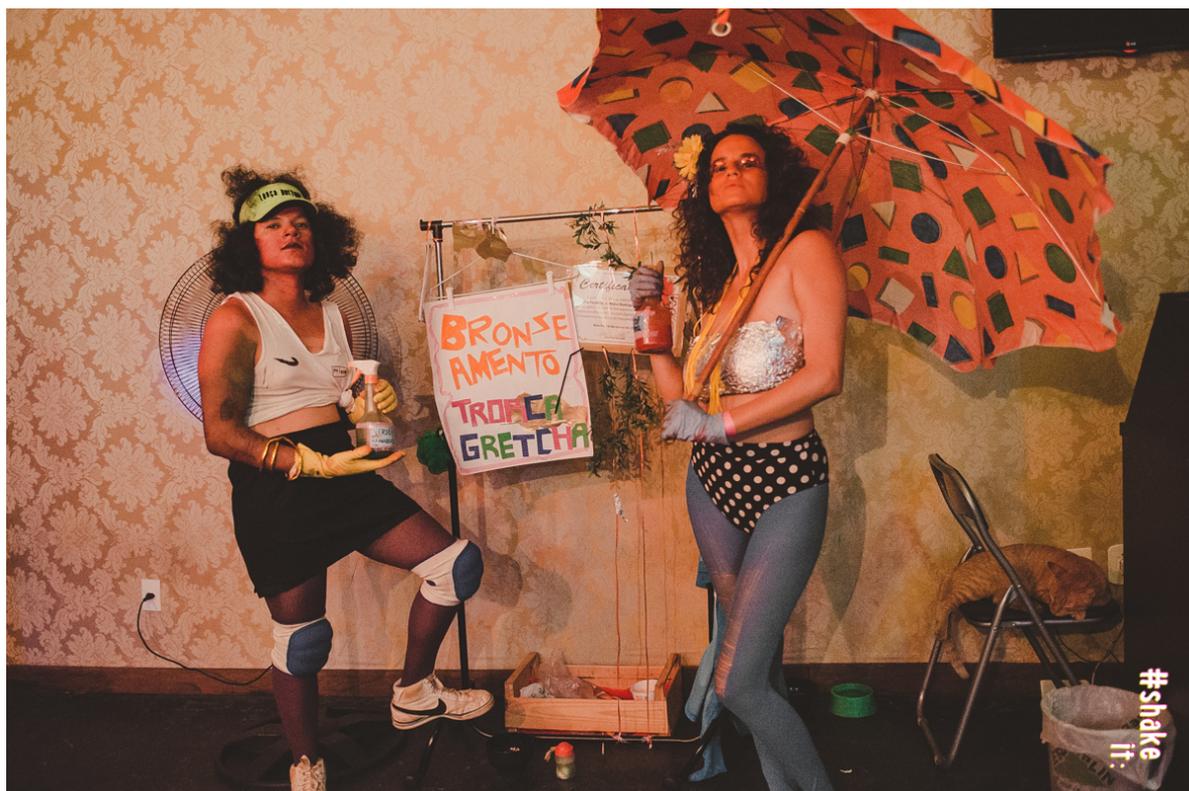
Após esses momentos de observação e análise dessas festas que estive presente como público, trato agora de eventos em que estive envolvido na sua idealização e concepção. Vou abordar sobre 3 diferentes núcleos que estive envolvido como propositor e produtor.

2.1 Festa Delírio Tropiquente, O Estouro da Zabumbeat e o Xote do Techno-Fole

Esse evento foi planejado por mim e Cecília Lindgren, no dia 18 de Março de 2016, no espaço Usina, Setor de Oficinas Norte, em Brasília. O evento foi das 22h até as 06h da manhã do dia seguinte. Nessa festa participaram os DJs Kurup e Linda Green (Eu e Cecília), Jubnx (de Minas Gerais) e o projeto Forró Red Light também de Brasília, composto por Ramiro Galas e Geninho Nacanoa.

O projeto Kurup foi criado por mim em meados de 2015 na iniciativa de investigar a performance de música eletrônica ao vivo, misturando influências da música popular e regional da América Latina com plataformas digitais e linguagem eletrônica. Linda Green é o nome de DJ de Cecília Lindgren e veio numa iniciativa similar voltada para a discotecagem trazendo, também, temática regional e tropical através de plataformas digitais. Forró Red Light é o nome da dupla que, de forma semelhante investiga o Forró e outras raízes musicais nordestinas para compor uma performance ao vivo de música eletrônica. Por fim, Jubnx, é o nome por trás de Junia Andrade, de Uberaba, Minas Gerais, do coletivo Casa Caos, do mesmo estado. Junia havia recém chegado na cidade e a convidamos para a programação da noite.

