

Universidade Federal de Minas Gerais  
Escola de Música

João Paulo Prazeres

**A tecnologia criativa do *soundpainting*:  
contexto, reflexões e expansões**

BELO HORIZONTE

2022

João Paulo Prazeres

**A tecnologia criativa do *soundpainting*:  
contexto, reflexões e expansões**

*Dissertação apresentada ao Programa de  
Pós-Graduação em Música da  
Universidade Federal de Minas Gerais  
como requisito parcial para obtenção do  
título de Mestre em Música*

Linha de pesquisa: Processos Analíticos e Criativos

Orientador: Prof. Dr. José Henrique Padovani Velloso

BELO HORIZONTE

2022

P921t Prazeres, João Paulo.

A tecnologia criativa do soundpainting [manuscrito]: contexto, reflexões e expansões / João Paulo Prazeres. - 2022.  
107 f., enc. : il.

Orientador: José Henrique Padovani Velloso.

Linha de pesquisa: Processos analíticos e criativos.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Música.

Inclui bibliografia.

1. Música - Teses. 2. Improvisação (Música). 3. Criação na arte. 4. Composição (Música). 5. Gestos na música. I. Padovani, José Hnrique. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Música. III. Título.

CDD: 781.65



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE MÚSICA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Dissertação defendida pelo aluno **João Paulo Prazeres de Oliveira Campos**, em 29 de abril de 2022, e aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos Professores:

---

Prof. Dr. José Henrique Padovani Velloso  
Universidade Federal de Minas Gerais  
(orientador)

---

Profa. Dra. Tânia Mello Neiva  
(musicista)

---

Prof. Dr. Marco Antonio Farias Scarassatti  
Universidade Federal de Minas Gerais

---

Prof. Dr. Rogério Vasconcelos Barbosa  
Universidade Federal de Minas Gerais



Documento assinado eletronicamente por **Jose Henrique Padovani Velloso, Professor do Magistério Superior**, em 02/05/2022, às 13:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rogério Vasconcelos Barbosa, Membro**, em 02/05/2022, às 14:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marco Antonio Farias Scarassatti, Professor do Magistério Superior**, em 02/05/2022, às 22:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Tânia Mello Neiva, Usuária Externa**, em 03/05/2022, às 16:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site

[https://sei.ufmg.br/sei/controlador\\_externo.php?](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0)

[acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1389713** e o código CRC **E3F00F60**.

---

Referência: Processo nº 23072.221924/2022-13

SEI nº 1389713

## Agradecimentos

Agradeço ao Zé Henrique pela orientação, estímulo, compreensão e paciência;

a Marco Scarassati e Rogério Vasconcelos Barbosa, membros das bancas de qualificação e de defesa, pela leitura interessada, sugestões certeiras, instigações e, além de tudo, pelo encorajamento; à Tânia Neiva, integrante da banca de defesa, pelas excelentes críticas e sugestões; aos professores, professoras, colegas, funcionárias e funcionários da Escola de Música, bem como todo o pessoal do Centro Cultural e do Conservatório da UFMG, espaços que acolheram e apoiaram meu projeto.

Agradeço aos *soundpainters* Bruno Faria e Walter Thompson, que me apresentaram e me letraram no universo do *soundpainting*; Benjamin Nid, amigo fraterno de além mar que, pelos bons ventos da vida, tantas vezes tive o prazer de encontrar; Taiyo Omura, mestre zen do *soundpainting*, carioca japonês parceiríssimo de sempre; Helen J. Minors, Giancarlo Locatelli, Arnau Millà, Arthur Parmentier e demais *soundpainters* com quem pude realizar trocas, presencial ou virtualmente;

a Alê Fonseca, Antônio Beirão, Aruan Matos, Barbara Daros, Danusa Rosa, Daniel Tamietti, Denise Fantini, Diogo Gama, Flaviane Lopes, Henrique Lisboa, Ismael Soares, Jennifer Candeias, Jéssica Tamietti, João Viana, Lucas Ferrari, Luísa Bahia, Luiza Rozza, Máira Rodrigues, Malu Pinho, Marco Antônio Gonçalves Jr., Marina Mattiello, Matheus Félix, Miguel Altoé, Miguel Javaral, Thiago Miotto, Vanessa Aiseó, Vanessa de Michelis, Victor Mendes e todas as pessoas que – com seus corpos, sons, imagens, formas, luzes, cenas, idéias, afectos – ajudaram a dar vida às belas experiências com *Soundpainting BH* e Orquestra Pictofônica;

a Francisco César, amigo que, além da atuação como *performer*, deu contribuições fundamentais para que o *Soundpainting BH* / Orquestra Pictofônica se estruturasse;

a Lucas Mortimer e Gabriel Murilo, sempre parceiros e incentivadores do *soundpainting* e das experimentações sonoras.

Agradeço afetosamente aos amigos Rafael Macedo, pelas trocas e trocadilhos, além da leitura atentíssima; Bruno Rocha e Manuel Andrade, pela longa e amizade, apoio incondicional e companheirismo; Nadia Ischia pela amizade e parceria; Vinícius Mendes, Luiz Carlos Garrocho, Tati Carlotti, Camila Reis e tantas pessoas generosas que compartilharam idéias, impressões e palavras ao longo desta pesquisa.

à Júlia, pelo amor e alegria em momentos fundamentais;

ao Verly e à Binha, que me botaram neste mundo e me deram todo o amor fundamental para que a vida faça sentido.

Música que é planejada é tradição,

Música que não é planejada é imaginação,

Música que é ambos é Espírito.

- provérbio Sufi

## Resumo

Este trabalho busca examinar criticamente o processo criativo realizado por meio do *soundpainting*, sistema de criação artística coletiva e colaborativa baseado em sinais gestuais desenvolvido desde os anos 1970 pelo artista estadunidense Walter Thompson e, na atualidade, difundido e praticado globalmente. Para isso, é feita uma contextualização dos processos criativos do *soundpainting*, estabelecendo pontos de conexão com questões relevantes da música do século XX e XXI e tecendo reflexões críticas relacionadas ao desenvolvimento das práticas criativas do *soundpainting*. A partir da experiência do autor com o *soundpainting*, exemplos de estratégias criativas são descritos e comentados criticamente, a fim de discutir caminhos possíveis no desenvolvimento de processos criativos em diálogo com o *soundpainting*.

**Palavras-chave:** *soundpainting*, criação coletiva, colaboratividade, música do século XXI.

## **Abstract**

This work aims to critically examine the creative process carried out through soundpainting, a system of collective and collaborative artistic creation based on gestural signs which is continuously developed since the 1970s by American artist Walter Thompson and is, currently, disseminated and practiced globally. For this purpose, we contextualize the soundpainting processes, establishing connection points with musical practices of the 20th and the 21st centuries and weaving critical reflections related to the development of soundpainting artistic practices. Based on the author's experience with soundpainting, examples of strategies are described and critically commented in order to discuss possible ways of developing creative processes in dialogue with soundpainting.

**Keywords:** soundpainting, collective creation, collaborative, 21st century music, integrated arts.

## Lista de Figuras

Figura 1 - Exemplo de frase com 4 sinais.....	19
Figura 2 - "Long Tone" (THOMPSON).....	21
Figura 3 –"Long tone" (DUCKERT e RASMUSSEN).....	22
Figura 4 - Uma peça de <i>Improvisation Games for Strings</i> , (COŞKUNER).....	25
Figura 5 - Sinal <i>Extended Techniques</i> (técnicas estendidas).....	34
Figura 6 - Exemplos dos <i>faders</i> de andamento e volume.....	57
Figura 7: Cineconcerto do filme <i>Um Homem com uma Câmera</i> , de Dziga Vertov.....	85
Figura 8: Roteiro elaborado para o cineconcerto <i>A General</i> , de Buster Keaton.....	87
Figura 9: Trecho final do cinenconcerto <i>Olhos de Inaiá</i> , de Marco A. G. Jr.....	89
Figura 10: Trecho do cineconcerto <i>Tempos Modernos</i> , de Charlie Chaplin.....	90
Figura 11: Partitura de <i>Cobra</i> , de John Zorn.....	93
Figura 12: Esquema de posicionamento das câmeras em <i>Experimento à Distância</i> .....	97
Figura 13: Montagem com fotogramas vídeo <i>Experimento à Distância</i> .....	97
Figura 14: Fotograma do vídeo <i>Experimento à Distância</i> .....	98

# Sumário

Introdução.....	12
1 Conhecendo o <i>Soundpainting</i> : do desenvolvimento às pesquisas atuais.....	16
1.1 <i>Soundpainting</i> : breve histórico e explicação técnica.....	16
1.2 Produção Didática sobre <i>Soundpainting</i> .....	19
1.2.1 A produção de Walter Thompson.....	20
1.2.2 Outros autores.....	21
1.3 Educação Musical.....	23
1.4 Processo Criativo, Performance e Interdisciplinaridade.....	27
1.5 <i>Soundpainting</i> e tecnologia.....	33
1.6 Outros assuntos correlatos e fontes de informação.....	36
1.7 Considerações críticas e metodológicas.....	37
2 <i>Soundpainting</i> como tecnologia criativa e seu contexto.....	40
2.1 O desenvolvimento do <i>soundpainting</i> e seu contexto.....	40
2.2 Performance, indeterminação e improvisação.....	43
2.3 Integração Artística.....	50
2.4 Colaboração.....	52
2.5 <i>Soundpainting</i> e os Paradigmas Tecnológicos / Criativos.....	54
2.6 Código, escritura, notação, gesto.....	58
2.7 Temporalidade.....	62
3 O Processo Criativo com <i>Soundpainting</i> : reflexão crítica.....	66
3.1 O sistema e sua realização prática.....	67
3.2 A dinâmica das relações no interior do grupo.....	69
3.3 Determinação/indeterminação do material e o potencial criativo do grupo.....	73
3.3.1 Implicações da (in)determinação no âmbito do código e das relações.....	73
3.3.2 Liberdade positiva e o incentivo às capacidades criativas.....	76
3.4 Desenvolvimento do trabalho coletivo.....	78

4 Possibilidades Criativas com <i>Soundpainting</i> : a expansão do sistema.....	81
4.1 O uso do <i>soundpainting</i> em contextos expandidos.....	81
4.2 Cineconcertos.....	83
4.3 Aplicação e interação com outros sistemas.....	91
4.4 Performances <i>online</i> e investigações futuras.....	95
Considerações Finais.....	100
Referências Bibliográficas.....	104

## Introdução

Esta dissertação representa uma etapa que se relaciona a um processo de estudo iniciado fora do âmbito acadêmico há mais de uma década: meu trabalho artístico com o *soundpainting*, sistema de sinais gestuais voltado para criação artística coletiva. Depois de anos envolvido com essa prática artística – tendo produzido espetáculos, trilhas sonoras, cenas, participado de encontros, vivências, cursos e trocas – considerei fundamental realizar um estudo de outra ordem, levantando questionamentos, observações e reflexões a partir de um estudo do *soundpainting* como tecnologia criativa. O objeto e as inquietações que movem este projeto de mestrado, portanto, se ligam diretamente à minha trajetória artística com o *soundpainting*, que ora relato brevemente.

Tomei contato com o *soundpainting* em 2009, quando integrava o grupo de livre improvisação musical especialmente criado para o espetáculo de abertura do evento Verão Arte Contemporânea 2010. O grupo sentia a necessidade de conhecer métodos ou processos que auxiliassem a construção formal da improvisação e a interação dos músicos. Após experimentar com diversos jogos, exercícios e propostas, chegamos ao *soundpainting* por meio de alguns vídeos na internet.

Por uma alegre coincidência, o único brasileiro com conhecimento prático de *soundpainting* na época, o flautista Bruno Faria, se encontrava em Belo Horizonte, de férias da UFJF, onde trabalhava como professor. Faria se prontificou a comparecer a um dos nossos ensaios, realizados na Fundação de Educação Artística, e, generosamente, brindou-nos com uma oficina de poucas horas de duração, em que já foi possível perceber a potência do sistema.

O foco do trabalho daquele grupo, entretanto, era a livre improvisação e não o *soundpainting*. Além disso, o conjunto fora criado apenas para o espetáculo de abertura do evento e, embora eu e alguns colegas tivéssemos vontade de dar continuidade, o grupo acabou por se desfazer após a apresentação.

Meu interesse pelo *soundpainting* perdurou e comprei, via internet, os dois *workbooks* até então publicados sobre o assunto. No entanto, a falta de colegas interessados com quem pudesse praticar, somada à minha inaptidão, na época, para iniciar um grupo do zero

acabaram por destinar meu projeto, temporariamente, à gaveta, junto aos *workbooks*.

Apenas mais de um ano depois, em 2011, fui ter a oportunidade de conhecer mais a fundo o *soundpainting*, numa oficina com Walter Thompson, com tradução e monitoria do próprio Bruno Faria, no Festival Internacional de Improvisação (FIMPRO), em Belo Horizonte. Em seguida ao evento, montamos um grupo com participantes da oficina interessados em aprofundar os estudos.

Em 2012, graças ao apoio do Programa de Intercâmbio e Difusão Cultural do Ministério da Cultura, fui à Suécia ao lado de outros dois integrantes (Juliana Codri e Fábio Dias) para um curso de aprofundamento com Thompson. De volta ao Brasil, entretanto, o grupo acabou se dispersando, com três dos seis integrantes se mudando para o exterior e outros dois perdendo o interesse por continuar.

Por ser o *soundpainting* uma atividade intrinsecamente coletiva, seguiu-se um hiato, já que a ausência de um grupo impossibilitou que eu mantivesse viva a prática. Em resposta à necessidade de realizar atividades criativas com *soundpainting*, passei a ensiná-lo, realizando oficinas, de modo que tivesse outros músicos com quem praticar. A experiência didática foi fundamental para que eu tivesse melhor compreensão do sistema e das possibilidades criativas que ele permite.

A partir de 2015, passei a manter uma rotina permanente de ensaios como forma de manter um trabalho ativo de maneira mais permanente. Embora a formação do grupo tenha variado muito, a regularidade dos ensaios possibilitou que passássemos a realizar apresentações e nos firmássemos como ente artístico. Um grande incentivo para essa continuidade foi a vinda a Belo Horizonte do *soundpainter* francês Benjamin Nid, que ministrou, a meu convite, uma oficina multidisciplinar.

Em 2017, tivemos mais uma vez a presença de Nid, com quem ministrei oficina no Centro de Formação Artística da Fundação Clóvis Salgado, além de ter realizado um trabalho específico com o grupo que, àquela altura, já apresentava maior proficiência.

Ainda a partir de 2017, para aprofundar o trabalho multidisciplinar e adequar o modo de trabalho do grupo às agendas dos artistas, passei a oferecer residências artísticas com duração de um semestre e, a partir de 2018, laboratórios com duração de um ano. A primeira residência foi realizada no Conservatório da UFMG no segundo semestre de 2017 e a segunda, na Funarte MG, no segundo semestre de 2018. Os laboratórios ocorreram no Centro

Cultural da UFMG nos anos de 2018 e 2019. Paralelamente, ofereci oficinas menores, com duração entre 3 e 5 dias, em diversos espaços da cidade.

Em 2020, prestes a retomar as atividades práticas após o recesso de verão, fui obrigado a suspendê-las indeterminadamente, em função da pandemia que ainda nos afeta quando escrevo estas linhas.

Todo esse histórico se coloca, nesta pesquisa, sob uma nova perspectiva. Se, por outro lado, há questões que se apresentam com a prática contínua e prolongada, delineadas dilatadamente, como consequência do acúmulo e experiências, instigações e adaptações do dia-a-dia, há, por outro, questões que são mais facilmente levantadas num trabalho acadêmico que numa pesquisa artística independente, por rigorosa que seja. Por isso, considero que esta seja uma boa oportunidade para melhor conhecer e mesmo questionar as bases do meu fazer artístico.