Paralelamente, convidamos as artistas Kabe Rodriguez e Thalita perfeito para executarem uma performance. Elas montaram para a festa um espaço para bronzeamento artificial, com bronzeamento feito com urucum, banho de glitter e outras intervenções divertidas para envolver as pessoas (Fig. 12). Também foi convidada a artista Natasha de Albuquerque, integrante do grupo Corpos Informáticos de Brasília, que nos trouxe sua obra, o Parangolé Coletivo, que nada mais é que uma releitura da obra de Hélio Oiticica, abrindo ainda novas possibilidades de materiais e de uma possibilidade de experiência do *não-objeto* de forma coletiva (Fig. 13). O Parangolé coletivo envolveu as pessoas em todos os espaços da festa mas essencialmente na pista de dança, enquanto que a instalação performática de bronzeamento artificial ficou no mesmo espaço aonde executamos nosso projeto de galeria de trabalhos visuais, a Galeria de Varal.



(Figura 12) - DelírioTropiqueste, foto de Pedro Lacerda. 2016. Fonte: facebook.com/deliriotropiqueste



(Figura 13) - DelírioTropiqueste, foto de Pedro Lacerda. 2016. Fonte: facebook.com/deliriotropiqueste

A Galeria de Varal foi um projeto criado para compor uma parte dos eventos da marca de festas Delírio Tropicente. Esse projeto foi inspirado em diversas outras galerias momentâneas que presenciei não só em festas como outros eventos em espaços públicos ou privados (feiras, praças, casas ou apartamentos) o projeto consiste numa galeria de artes visuais e plásticas que acontece concomitante com o momento do evento (Figuras 14 e 15). A ideia partiu de uma busca por espaços não-institucionalizados para criar galerias de arte momentâneas, de forma acessível e simples.



(Figura 14) - DelírioTropicente, foto de Pedro Lacerda. 2016. Fonte: facebook.com/deliriotropicente

O nome surgiu junto da proposta, que busca por um modelo de mediação e montagem de exposição que desafia a maioria dos espaços corporativos da arte. Nesse caso, os trabalhos ficam todos pendurados nesse varal de lâmpadas com pregadores de roupa. A ideia era que os artistas trouxessem trabalhos que não tivessem muito valor agregado, como fotocópias, reproduções ou gravuras. De forma que o público interessado pudesse comprar trabalhos de arte com valores bem mais acessíveis. O intuito de utilizar os pregadores de roupa para pendurar os trabalhos também denota uma atitude crítica ao valor de culto que a obra tem e oferece uma perspectiva mais efêmera e com valor capital menor. Como se os trabalhos de arte ali expostos, fossem ideias frescas que acabaram de ser colocadas para secar nesse grande varal luminoso.



(Figura 15) - DelírioTropiquente, foto de Pedro Lacerda. 2016. Fonte: facebook.com/deliriotropiquente

O processo de curadoria e seleção acontece também de forma inusitada. Criamos chamadas online via mídias sociais para que artistas de todo o Distrito Federal nos pudessem enviar trabalhos. Em contrapartida, oferecemos a entrada gratuita no evento com direito a mais um convidado e a possibilidade de expor e vender seus próprios trabalhos na nossa galeria sem precisar deixar um percentual para os produtores do evento. Na edição da festa Delírio Tropiquente "O Estouro da Zabumbeat e o Xote do Techno-Fole", recebemos algumas inscrições via e-mail e selecionamos um total de 15 artistas. Para selecionar os artistas, utilizamos dois critérios principais: adequação temática, ou seja, se as obras se relacionavam com a temática da festa; e a possibilidade do artista vir nos ajudar a montar a exposição.

Dessa forma criamos um espaço inusitado de encontro entre o público e os artistas,

possibilitando a interação entre grupos distintos que talvez não fossem se conectar com tanta facilidade, pensando numa mediação destinada para um público de festa através de galerias de artes visuais.

2.2 Festa Limbo, Primeira Edição

A Limbo foi uma ideia de um evento estruturado para acontecer concomitante com a exposição dos graduandos em Artes Visuais da Universidade de Brasília da qual participaríamos eu e meus colegas. O projeto inicial partia da possibilidade em unir à exposição um distinto tipo de *vernissage* que inclui música, pista de dança, cenografia-instalação e performances no mesmo salão, de forma integrada, com a exposição dos trabalhos finais dos demais alunos.