A questão que motiva minha pesquisa – indagação extremamente ampla, de cuja “resposta” se pode apenas aproximar, mas não definir – diz respeito a como se dá o processo criativo no *soundpainting*. Para fundamentá-la e ter um ponto de partida sólido, inicio por trazer as informações essenciais sobre o *soundpainting*, da conceituação e contextualização à revisão bibliográfica.

O texto está dividido em quatro capítulos, organizados num percurso "de dentro para fora" do *soundpainting*. No primeiro, faço uma introdução, em linhas gerais, do sistema e uma revisão bibliográfica, buscando contemplar de forma abrangente a ainda escassa mas crescente literatura sobre o tema.

Seguem-se dois capítulos em que me aproximo da questão por vias teóricas. No capítulo 2, apresento o contexto de desenvolvimento do *soundpainting*, situando-o como tecnologia criativa conectada a questões da contemporaneidade. Sem identificá-lo com alguma linha ou prática específica, evidencio seus pontos de conexão e suas singularidades como processo criativo. No terceiro capítulo, faço uma reflexão sobre questões gerais da ferramenta criativa e sobre as principais discussões atuais que a envolvem.

A fim de conectar as reflexões aos fatos, o capítulo final é dedicado a pensar de maneira mais prática algumas possibilidades criativas do *soundpainting* e examinar suas limitações e fronteiras, levantando questões relevantes para o desenvolvimento futuro dos processos criativos relacionados a esse sistema, bem como suas interações com outros

processos criativos. Esse capítulo, espera-se, poderá servir de estímulo a investigações futuras, tanto no âmbito da criação artística quanto no acadêmico.

Equilibram-se, nesta pesquisa, o anseio de examinar um assunto ainda pouco investigado – podendo criar bases e fundamentos, contribuindo para pavimentar o caminho da pesquisa na área– e a responsabilidade de, num terreno parcialmente inexplorado, manter uma linha consistente, alinhada com as características da investigação acadêmica.

Este projeto sofreu, como tantos, o efeito das turbulências causadas pela pandemia de covid-19. Até o início de 2020, a proposta previa atividades práticas coletivas de experimentação a fim de observar diferentes possibilidades de interação e criação. Foi necessário, então, transformar a impossibilidade dos trabalhos práticos em possibilidade de adensamento e aprofundamento teóricos. Considero o ocorrido uma oportunidade de fazer uma pausa para pensar, sem a necessidade de estar imerso na prática e me permitindo levantar questões teóricas que, de outro modo, talvez eu sequer imaginasse.

Este é um trabalho que trata de um processo criativo, podendo ser lido e compreendido por qualquer pessoa interessada, mesmo que não domine a gramática do *soundpainting*. Para isso, procurei adentrar assuntos técnicos – sobretudo relativos ao código – apenas o suficiente para permitir e embasar minhas reflexões, buscando, quando necessário, fornecer, da forma mais simples possível, as explicações técnicas para que o entendimento fosse completo.

# 1 Conhecendo o *Soundpainting*: do desenvolvimento às pesquisas atuais

Neste capítulo, é apresentada uma visão geral do *soundpainting*, compreendendo aspectos técnicos e históricos e abordando, de forma ampla, o atual estágio de produção de conhecimento acadêmico sobre o tema.

Início por conceituar e explicar tecnicamente o *soundpainting*, passando por um breve histórico para contextualização da prática. Em seguida, realizo uma revisão bibliográfica dos principais trabalhos voltados para o estudo do *soundpainting*. Trata-se de uma atividade muito recente, que apenas nos últimos vinte anos passou a ser mais difundida globalmente. Assim, a literatura acerca do *soundpainting* ainda é escassa e fragmentada. Soma-se a isso o fato de ser uma prática multidisciplinar, o que amplia ainda mais o espectro de abordagens possíveis e faz com que a literatura se relacione, para além da música, às mais diferentes áreas artísticas e outras, como a educação e a computação. Neste contexto, apresenta-se, aqui, um panorama amplo do estado da produção de conhecimento sobre o *soundpainting* na atualidade.

Os textos apresentados a partir da segunda seção deste capítulo serão agrupados de acordo com as áreas afins. Na seção final, “considerações críticas e metodológicas”, realizo uma breve análise da literatura como um todo, destacando pontos que serão particularmente importantes na condução da minha pesquisa.

## 1.1 *Soundpainting*: breve histórico e explicação técnica

*Soundpainting* é uma prática criativa relativamente recente, cujas origens remontam aos anos 1970, com um período de amadurecimento até fins dos anos 1990 e consolidação na primeira década do século XXI. Apesar de sua crescente popularidade no mundo ocidental a partir da última década do século XX, ainda são relativamente raras as abordagens acadêmicas dedicadas a investigar a prática, sobretudo sob o ponto de vista da criação artística.

É possível que, em algum momento no futuro, um texto que pretenda falar de *soundpainting* possa prescindir de explicações prévias. Hoje, apesar da franca difusão ocorrida nas últimas décadas, ainda se trata de uma prática desconhecida de grande parte dos

músicos. Esta seção, portanto, se destina a fornecer as informações básicas sobre o funcionamento e o contexto criativo do *soundpainting*.

O *soundpainting* é definido por seu inventor, o músico estadunidense Walter Thompson (n. 1952), como uma *linguagem de sinais universal multidisciplinar para composição ao vivo* (THOMPSON, 2006). Tal idéia de *linguagem de sinais* permite compreender de maneira simples vários elementos do *soundpainting*: parte-se de um repertório (ou “vocabulário”) de *sinais gestuais* codificados, isto é, com significados específicos pré-definidos, e uma *sintaxe* também pré-definida.

O grupo conta com a figura do *soundpainter* – figura que, em geral, se posta diante dos demais participantes, de maneira semelhante à de um regente, embora com função distinta – e *performers*<sup>1</sup> – músicos, bailarinos, atores, artistas, técnicos e todos aqueles que, em relação direta com o *soundpainter*, levam a cabo ações que se desenrolam ao longo do processo criativo.

Diante dos *performers*, o *soundpainter* realiza uma sequência de sinais (*frase*), de acordo com a sintaxe *Quem, Quê, Como, Quando*. Na qual se identificam as seguintes categorias:

- a) **Quem:** Indica qual ou quais *performers* executarão uma ação. Pode-se designar um membro isolado, *tutti*, um naipe ou qualquer subconjunto do todo, inclusive indivíduos ou agrupamentos aleatórios.
- b) **Quê:** Define parâmetros para a ação musical (ou, no caso de prática multidisciplinar, ação cênica, visual, etc.) a ser realizada. Cada sinal de *quê* pode apresentar diferentes graus de determinação do material resultante, dando o *performer* maior ou menor liberdade para fazer escolhas. O aspecto primário designado pelos sinais básicos é, em geral a textura (p. ex., *nota longa, staccato, ostinato...*), podendo abranger outros aspectos como a altura (*pitch*) e o volume.

---

1 Optamos por manter os termos *soundpainter* e *performer* no original por se tratar de conceitos já estabelecidos e utilizados na literatura, mesmo em língua portuguesa, como em Aguiar (2012) e Omura (2015). Cabe ressaltar que o termo *performer*, da forma como o utilizamos, indica todos os artistas (musicistas, atores, dançantes, artistas visuais, pessoal técnico, etc.) que atuem diretamente no processo criativo utilizando *soundpainting*, à exceção do(s) *soundpainter(s)*, e não apenas aqueles envolvidos com a chamada *performance art*. Os termos em si e suas implicações, merecem discussão a ser realizada no momento oportuno, sem prejuízo do seu uso comum.

- c) **Como:** Inclui parâmetros auxiliares que condicionam ou modificam a ação do *performer*. Aqui podem ser definidos duração, andamento, altura e volume, dentre outros. Inserem-se nesta categoria também técnicas específicas, como *sul tasto*, *sul ponticello*, *pizzicato*, *bocca chiusa*, etc. O sinal de como é opcional. Quando não é definido, a escolha fica a cargo do *performer*.
- d) **Quando:** Sinais que determinam o momento e a maneira de se iniciar ou interromper o material.

Em seguida ao sinal de quando, os *performers* dão início à realização do material artístico indicado pelo *soundpainter*, que pode, posteriormente, sinalizar novas frases a fim de modificá-lo, editá-lo, desenvolvê-lo ou encerrá-lo, sempre por meio de indicações com os sinais gestuais.

Um espaço de aproximadamente um metro quadrado logo à frente do *soundpainter*, denominado "a caixa" (*the box*) é utilizado para diferenciar os sinais de preparação e as ações que devem acontecer: tudo o que é sinalizado fora da caixa é considerado uma preparação para uma ação, enquanto a sinalização dentro da caixa indica aos *performers* que a ação deve ser iniciada. Dessa maneira, ao realizar qualquer sinal de *quando*, o *soundpainter* dá um passo à frente, adentrando o espaço da caixa. Além dos sinais de quando, o *soundpainter* pode indicar, dentro da caixa, alterações que deseja que tenham efeito imediato, como, por exemplo, mudanças de intensidade ou andamento.

Ao lançar mão dos sinais, o *soundpainter* fixa alguns parâmetros sonoros, deixando outros para livre escolha do intérprete. Numa frase como “*TUTTI* (quem), *OSTINATO* (quê), *FORTISSIMO* (como), INICIAR IMEDIATAMENTE (quando)”, atua-se sobre a densidade (todo o grupo), textura (*ostinato*) e intensidade (*fortissimo*), mas ficam a cargo dos *performers*, por exemplo, a escolha das notas e o andamento do material.

Uma das idéias mais valorizadas por Thompson é a de que *não existe erro* numa performance de *soundpainting*. Ainda que um *performer* realize ação que não corresponda ao que foi sinalizado pelo *soundpainter*, ou, por outro lado, o próprio *soundpainter* sinalize uma frase aparentemente sem sentido, esses fenômenos serão automaticamente incorporados ao processo criativo. Essa idéia foi incorporada do modo de pensar da improvisação, na qual o “erro” é sempre considerado um material a mais para se brincar e não algo que foge a um padrão definido.

Oficialmente, o código compreende mais de 1500 sinais (THOMPSON, [s.d.]) com significados precisos. Entretanto, a partir de um conjunto de pouco mais de 40 sinais básicos, é possível explorar inúmeras combinações e chegar a uma infinidade de resultados de maneira praticamente inesgotável, potencializada pela maleabilidade morfológica e sintática do *soundpainting* e também pelo grau variável de determinação de cada sinal, proporciona infinitas possibilidades de criação.



Figura 1 - Exemplo de frase com 4 sinais: *Whole Group (tutti)*, *Minimalism (ostinato)*, *Volume high (fortissimo)*, *Play (iniciar imediatamente)*  
Fonte: imagem do autor.

Ainda há muito a ser discutido, em termos ontológicos, sobre o que efetivamente venha a ser o *soundpainting*. Tal discussão será apenas tangencialmente abordada nesta dissertação, já que o objetivo deste trabalho é dar a quem vier a lê-lo uma noção elementar de como funciona o *soundpainting*, sem discutir, neste momento, os termos utilizados.

## 1.2 Produção Didática sobre *Soundpainting*

Embora Thompson tenha, desde os anos 1970, ensinado o *soundpainting* a musicistas com quem trabalhou, somente a partir dos anos 1990 passou a ensiná-lo com o objetivo de ser utilizado por outros artistas no papel de *soundpainters* (FARIA, 2016, p. 37). A sintaxe foi estabelecida em 1997, em colaboração com a *soundpainter* estadunidense Sarah Weaver (MINORS, 2020, p. 119), dando início à consolidação da didática do *soundpainting* como a conhecemos hoje. A partir de 2006, com a publicação dos *workbooks*, essa didática alcançou grande disseminação.

### 1.2.1 A produção de Walter Thompson

O material bibliográfico primário relacionado ao *soundpainting* baseia-se em quatro *workbooks* produzidos por Walter Thompson (2006, 2009, 2014 e 2022) para fins didáticos, com instruções elementares sobre o funcionamento do *soundpainting*, sendo que os dois primeiros volumes se concentram na disciplina de música, enquanto o terceiro e o quarto expandem o conteúdo para as áreas de teatro, dança e artes visuais. O método didático utilizado nos *workbooks* foi desenvolvido pelo próprio Walter, a partir de sua experiência de ensino do *soundpainting*.

O primeiro volume apresenta uma introdução ao universo do *soundpainting*. O livro se inicia com uma definição sucinta, sucedida da introdução de conceitos básicos, como a sintaxe, a estrutura do código, as categorias de sinais e a noção de *frase*<sup>2</sup>. Thompson dedica ainda algumas páginas a falar do seu histórico como compositor, regente, instrumentista e educador e do seu grupo, a *Walter Thompson Orchestra*.

A maior seção de cada um dos livros é dedicada a apresentar, um a um, os sinais compreendidos naquele volume (43 sinais no volume 1, 75 no volume 2 e 135 no volume 3<sup>3</sup>). Os sinais são dispostos em quadros (figura 2), nos quais são indicados a função sintática, a categoria, a ação pretendida por parte dos *performers* e a descrição física da execução do sinal. Cada quadro conta ainda com uma ou mais fotografias que ilustram o sinal em questão. Os três *workbooks* são acompanhados ainda de DVDs com exemplos de performances com a utilização dos sinais estudados.

Até 2022, os *workbooks* 1 a 3 estavam disponíveis em inglês, francês e espanhol. O livro 1 está também disponível em alemão. O quarto volume da série, voltado para as artes visuais, foi publicado em 2022, em inglês. Pelo menos desde 2011 (informação verbal)<sup>4</sup>, tem sido mencionado um “dicionário” que estaria sendo produzido, incluindo centenas de gestos registrados em vídeo, com explicações e exemplos. Até este momento, contudo, tal publicação nunca veio à luz.

Fora dessa série, há ainda outra publicação, produzida por Thompson, em co-autoria com Mark Harris (2017), dirigida sobretudo a educadores musicais e interessados no ensino e

---

2 Esses conceitos estão definidos, nesta dissertação, na seção 1.1.

3 Até a data de publicação deste trabalho, eu ainda não havia recebido o exemplar do quarto volume.

4 A informação sobre o dicionário foi mencionada por Thompson em diversas ocasiões em que estive em com ele entre 2011 e 2019.

condução de grupos. Nesse livro, além de indicar e sugerir como usar o *soundpainting* num contexto didático, Thompson, clarifica diversos pontos a respeito do modo de proceder com o grupo, indo além das questões técnicas.

GESTURE Syntax Category	DESCRIPTION OF GESTURE (PD = Physical Description of Gesture)
<b>WHAT — SCULPTING</b>	
<p><b>LONG TONE</b> Syntax: What Category: Sculpting</p>	<p>A long, sustained pitch or sound.</p> <p><b>NOTE:</b> Guitarists and pianists may choose to perform a Long Tone by striking a pitch and letting it ring out or using tremolo.</p> <p><b>EXAMPLE:</b> The Soundpainter signs <b>Whole Group, High Long Tone, Play</b>. Musicians choose a high pitch and maintain it.</p> <p><b>PD:</b> Holding your hands a little out in front of your body, pinch the thumb and index finger of both hands together. Keeping your other fingers closed and facing the ensemble, bring your hands together and pull them apart along a horizontal plane. End the motion after pulling out to the side approximately 2½ feet (0.75 metre).</p> <p>Long Tones are signed on an imaginary music staff in front of the Soundpainter. Drawing a Long Tone in the middle of your chest indicates a mid-range Long Tone and drawing high above your head or low in front of your body indicates a high or low Long Tone, respectively.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>

Figura 2 - "Long Tone" (THOMPSON, 2006, p. 21).