Um dos objetivos era que a pré-produção e a realização desse evento pudessem envolver os participantes numa experiência *transpedagógica* onde as distintas áreas de conhecimento envolvidas nesse processo entrassem em diálogo e a aprendizagem se projetasse de forma horizontal entre os envolvidos na proposta. Ou seja, que as estruturas de ensino e aprendizagem não ficassem tão tensas e que essa situação pudesse permitir que todos ali envolvidos participem e agreguem conhecimento.



(Figura 16) - Limbo, foto de Rafa Gogoy. 2016. Fonte: facebook.com/cai.no.limbo

(Figura 17) - Limbo, foto de Gabryel Matos. 2016. Fonte: facebook.com/cai.no.limbo

Reuni para a equipe de produção os artistas e propositores Fernanda Wurmbauer e Luan Autuori, ambos estudantes do curso de Artes Cênicas e Artes Visuais da UnB, respectivamente. Lançamos uma chamada para performers espalhando cartazes pela Universidade e divulgando a proposta de apresentação na festa pelas mídias sociais. A parte de performances visuais foram uma das partes fundamentais desse evento (Figuras 16 e 17). Os artistas selecionados foram Tainá Martins, João Quinto, Pedro Mesquita, Camila Alencar,

Luis Carricondo, alunos do curso de Artes Cênicas da UnB e a artista Olívia Rocha, aluna do curso de Dança do Instituto Federal de Brasília. Nos juntamos com todos os artistas para criarmos o conceito da visualidade do evento que iríamos propor de maneira conexa com o restante do evento expositivo dos demais alunos.

Também formamos uma equipe para fazer a cenografia e decoração. Na equipe também incluímos Lucas Sertifa, aluno do curso de Artes Visuais na UnB para construir e realizar o projeto conosco. Para a cenografia, nos unimos para criar um projeto que não precisasse de orçamento e que pudesse ser feito com custo muito baixo. Resolvemos, então, montar todo o cenário com caixas de papelão que conseguimos de doação de supermercados de Atacado ao redor da cidade (Fig. 18) espalhadas de forma que o cenário pudesse ser desmontado e remontado a qualquer momento, pelo público, durante o evento. Além das caixas, criamos projeto de iluminação com o *VJ* Victor Lindgren que coloriu o cenário somente com luz e projeção mapeada.



(Figura 18) - Limbo, foto de Rafa Gogoy. 2016. Fonte: facebook.com/cai.no.limbo

Durante esse processo que permeou os meses de outubro e novembro de 2016, revoltas populares espalhadas por todo o País começaram a acontecer devido à insatisfação de uma parte da sociedade em relação às medidas adotadas pelo governo interino de Michel Temer. Escolas e Universidades foram ocupadas, assim como todo o Instituto de Artes da UnB, o que resultou na impossibilidade da realização da exposição dos alunos e,

consequentemente, do evento que realizaríamos no espaço piloto no final de novembro do ano passado.

Apesar disso, resolvemos realizar a festa assim mesmo, mantendo a equipe e o grupo de artistas que foram convocados para participar da festa conosco. O evento foi realizado do dia 18 de Novembro, às 22h, até as 6h do dia 19. Escolhemos um espaço no Lago Norte, em Brasília.

2.3 Coletivo IMÃ: a Festa Grau, a galeria Fóton e a rádio Bússola

O coletivo IMÃ, da qual me convidaram para participar da direção de arte e cenografia dos eventos, é composto por 11 integrantes que se dividem entre produtores culturais e artistas. O IMÃ é um coletivo que se divide em três partes: a Grau, uma festa que procura ocupar espaços públicos e centrais da cidade; a Bússola, que consiste numa espécie de rádio virtual (gravação e disponibilização de *podcasts*) e que compõe o nosso norte musical nas festas; e o Fóton, que consiste num evento de exposição de artes e produtos visuais como zines e fotografias que foram produzidos pelo próprio coletivo.

A primeira edição da festa Grau aconteceu no dia 13 de Agosto de 2016, no beco atrás do Edifício Paranoá, no Setor Comercial Sul de Brasília. O evento foi das 22h as 6h da manhã do dia seguinte e reuniu cerca de 700 pessoas com idade entre 20 e 30 anos. Para a divulgação da festa, nós conseguimos painéis e material para serigrafia e realizamos uma pequena oficina para nos adequarmos com o processo e com o material que deveria ser utilizado. Na intenção de ocupar os espaços públicos, espalhamos cartazes no estilo lambe-lambe por toda a cidade de Brasília, preenchendo as paredes com arte urbana. Além disso fizemos vídeos que filmamos durante esses processos para divulgar através de plataformas digitais e mídias sociais (Fig. 19)



(Figura 19) - Frames Vídeo Grau, coletivo IMÃ. 2016. Fonte: [facebook.com/ima.info/video](https://www.facebook.com/ima.info/video)

A equipe de cenografia e decoração se formou por mim, Thiago Freire, aluno do curso de Arquitetura e Urbanismo da UnB, Stenio Freitas, aluno do curso de Artes Visuais e Gabryel Matos, artista e fotógrafo do coletivo. Com um orçamento de duzentos reais, gastamos tudo em materiais do Ferro Velho da cidade de Taguatinga e compramos diversas

peças para compor o cenário industrial que estávamos planejando. Conseguimos doações de pneus e televisões e elaboramos um projeto para a construção de um cenário interativo com iluminação e máquinas de fumaça (Fig. 20) Para a parte performática, convidamos as artistas Olívia Rocha, e Fernanda Wurmabauer, comentadas anteriormente, que desenvolveram performances de interação e diálogo com o público através da dança e da expressão corporal e imagética.



(Figura 20) - Grau, foto de Pedro Lacerda. 2016. Fonte: facebook.com/ima.info

Os registros fotográficos feitos por Gabryel Matos durante a festa foram trazidos ao grupo de modo que fizéssemos uma curadoria artística em cima de todo esse material de registro fotográfico. Selecionamos 10 fotos que, de alguma forma, conseguissem simbolizar todo nosso processo enquanto coletivo para a realização dos eventos. As fotos escolhidas por nós foram levadas à gráfica e impressas em lona fosca para então podermos montar nosso próximo evento que também faz parte desse organismo completo, o Fóton.

Fóton foi um evento gratuito realizado no dia 24 de Setembro de 2016 no edifício Conic (Setor de Diversões Sul) em Brasília e foi articulado como uma exposição de fotografias e feira de zines resultantes da Grau que aconteceu um mês e alguns dias antes. Dessa forma, conseguimos transformar simples registros fotográficos da edição da festa em impressões emolduradas e tratadas em retícula. Além das fotografias, criamos uma zine informativa explicando sobre o conceito do coletivo e suas possíveis vertentes artísticas com a

finalidade de trazer o nosso público pra mais perto das nossas ideias e atividades (Anexo 1). Também fizemos cartazes acerca da conscientização da agressividade e violência que estão muitas vezes presentes nas festas, especialmente se tratando do público masculino e, orientando as pessoas a procurarem respeitar uns aos outros independente de orientação sexual, cor da pele ou modo de vestir (Anexo 3).

Finalmente, a Bússola é um evento de gravação de *podcast*, uma espécie de programa de rádio virtual que é transmitida e registrada digitalmente. Nas edições da Bússola, escolhemos pequenos locais e convidamos poucas pessoas, para que a gravação do programa seja assistida pelo público e que este também possa participar e aprender sobre o que cada artista está se propondo a fazer. Cada edição nós escolhemos de 2 a 3 artistas (*DJs*, ou *Live PA*). Os *DJs*, são aqueles responsáveis pela seleção e mixagem de faixas de outros artistas e as apresentações do tipo *Live* significam que o artista está performando e executando obras de sua própria autoria em tempo real com ajuda de mecanismos e ferramentas digitais ou analógicas.

Capítulo 3

O que provavelmente me chamou atenção muito acima de outros fatores quando fui aos primeiros eventos da VoodooHop, foi que essas festas que o coletivo vem fazendo são, em primeira instância, um encontro das Artes. São eventos feitos em sua maioria por artistas. Artistas esses que acabam se tornando mediadores e agentes culturais e que, numa tentativa de abarcar diversos trabalhos e mídias ao mesmo tempo, encontraram nessa possibilidade de agrupamento uma forma de expor, de comunicar e de discutir sobre arte.

Não são somente eventos artísticos, como são eventos de arte brasileira contemporânea. Encontrei ali presentes em diversos momentos, poesias neoconcretas pixadas nas paredes, alusões ao movimento musical Tropicália, componentes da dramaturgia de Zé Celso nas performances e características da arte popular e folclórica do Brasil transformadas e adaptadas à suportes digitais e novas tecnologias.

Talvez essa busca incessante que alguns artistas e agentes culturais tem em tentar abranger todas essas formas de arte ao mesmo tempo só nos leve a um acontecimento, a um evento. O ato de reunir artistas, organizar o espaço e o tempo, planejar e assentar ideias e projetos de modo que tudo possa ser usufruído pelo público da melhor forma, é, por si só, uma ação *transpedagógica*.