## 1.2.2 Outros autores

Mesmo sendo o inglês a língua utilizada predominantemente na difusão do *soundpainting* e não obstante a existência de traduções dos *workbooks* para outras línguas, alguns praticantes se dedicaram a escrever e publicar seus próprios livros didáticos de *soundpainting*. É o caso de *Sammenspiel og improvisation med Soundpainting*<sup>5</sup> (DUCKERT e RASMUSSEN, 2013), publicação, disponível somente em dinamarquês sobre criação musical com *soundpainting*. Antes de apresentar os sinais específicos e a sintaxe, traz exercícios preparatórios para que o grupo absorva os conceitos do *soundpainting*. Em seguida, apresenta

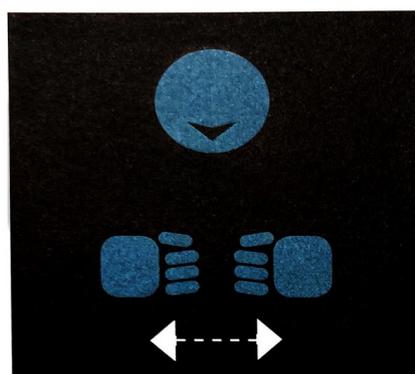
5 *Interação e improvisação com Soundpainting*.

a “gramática” de forma semelhante ao que é feito nos *workbooks* de Walter (figura 3). Em vez de fotografias, no entanto, desenhos esquemáticos orientam o leitor quanto à posição das mãos braços, corpo, cabeça. A fim de melhor apresentar o conteúdo, tanto nas seções dedicadas aos exercícios quanto nas relativas aos sinais, há *QR codes* que podem ser lidos por celulares ou *tablets*, encaminhando o leitor a vídeos na internet que exemplificam visualmente o que no livro é explicado.

Na Espanha, *Soundpainting: Un Nuevo Lenguaje Artístico en el Aula* (GONTÁN e THOMPSON, 2015) também apresenta os sinais básicos do *soundpainting*, com quadros explicativos e fotos ilustrativas dos sinais.

Até 2021, não existia publicação didática em língua portuguesa sobre *soundpainting*.

## Lang tone / long tone



### Eksempel

hvem	hvad	hvordan	hvornår
alle	lang tone (lyst register)		start
<i>eller</i>			
bratsch	improvisér en solo	med lang(e) tone(r)	start

### Tegnet

1. Saml tommel- og pegefinger på hver hånd.
2. Lad tommel- og pegefinger mødes foran dit bryst, over hovedet eller i knæhøjde, og tegn en lang streg vandret i luften.

deles således i tre områder alt afhængig af deres ambitus.

2. Når tegnet bruges i 'hvordan'-feltet, betyder det ikke specifikt én enkelt tone, men at den musikalske idé skal bygges op af lang(e) tone(r).

### Betydning

1. En lang tone eller en kontinuerlig lyd. Alt afhængig af hvor du udfører bevægelsen foran din krop, vælger ensemblet en tone fra hhv. midten, sit lyse eller sit dybe register. Hver ensemblemedlems register ind-

Ikke alle instrumenter er i stand i at spille en lang tone, der fortsætter i det uendelige. Her må man som soundpainter træffe en række valg: skal tonen fx spilles som hvirvel eller tremolo?

Figura 3 – "Long tone" (DUCKERT e RASMUSSEN, 2013, p. 98)

### 1.3 Educação Musical

Efetivamente, a educação musical é uma das áreas em que o *soundpainting* se revelou mais prolífico, tanto em aspectos práticos – utilizado em aulas de musicalização, improvisação, criatividade, escuta e outros tópicos (THOMPSON e HARRIS, 2017) – quanto no âmbito acadêmico – com diversos artigos e trabalhos publicados a respeito do *soundpainting* como ferramenta de educação musical e artística.

Nesse contexto, destaca-se o trabalho do pesquisador e *soundpainter* turco Sonat Coşkuner, que se concentra na relação entre o *soundpainting* e a educação, comunicação e percepção. Seu artigo *A New Approach In Music Education Improving Creativity: Soundpainting* (COŞKUNER, 2016a) introduz a interação entre *soundpainting* e educação musical. Para isso, Coşkuner identifica, no *soundpainting*, elementos análogos a métodos tradicionais de musicalização, como Orff, Kodály e Dalcrose. Alguns dos elementos apresentados como importantes são os *jogos* musicais por meio dos quais é possível aprender os materiais de forma lúdica. O autor enfatiza ainda que a incorporação de todas as colaborações dos *performers*, mesmo que em desacordo com o que foi sinalizado, é um fator positivo no que toca à educação.

No artigo *Communication Between Conductor and Audience: Soundpainting*, Coşkuner (COŞKUNER, 2016b), reflete sobre as transformações pelas quais passou a escuta e o engajamento do público de música ao longo do século XX, situando, nesse contexto, o *soundpainting*. O autor menciona as diversas estratégias de compositores como John Cage, Igor Stravinsky e Arnold Schönberg face ao desafio de fazer engajar o público numa sociedade para quem a música passou a ter outro significado. Para Coşkuner, o *soundpainting* possui características que favorecem o engajamento do público, seja em função do jogo que envolve esse tipo de criação musical, que atrai a atenção do público para além da própria música, seja porque, em alguns contextos, o próprio público pode ser convidado a participar desse jogo, respondendo a sinais do *soundpainter*.

Em artigos publicados desde 2016, Coşkuner busca investigar a relação entre o *soundpainting* e elementos específicos relacionados à educação e ao desenvolvimento cognitivo. Embora de forma modesta, os estudos de Coşkuner ainda são os únicos realizados

com análise de dados quantitativos e qualitativos.

Em *Effects of Soundpainting Applications on Performance* (COŞKUNER, 2016c) é feito um trabalho de coleta e análise de dados por meio de um questionário com 14 perguntas aplicado a 21 participantes de uma oficina de *soundpainting*, dentre estudantes de música, professores e outros interessados. O artigo aponta que, após a prática de *soundpainting*, o grupo se sentiu inclinado a continuar praticando a linguagem após participar da oficina. No mesmo estudo, Coşkuner conclui que os participantes da oficina, na percepção deles próprios, passaram a se sentir mais conscientes de seus corpos, vozes e instrumentos, além de ficarem mais à vontade para se apresentar no grupo. Considerando que o estudo não foi continuado, não é possível verificar se a inclinação por dar continuidade à atividade se consolidou efetivamente na prática ou se foi fruto de um entusiasmo comum que pode ocorrer logo ao fim de uma oficina. Observa-se também que o estudo foi feito com um grupo reduzido de pessoas, o que não permite que seus resultados sejam tomados por base para afirmar um potencial interesse geral no *soundpainting*.

Fundamentado em teorias sobre neurofisiologia e desenvolvimento cognitivo, *Effects of Soundpainting Training on Attention* (COŞKUNER e STALHEIM, 2020), trata dos efeitos da prática de *soundpainting* na capacidade de atenção dos estudantes. A metodologia adotada consiste num estudo experimental com grupos, realizando testes de atenção antes e depois da realização de atividades de *soundpainting* com o grupo experimental. Ambos os grupos (experimental e controle) realizaram os testes de atenção no início e no fim do experimento, sendo que o grupo experimental participou de um curso de *soundpainting* com três horas de treinamento semanal entre o primeiro e o segundo testes. Após dez semanas de trabalho com o grupo experimental, Coşkuner e Stalheim observam aumento na capacidade de atenção desse grupo, em relação ao grupo de controle que não recebeu treinamento. Os estudos de Coşkuner foram feitos com grupos pequenos, em curtos intervalos de tempo, de modo que o próprio autor sugere que, para resultados mais significativos, sejam feitos novos estudos com grupos maiores e prazos mais largos (COŞKUNER e STALHEIM, 2020, p. 303).