Planejar e executar as festas e eventos Limbo, Delírio, Grau, Bússola e Fóton me fez perceber o tamanho potencial de experiência educativa que é faze-las acontecer. Essas festas foram projetos dedicados para a comunidade local da cidade de Brasília com objetivo de trazer artistas e público para um mesmo espaço e momento dentro de ambientes informais com características intimistas e despretensiosas. Para planejar e fazer esses eventos acontecerem, tivemos que nos reunir, fazer conferências, trazer ideias e discuti-las, pesquisar e realizar oficinas e diversas outras atividades. Dentro desse planejamento estão inscritos processos pedagógicos onde são trazidas ferramentas da Arte para práticas de ensino horizontal que acontecem como troca e construção de conhecimentos de forma conjunta e integrada entre aqueles participantes desses projetos.

Para a produção dos cartazes de divulgação da festa Grau, que realizei conjuntamente com o restante dos integrantes do coletivo IMÃ, foi formulada uma oficina por um integrante, Stenio Freitas, aluno do curso de Artes Visuais da UnB. Ele elaborou um rápido curso para os demais integrantes do grupo sobre a produção e preparo das pranchas de serigrafia e da aplicação em papel e tela. Nosso objetivo final era de criar cartazes usando serigrafia. Para atingir isso, bolamos a ideia de desenvolver essa oficina (Figura 21) com um dos integrantes

que já estava entre nós e detinha essa experiência com as ferramentas e materiais necessários. A oficina aconteceu na Toca 55, espaço coletivo que situa-se na SQN 712 em Brasília, antes da festa Grau, em Agosto de 2016. Dessa forma, criamos um circuito de ensino que se alimenta pela nossa própria estrutura como equipe. E como somos onze pessoas no grupo, cada um tem seus próprios interesses e, portanto, algum conhecimento para compartilhar.



(Figura 21) - Oficina de Serigrafia, fotos de Gabryel Matos. 2016. Fonte: arquivo pessoal

O uso de ferramentas das artes para experiências educativas podem se dar de várias formas. A Delírio usou de instrumentos lúdicos e artísticos para fazer que o público ingressasse em um mundo onde seria possível libertar-se da realidade por alguns momentos. O convite para a brincadeira, para se pintar, para criar um personagem e então interagir com as obras presentes na Galeria de Varal ou então se lançar na pista de dança entremeado com um salão de performances e ser parte daquilo tudo, dissolvendo os limites entre artista e público era o nosso objetivo principal com essa festa. Criar um momento e situação onde as relações entre observador e obra fossem mais importantes e necessárias do que as obras em si. Ou ainda, que as obras e a Arte só existisse enquanto experiência e vivência e não de nenhuma outra forma.

Esse tipo de estrutura de planejamento e a vivência dessa situação pode, inclusive, se tornar uma ferramenta para integrar conteúdos escolares de forma interdisciplinar. A atividade de arquitetar um evento pode possivelmente abranger conteúdos que reflitam sobre a realidade pessoal do aluno e trazer aspectos culturais que estejam inscritos em sua própria vida cotidiana, buscando por suas necessidades sociais e interesses próprios. Esse exercício também coloca em prática os conhecimentos adquiridos até então e cria possibilidades dos alunos enfrentarem e terem de resolver problemas.

Segundo a teoria do *não-objeto* proposta por Ferreira Gullar, que veio para discernir sobre um novo conceito emergente da Arte Neoconcreta, existem nessas obras de arte que abrem alas para a contemporaneidade no Brasil, um caráter espacial que envolve uma inevitável busca e teorização em cima de um conteúdo experimental/sensorial daquele sujeito

envolvido com a obra no momento. Se falamos de espaço, falamos de tempo, e se falamos de tempo, falamos de ação. A ação mediada pelo *não-objeto*.

É com essa perspectiva que busca a interlocução entre observador e obra que analiso como existe muito dessa forma de olhar no momento de planejar, produzir e viver um evento artístico. Nesse espaço da festa o que mais se procura é esse estágio de diálogo entre o que temos de cenário, performance, galeria, iluminação, etc. e o sujeito (público) que vive e transmuta esse espaço durante o evento. Quando falamos de *não-objeto* não queremos negar a materialidade das coisas ou falar de um antiobjeto, mas sim de enfatizar a relação que existe entre sujeito e obra, entre observador e ambiente.

O organismo que foi criado com a sequência de três eventos que organizamos enquanto coletivo IMÃ também me parece um bom exemplo para mostrar como nosso processo foi uma experiência de ensino-aprendizagem integrada. Antes de realizarmos o primeiro da sequência, a festa Grau, nós nos reunimos semanalmente nas quintas-feiras para conceituar e trocar nossas ideias e vontades sobre o projeto que iríamos desenvolver juntos. A sala de reuniões da Toca 55, espaço na SQN 712, em Brasília, que reúne diversos escritórios de serigrafia, fotografia, produção de eventos, design, etc., se tornou o local para desenvolvermos toda a ideia por trás do coletivo. Ali, realizamos oficinas de serigrafia para criarmos produtos artísticos para a venda e divulgação do projeto, de modo a captar recursos para conseguirmos fazer a festa. Também convidamos outros coletivos e artistas da cidade para organizar as performances que iriam acontecer durante o evento, para planejarmos a narrativa musical da noite, entre outros aspectos.

Após a realização da festa, ainda transformamos os registros fotográficos feitos durante o evento, onde fizemos colagens e intervenções com os demais artistas do coletivo e enfim chegamos à novas obras visuais que iriam para nossa galeria no evento Fóton, que aconteceu algumas semanas após a festa. Ali, como produto final, tivemos o resultado em forma visual de todo o nosso processo artístico, organizado em outro evento em modelo de exposição.

Cauquelin (2005) procura observar na arte contemporânea que tipos de ruídos dos aspectos da arte moderna ainda estão presentes, procurando traçar os possíveis nortes da Arte na atualidade. A autora identifica que estamos sempre olhando o passado e por isso indissolúvelmente ligados à ele. Também observo o mesmo quando me deparo com todos esses processos que desenvolvemos, que nos conectam com circuitos da arte conceitual, do minimalismo das décadas de 50 e 60 e até aspectos da *land art*, misturadas com arte

tecnológica, totalmente conectados com processos que apresentam características computacionais e digitais.

Considerações Finais

A princípio identifiquei nesse formato de evento voltado para as Artes, um espaço vivencial para a apreciação, o diálogo e a permuta de conhecimento e sensações. Nos meus primeiros contatos enquanto público e participante desses eventos, me surpreendi com a possibilidade de que poderia sair para uma noite de entretenimento numa região urbana e então me deparar com algo muito mais completo que uma simples festa: um ambiente interativo com música, espetáculo, salão de performances e galeria de artes visuais. Algumas vezes, ainda contando com espaços para oficinas e discussões sobre temas político-sociais ou relativos às Artes.

Essa situação por si só já me despertou interesse quando percebi o tamanho potencial desses eventos enquanto organismos de ensino-aprendizagem informais. Todavia, creio ter descoberto algo ainda maior quando passei da posição de público para agente e propositos. Reunir artistas e projetar um momento como esses envolve ainda mais áreas e possibilidades de permuta de conhecimento e de troca de experiências.

Ao final dessa investigação percebo que minha motivação inicial, gerada pelo fascínio que tive com as primeiras festas multiartísticas que frequentei, resultou num transcurso de pesquisa que me trouxe a uma ferramenta relevante para o aprendizado. O que a Educação tem para aprender com a Arte e vice-versa? Me parece uma tendência no âmbito pedagógico a de apurar e descobrir novos instrumentos para esse jogo de ensinar e aprender. E hoje, mais do que nunca, o trabalho em grupo e o empoderamento dos indivíduos que estão em lugares de ensino, sejam eles formais ou não, são inclinações necessárias para a formação de sujeitos capazes de lidar com o mundo da atualidade.

Traçar um projeto como esses envolvem conteúdos teóricos e práticos e uma malha complexa de processos de ensino e aprendizagem. São necessários distintos campos do conhecimento para que tudo ocorra como planejado: é preciso diálogo e comunicação entre os envolvidos, é necessário ponderar e discutir e é preciso encontrar um equilíbrio entre as forças de vontade e então direcionar objetivos e dividir tarefas.

Finalmente, espero que essa pesquisa possa despertar o interesse em outros educadores não somente para com essa atividade complexa que é planejar e executar um evento voltado para as Artes, como para buscar novos métodos e ferramentas que possam ter inscritos processos transpedagógicos em seu formato.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- BACHELARD, Gaston. **Poética do Devaneio**. São Paulo, Editora Martins Fontes, 1996.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: *Magia e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BUTLER, Judith. **Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do 'sexo'**. In: LOURO, Guacira Lopes (org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 151-172.
- CAUQUELIN, Anna. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- DANTO, Arthur. C. **Beyond the Brillo Box: The Visual Arts in Post-Historical Perspective** New York: Farrar, Straus & Giroux, 1992.
- GULLAR, Ferreira. **Teoria do Não-Objeto**. In: *Experiência Neoconcreta: Momento limite da arte*. São Paulo: Cosac Naif, 2007.
- HOFF, Mônica e HELGUERA, Pablo. **Pedagogia no campo expandido - 8a. Bienal do Mercosul**, 2011.
- MORIN, Edgar. **Educar na Era Planetária**. São Paulo, Editora Cortez, 2003.
- OITICICA, Hélio. **Esquema Geral da Nova Objetividade**. In: *Continente Del Sur*. Revista do Instituto Estadual do Livro, nº 1997.
- SCHAFER, Murray. **A Afinação do Mundo**. São Paulo, Editora Unesp, 2ª edição, 2012.
- SPERLING, David. **Corpo + Arte = Arquitetura. As proposições de Hélio Oiticica e Lygia Clark**. In *Seguindo Fios Soltos: caminhos na pesquisa sobre Hélio Oiticica* (org.) Paula Braga, edição especial da Revista do Fórum Permanente. (www.forumpermanente.org) (ed.) Martin Grossmann. 2006.