Coşkuner ainda é autor de *Improvisation Games for Strings* (2017) livro bilíngue voltado para a didática dos instrumentos de cordas, no qual aplica diversos conceitos do *soundpainting*, adaptando os sinais gestuais a sinais gráficos no papel, mesclados com outras formas de grafia musical, inclusive a tradicional (figura 4).

Um dos primeiros trabalhos a abordar o uso do *soundpainting* na sala de aula foi o de Puigdemasa-Acebrón (2012), que realiza pesquisa sobre o desenvolvimento da inteligência emocional, relacionando-a com as diretrizes espanholas de educação. Propõe, então a aplicação do *soundpainting* em aulas de educação secundária, com foco, sobretudo, no desenvolvimento da inteligência emocional.

ASÍMETRI / ASYMMETRY

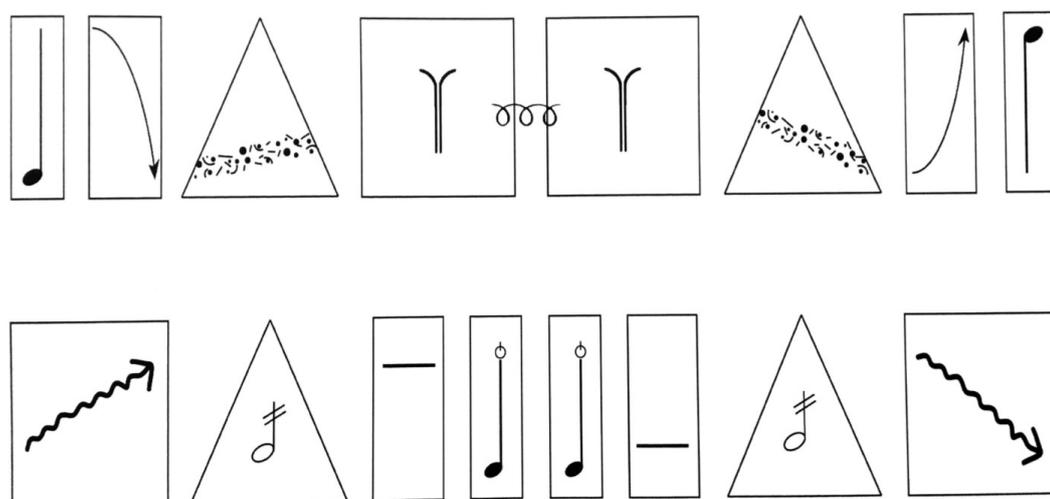


Figura 4 - Uma peça de *Improvisation Games for Strings*, (COŞKUNER, 2017, p. 39)

No mesmo ano, Xiao Rodríguez (2012) publicou o *artigo O ensino musical num centro rural galego*, no qual relata suas experiências didáticas à frente de um grupo de alunos também de secundária. Após uma contextualização geral do seu trabalho como educador musical, trata de *vários recursos* utilizados com seus alunos, dentre os quais o *soundpainting*, com suas turmas de 13 a 20 alunos.

Giacco e Coquillon (2016), num trabalho de pesquisa-criação (*research-creation*) ou pesquisa criativa (*creative research*), realizam uma discussão sobre diversos modelos de processo criativo, contextualizando-os e apresentando, em seguida, sua própria abordagem, que também é discutida tanto em termos teóricos quanto de aplicação prática. Na seção seguinte, é apresentado o caso em estudo, um trabalho que alia a perspectiva teórica proposta à aplicação do *soundpainting* nas aulas de artes numa escola regular para alunos de 9 a 10 anos durante um semestre letivo. As pesquisadoras observam, ao fim do trabalho, que o *soundpainting* cumpriu as expectativas de oferecer um processo criativo dentro da proposta

apresentada.

Belda e Navasquillo (2017) realizam um estudo comparativo da utilização do *soundpainting* para fins didáticos em três diferentes âmbitos educativos: um conservatório na França, uma escola de música na Espanha e um centro de educação primária na Áustria. Três diferentes professores, todos com o mesmo nível de conhecimento do *soundpainting*, realizaram atividades didáticas nas quais utilizaram o *soundpainting* em sala de aula. Por meio de observação participante, notas de campo e entrevistas com professores e alunos, além do registro em vídeo das atividades realizadas, os pesquisadores puderam comparar os três contextos e observar os resultados da utilização do sistema.

Os casos são descritos primeiro separadamente, com detalhes sobre o trabalho realizado em cada um. Em algumas situações, os sinais do *soundpainting* foram utilizados como recurso didático para realização de outras atividades: num deles, como forma de criar comunicação e interesse numa turma de crianças com diferentes condições relacionadas à sua aprendizagem; noutra, como maneira de exercitar fundamentos técnicos instrumentais numa classe com alunos de oboé de diferentes níveis. Em outros momentos, o processo foi mais focado na criação musical, buscando trabalhar a espontaneidade e a criatividade coletivamente. Em seguida à exposição, os autores passam a fazer considerações sobre os resultados em busca de identificar os pontos em comum que podem ser atribuídos ao *soundpainting*. Nos três casos, foi observado bom engajamento do grupo, revelando uma boa recepção por parte dos alunos em todos os contextos estudados. Os autores destacam também o desenvolvimento da escuta ativa e da atividade criativa dos participantes. Atribuem a participação ativa dos participantes ao caráter de jogo que o *soundpainting* possui, que, para eles, estimula os participantes, já que podem desempenhar diferentes papéis ao longo do seu desenvolvimento, tendo em conta ainda o papel dos demais colegas.

Ainda dentre os trabalhos relacionados à educação, temos Arriaga e Rementeria (2018), que apresentam uma experiência realizada com alunos de um curso de formação de professores da educação infantil na Espanha. Ao contextualizar o estado da educação infantil na Espanha, no que se refere às práticas criativas artísticas, o artigo elenca diversos obstáculos, como a falta de treinamento específico dos professores, sua dificuldade de conduzir processos criativos junto aos alunos e o preconceito dos próprios professores com relação às capacidades das crianças. Os autores atentam ainda para o crescente distanciamento

entre o percurso da música desde o início do século XX e as referências musicais da sociedade em geral. Sugerem, portanto, que são necessárias estratégias para introduzir, na educação infantil, uma escuta aberta a outros tipos de música, fora das tradições vigentes até o século XIX. Outro fator considerado fundamental é a transição do paradigma musical para o paradigma sonoro, em que as possibilidades de criação são aumentadas e não dependem necessariamente, segundo as autoras, de conhecimentos musicais específicos.

A proposta foi realizada com um grupo de professores em formação, para quem foi oferecida uma formação básica em *soundpainting* e, em seguida, a participação em uma atividade com crianças de 4 e 5 anos numa escola em Bilbao. Após as atividades, foi aplicado um questionário aos professores em formação a fim de conhecer e analisar sua experiência. Os aspectos mais destacados nas entrevistas foram a possibilidade de realizar uma atividade direta com as crianças e as sensações de liberdade e confiança ao longo do desenrolar da atividade. Um dos princípios apontados como relevantes para essa sensação foi o de que, no *soundpainting*, não existe erro, ao contrário de outros modelos tradicionais, que tolhem a liberdade e, logo, a criatividade dos alunos. Outro aspecto ressaltado foi a surpresa dos professores em formação com relação à capacidade criativa das crianças. Os autores recomendam que, posteriormente, sejam realizados projetos de maior envergadura, seja no número de participantes, seja abrindo a mais áreas artísticas.

Embora composto por iniciativas isoladas de menor porte, o conjunto desses trabalhos demonstra a relevância do *soundpainting* para a educação. Conforme salientado em vários dos artigos, fazem-se necessárias pesquisas mais profundas que permitam afirmar efetivamente quais benefícios o *soundpainting* poderia trazer para a educação musical e geral. De toda forma, os resultados existentes sugerem aspectos positivos ao utilizá-lo como ferramenta educacional.