Anexo 1

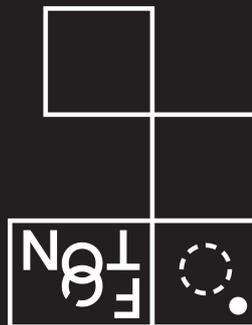


Em meio à perfeição de monumentos, construções, planaltos e a vista de 360°, a iniciativa que arquiteta a loucura ordenada.

GRAU, a tradução noturna de quem vive na mistura caótica e sedutora de Brasília.

[instagram.com/fctn](https://www.instagram.com/fctn)

A partícula da luz manipulada por um campo sinteticamente magnetizado, o FÓTON. Os registros visuais de arte e artistas, com ênfase no urbano e em sua coexistência com o natural.



Ocupando espaços inusitados com som e vibração urbana, é uma movimentação itinerante, feita para o público sedento pelo lado B da música eletrônica.



soundcloud.com/bvssola

Para direcionar o magnetismo do IMÁ para frequências sonoras específicas, apresentamos a BUSSOLA: um instrumento de precisão, guiando a um mundo paralelo, de batidas potentes e orientado ao norte do techno.

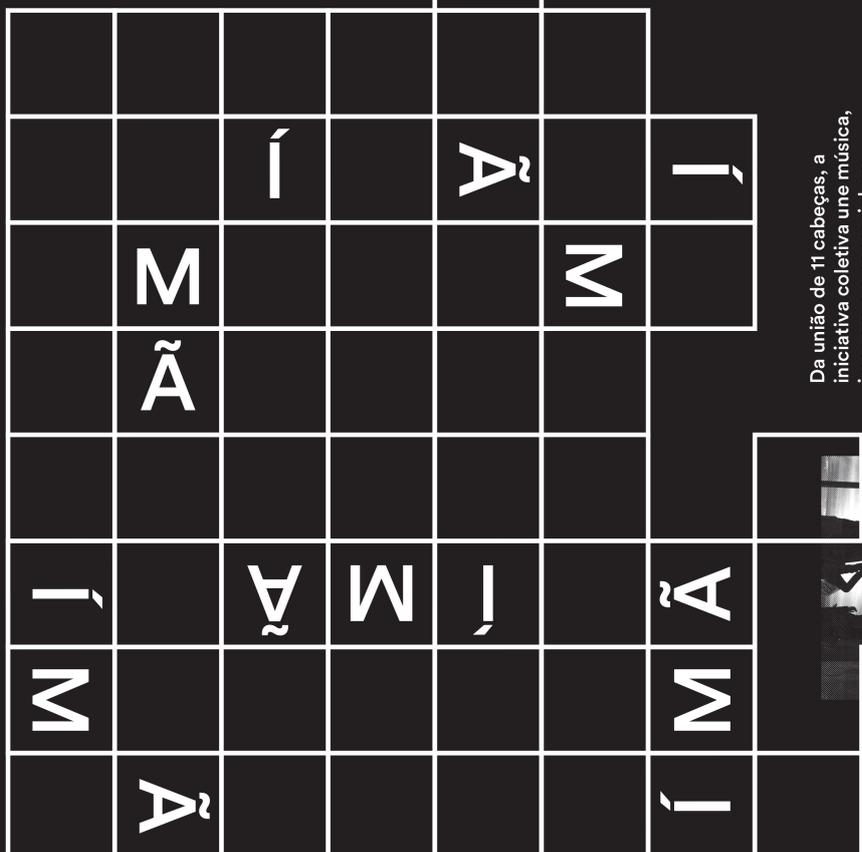
Um podcast mensal que traz a identidade musical de um estilo de vida. Um som urbano, potente e capaz de mover pernas durante muitas horas.

Da união de 11 cabeças, a iniciativa coletiva une música, imagem e o sensorial em experiências sociais baseadas em um conceito estético sóbrio e minimalista.