#### **1.4 Processo Criativo, Performance e Interdisciplinaridade**

O processo criativo e a performance, por estarem em íntima conexão no *soundpainting*, são, muitas vezes, tratados em paralelo. Ainda que haja trabalhos voltados mais fortemente para um ou outro desses dois tópicos, a maior parte dos textos desta seção permeia de alguma forma os dois assuntos. O tema da interdisciplinaridade ou multidisciplinaridade também aparece com frequência associado aos dois primeiros. Nesta

seção, estão agrupados os trabalhos que tratam desses temas e de suas inter-relações.

O tema da criação artística com o *soundpainting* foi primeiramente explorado por Mark Duby (2006), em sua tese *Soundpainting as a System for Collaborative Creation*. Duby se utiliza de um vasto instrumental da linguística e da musicologia a fim de buscar uma compreensão do *soundpainting* como sistema de criação colaborativo. Sua leitura foca principalmente o *soundpainting* enquanto código simbólico, sem se deter sobre outros fatores determinantes do jogo de forças que define as relações na prática do *soundpainting*.

Por se tratar de um trabalho pioneiro, sua principal fonte, no que se refere ao objeto de estudos, é o próprio Walter Thompson. Com a grande disseminação do *soundpainting* após a publicação da tese de Duby, as discussões sobre processo criativo se ampliaram na comunidade, incorporando cada vez mais outros pontos de vista, distanciando-se da visão apresentada originalmente por Thompson. Assim, na década de 2010, outros autores puderam lançar suas idéias a respeito do assunto. Sobretudo Faria, em sua tese de doutorado *Exercising Musicianship Anew Through Soundpainting* (FARIA, 2016), agregou diversas idéias ao tema do processo criativo ao focalizar a questão das trocas e relações como sendo crucial para a prática, mirando além das estruturas e convenções do *soundpainting* e introduzindo o *performer* como parte ativa do ato de criação.

A questão do código no *soundpainting* é relevante em diversos níveis. Minors (2012, p. 90), por exemplo, ao tratar da interdisciplinaridade, aponta para a real dificuldade de se criar paralelos entre os sinais, seus nomes e os distintos conceitos que eles evocam em música e dança. Na educação musical, o código é uma ferramenta útil seja em termos práticos (alterar o volume, o andamento, iniciar juntos, parar, etc.), seja como forma de facilitar a compreensão de conceitos e finalmente, como propõe Faria (op. cit., p. 208), como um prisma conceitual *através do qual o performer olha e realiza*. Entretanto, na maioria dos trabalhos aqui citados, a centralidade do código no *soundpainting* não é questionada a fundo, sendo muitas vezes a visão centrada no código acaba sendo reforçada.

Taiyo Omura, por meio de um processo autoetnográfico, documenta de forma sensível, em sua dissertação *Pichar Sons, Ver Silêncios, Ouvir Gestos: Uma Aventura Poética com o Soundpainting* (OMURA, 2015), o próprio processo de aprendizado e ensino do *soundpainting*. Com formação acadêmica em Cinema e formação livre de ator, sobretudo na linha do diretor Keith Johnston, Omura, que também transita pela música, adentra o

*soundpainting* de forma muito experimental. Seu aprendizado ocorre simultaneamente à formação de um grupo com o qual compartilha o aprendizado e realiza experiências práticas. As transformações que o *soundpainting* opera em Omura e nos colegas são retratadas em seu trabalho em estilo quase poético, validado pelo método autoetnográfico, repleto de analogias inusitadas e livre-associações, a fim de dar conta das sutilezas do processo. Assim, o leitor é convidado a acompanhar as descobertas do autor e de seu grupo, de modo que cada conceito do *soundpainting* vem acompanhado de uma reflexão e, frequentemente, de uma analogia com outros conceitos artísticos.

Analisando a literatura acadêmica sobre *soundpainting*, percebemos a existência, de um lado, de trabalhos realizados por pesquisadores que já tinham experiência prática considerável com essa atividade e, de outro, de trabalhos feitos por pesquisadores com pouca ou nenhuma experiência prévia. O trabalho de Omura tem como característica o fato de que, embora no início da pesquisa a experiência do autor se limitasse a uma oficina curta com o *soundpainter* argentino Omar Galván, sua pesquisa se baseia justamente num processo autoetnográfico sobre sua imersão e acúmulo de experiência no *soundpainting*.

Um dos desafios propostos na pesquisa de Taiyo Omura é justamente o de se apropriar do *soundpainting* e permitir que a expressão própria, com toda a bagagem cultural singular de cada grupo e de seus indivíduos, seja potencializada por intermédio dessa poética. Como aprofundamento no processo de apropriação, o autor chega a propor uma leitura regional do *soundpainting*, que aplicasse a ele o chamado “sotaque tupiniquim”. Embora sua proposta de apropriação e relativa subversão do código tangencie fortemente outra questão relacionada ao *soundpainting* – o grau de fixidez das regras e as possibilidades de desconstrução do sistema sem descaracterizá-lo – Omura não chega a discutir diretamente essa questão, que seria mais claramente apontada no trabalho de Bruno Faria e, principalmente, nas pesquisas de Helen Minors (op. cit.).

Faria traz contribuições relevantes tanto no que toca à questão da formação do músico, quanto à performance e, evidentemente, sobre o *soundpainting*, sendo capaz de lançar nova luz sobre elementos que fazem parte da teia de relações que se estabelece por meio dessa prática. Faria possui formação em flauta transversal, com foco no repertório erudito, tendo tido contato com o *soundpainting* em 2004, quando cursava o mestrado em performance na Universidade de Iowa (EUA). Ao concluir a tese, portanto, o autor já possuía mais de uma

década de experiência com *soundpainting*. Seu trabalho de doutoramento inclui uma *pesquisa artística* que alia a produção de conhecimento em sua forma musical ou por meio da música a outros conhecimentos que o permitam tratar do assunto colocando-o em relação a diferentes contextos e a um referencial teórico.

A vertente prática da investigação é dividida por Faria em cinco veredas distintas: (a) o seu próprio percurso como flautista e *soundpainter*, (b) o trabalho com seus alunos na *Malmö Academy of Music*, (c) entrevistas com flautistas do departamento de performance da *Malmö Music Academy* que fizeram parte do trabalho, (d) entrevistas com artistas profissionais e educadores e (e) colaborações, feitas separadamente, entre o autor e três diferentes *soundpainters*, nas quais o trabalho era realizado apenas com um *soundpainter* e o flautista. Todo o material sonoro, gestual, verbal e conceitual da pesquisa é analisado em sua relação com os momentos de prática artística, os relatos verbais relativos a esses momentos e aos textos acadêmicos relacionados.

Sua leitura do *soundpainting* é focada nas trocas realizadas entre o *soundpainter* e o grupo e também dentro do grupo, mais do que nas estruturas convencionais do código. Além disso, sua visão não privilegia a posição do *soundpainter* nem dos membros do grupo, concentrando-se no que ocorre *entre* as pessoas envolvidas. O olhar ao mesmo tempo crítico e respeitoso para com o *soundpainting* e seu criador permitem a Faria introduzir uma questão importante para o presente e o futuro do *soundpainting*. Ao evidenciar divergências entre o que Thompson apresenta como sendo o *soundpainting* e o que ele efetivamente veio a ser a partir de sua difusão, Faria – tendo o cuidado de esclarecer que não pretende discutir o que *seja* o *soundpainting*, mas apontar o que ele *pode ser* (FARIA, 2016, p. 38) – inaugura uma discussão em outro âmbito, mais centrado no que efetivamente é feito e não no que foi imaginado ou concebido originalmente. Neste ponto, o trabalho desse autor inova também ao estudar o *soundpainting* sem tentar encaixá-lo ou compará-lo paradigmaticamente à improvisação e à composição. Ao colocar os *performers* em pé de igualdade com o *soundpainter* em termos de tomadas de decisão, Faria questiona tacitamente algumas noções propostas por Walter. A relação descrita pelo autor é muito claramente evidenciada nas colaborações feitas por ele com os outros *soundpainters*, em que Faria figura como único *performer*.