Visitando e revisitando pontos marcantes de Brasília, o IMÁ representa o futurista e o mutável.

[facebook.com/ima.info](https://www.facebook.com/ima.info)

O magnetismo do IMÁ, a atração entre formas de expressão artísticas: som, imagem, comportamento e suas possíveis interações.



Anexo 2

Entrevista com Laurence Trille (Coletivo VoodooHop)

Para contribuir com a pesquisa, procurei entre os principais integrantes do coletivo alguém para responder uma breve entrevista sobre alguns aspectos das ações do grupo. Consegui contato com a Laurence, artista francesa, nascida no ano de 1982 em Paris. Laurence é umas das fundadoras do coletivo, é DJ e performer. Se apresenta com o nome de "A Macaca".

1. Considerando que os eventos da VoodooHop costumam integrar diferentes tipos de linguagem das artes, que acontecem de forma simultânea e que dependem do público para a materialização da experiência, você pensaria nesse organismo completo como uma vivência de ensino-aprendizagem?

R: Não sei se ensino-aprendizagem seria o modelo com qual a gente se identificaria mais, acho que seria mais uma vivência de experimentação e aprendizagem integrada, de criar um espaço de liberdade e autonomia horizontal. Não é exatamente quebrar as barreiras entre o papel de público e artista, mas deixando os limites mais permeáveis, abrindo espaço para qualquer pessoa poder virar ativo nesse organismo, performando e não apenas assistindo. Esse papel me parece simplesmente um estado psicológico, se você "virar a chave", consegue se projetar em outra realidade.

2. A VoodooHop procura fazer a maioria de suas festas com preços acessíveis e muitas vezes de forma gratuita, ocupando espaços centrais da cidade. Muitos espaços públicos são ocupados para que os eventos ocorram. Porque ocupar esses espaços? De que forma você acha que o coletivo se projeta socialmente?

R: Tivemos muitas discussões sobre essa "ocupação" do espaço público. No coletivo da VoodooHop, sendo formado por várias pessoas com opiniões diversas, sempre rolaram muitas questões, mas acho que em algum momento, quando ainda era uma coisa rara, agregou muita gente que se reconheceram nessa saída para a rua. Porque muita gente em São Paulo deixava de curtir o espaço público, tinham medo e achávamos importante resignificar essa dimensão como um lugar mais leve, onde as pessoas podem se encontrar e dançar. Socialmente isso pode ser visto um tanto como gentrificação, mas se essas ações são feitas de forma pensada,

podem propiciar misturas sociais e encontros. Na última Roda de Sample na rua que eu participei, rolou uma sessão de funk carioca incrível com as crianças de rua, foi um momento de festa que conseguimos compartilhar juntos. Morei 6 anos no centro de São Paulo e a situação da Cracolândia e dos moradores de rua vem piorando. Fazer festa não vai mudar muito a vida deles, são necessárias muitas outras ações para chamar atenção para essas áreas da capital paulista. Mas acredito que conseguir criar um momento em que as pessoas pelo menos dançam juntas, só pode ser algo positivo.

3. O Coletivo aparenta ter o sincretismo de culturas populares como uma de suas principais características. De que forma vocês enxergam esse processo de mistura cultural? Vocês acreditam estarem concebendo cultura popular urbana?

R: Primeiro tem o fato de ter pessoas do nosso grupo que são da Europa (como eu e o Thomas, por exemplo) misturadas com outras de diversas partes do Brasil (São Paulo, Piauí, Rio de Janeiro, Minas Gerais, Bahia, Rio Grande do Sul, etc). Isso já faz com que muitas das influências se misturem, cada um vem com sua própria bagagem cultural. E foi assim que a VoodooHop começou tocando muitos estilos diferentes de música numa mesma apresentação.

Depois de 7 anos, agora se criou quase um novo gênero de música própria, mas no começo era muito eclético mesmo. Assim fomos juntando várias tribos, e técnicas. Tem gente que toca como DJ de vinil, tem Bandas, *live-digital*, DJ de computador, cada um com sua maneira, e assim se formou o próprio estilo do coletivo, juntando tudo isso. Hoje quando volto para São Paulo, sinto que ainda existem muitos nichos, na noite parece que cada estilo musical está muito bem separado, música brasileira de um lado, *Techno* do outro e por aí vai.

Até pouco tempo atrás estivemos majoritariamente presentes na cidade mas hoje em dia o coletivo se espalhou pelos 4 cantos do mundo, têm muitas pessoas no meio do mato, então creio que, como coletivo, continuaremos a abranger bastante diversidade.