Suas observações sobre o processo de feitura da música, como, por exemplo, a idéia

de que o *performer* deve olhar *através* dos sinais em vez de olhar *para* os sinais e as instâncias de *fazer um som* e *fazer algo com um som* (ibid., p. 138) são contribuições importantes e inovadoras na leitura do *soundpainting*.

Tanto as apresentações com os alunos da *Malmö Academy of Music* quanto as colaborações com os *soundpainters* foram registradas em vídeo e integram o material apensado à tese, disponível no *website* da instituição.

Considerando seu grande potencial e atualidade, a interdisciplinaridade é um tema ainda pouco explorado do *soundpainting*. As principais contribuições neste sentido são da professora Helen Julia Minors. No artigo *Music and Movement in Dialogue: Exploring Gesture in Soundpainting* (MINORS, 2012) a pesquisadora analisa o diálogo inter-artes, sobretudo entre dança e música. A autora chama a atenção para o fato de que, na prática multidisciplinar, artistas de áreas diferentes têm que dialogar com um léxico comum, muitas vezes originado na música, que é a disciplina em que o *soundpainting* se originou. Para Minors, essa característica faz com que alguns de seus conceitos sejam absorvidos por artistas da dança de maneira diferente do que ocorre com pessoas da música. Na dança, muitas vezes os conceitos adquirem um sentido mais “metafórico” em relação ao sentido mais direto que possuem na música. Helen expande essa questão para sinais que, de alguma forma, se apresentam em todas as disciplinas artísticas como “metáforas condutoras”, nas quais os artistas devem buscar expressar conteúdos que estejam fora dos termos de referência de sua disciplina original. Minors propõe que, mesmo em sinais considerados mais “metafóricos”, a interpretação dada é fundamentalmente afetada pela área artística do *performer*.

A relação entre os sinais realizados, sua interpretação pelos integrantes do grupo e o material artístico efetivamente decorrente desse processo são examinados também por Minors (2013a) em *Soundpainting: Navigating Creativity*. A autora salienta o que considera ser uma cisão inerente ao *soundpainting*, em que figuram, de um lado, os sinais e idéias abstratas a eles relacionadas e, de outro, a realização material do conteúdo artístico. Esta cisão é comparada, no artigo, à divisão entre mente e corpo na filosofia cartesiana. Minors aborda também como o grau de abertura conceitual do sistema – ou seja, o grau de imprecisão ou indefinição dos conceitos – afeta a possibilidade de leituras mais livres por parte dos *performers*.

O uso do espaço – em suas dimensões física, locacional, metafórica, conceitual e

criativa – é investigada em *Soundpainting: The Use of Space in Creating Music-Dance Pieces* (2013b). A partir de noções de *espaço* trazidas por Michel de Certeau e Henri Lefebvre, Minors (2013b, p. 9) define diferentes noções do *espaço* no *soundpainting*. Retomando a idéia de um caráter “metafórico” na base da relação interdisciplinar, delimita o *espaço criativo* como sendo “um lugar ativo, uma interface dialógica interativa na qual diferentes meios intercambiam conteúdo.” Minors também enfatiza a importância da natureza temporal desse espaço, que permite o desenrolar da criação multidisciplinar. Em seguida, Minors analisa um conjunto de sinais da classe dos *faders*<sup>6</sup>, observando como esses sinais se relacionam com as diversas noções de espaço, das mais “metafóricas” às mais concretas, com diferentes efeitos no processo criativo multidisciplinar.

Já o artigo *Soundpainting: a Tool for Collaborating During Performance* (MINORS, 2020), trata da construção da noção de colaboração artística no âmbito do *soundpainting* tendo como referência diversas ocasiões em que a autora, que também é *soundpainter* e musicista, colaborou com Walter Thompson, em diversos contextos, desde 2008. Partindo da escolha de Thompson de considerar o *soundpainting* como uma linguagem e não como um método, Minors sugere que, embora o *soundpainter* pudesse ser visto visto como “líder”, o sentimento carregado pelo grupo, conforme conversas registradas pela autora, é de “liberdade (...) para oferecer suas próprias idéias e para desafiar o *soundpainter* com respostas inesperadas” (ibid., p. 117, tradução minha). Assim, ao encarar o *soundpainting* como uma linguagem, os *performers* consideram natural terem sua própria interpretação, desprendendo-se das formas rígidas de improvisação.

Finalmente, ao analisar os registros de mais de uma década de colaborações com Walter, em diferentes grupos e contextos, Minors discorre sobre sua própria experiência como *soundpainter* e como *performer*, refletindo sobre o papel do *soundpainter* na condução do processo e sobre como e quão profundamente suas sinalizações impactam nas ações dos *performers*. A partir dessa reflexão, Minors passa a discutir a questão da autoria no *soundpainting*. Para Thompson, a autoria é atribuída apenas ao *soundpainter*, enquanto Minors propõe uma releitura dessa noção, considerando o *soundpainting* como uma co-criação entre *soundpainter* e *performer(s)*. O artigo se encerra recomendando que sejam realizadas investigações posteriores acerca do tema da autoria, abordando também a questão

---

6 *Faders* são sinais que tencionam provocar alterações bem definidas em características específicas do material artístico (musical, cênico, visual...), tais como amplitude (seja da onda sonora, do movimento ou do traço), velocidade, duração, densidade, posição no palco, etc.

da propriedade intelectual daquilo que é criado com *soundpainting*.

## 1.5 *Soundpainting* e tecnologia

Outro campo em que o *soundpainting* tem encontrado grande diálogo é o da computação. As iniciativas nesta área visam à interação com a música feita por computador por intermédio do *soundpainting* ou do reconhecimento dos seus sinais por máquinas.

A primeira iniciativa publicada nesse sentido está descrita em *Towards Soundpainting Gesture Recognition* (PELLEGRINI et al., 2014). O trabalho apresenta uma proposta ainda incipiente para reconhecimento dos sinais do *soundpainting* a partir de um software desenvolvido pelos autores, baseado em modelo oculto de Markov, que utiliza imagens obtidas por meio do dispositivo *Kinect*. Embora reconheçam que ainda há muitas dificuldades a serem vencidas para que o reconhecimento dos sinais pelo computador se dê de forma satisfatória, os autores vêem no projeto grandes possibilidades tanto no campo da performance – inserindo a máquina como *performer* – quanto para a pesquisa.

Em continuidade à pesquisa anterior, Pellegrini e Guyot (2016) propõem a utilização do reconhecimento dos sinais para fins de análise da performance de *soundpainting*. Apresentam um protótipo de aplicativo para transcrição automática das sinalizações realizadas pelo *soundpainter*. O protótipo, entretanto, ainda não soluciona questões já presentes na pesquisa anterior, como a dificuldade de reconhecimento de gestos finos, como os que envolvem os dedos das mãos, ou de membros superpostos (figura 5).

Na pesquisa desenvolvida por Couture, Jáuregui e Dongo (2019), também visando ao reconhecimento gestual, a proposta conta com dois sistemas separados, sendo um de reconhecimento dos sinais e outro de geração de sons, rodando em computadores separados e conectados por meio de um modelo cliente-servidor com protocolo UDP. O sistema de reconhecimento de sinais conta com um módulo de extração de características, que mapeia a posição das articulações do corpo do *soundpainter*, e um módulo de aprendizado, escrito em C++, que utiliza uma biblioteca especialmente desenvolvida para o reconhecimento de sinais gestuais.

São feitos dois estudos práticos para testar o desempenho do sistema, sendo um no contexto de interação performática e o outro num contexto de aprendizagem dos gestos. Em ambos os estudos houve uma avaliação quantitativa da precisão do software (com um método

já conhecido de avaliação do grau de acerto do software em relação aos seres humanos) e uma avaliação qualitativa da experiência do *soundpainter* (por meio de questionário específico para valoração da experiência do usuário).



Figura 5 - Sinal *Extended Techniques* (técnicas estendidas), em que a sobreposição das mãos ao rosto e a proximidade de uma mão à outra dificultam o mapeamento pelo software. Fonte: imagem do autor.

Nos resultados, embora a capacidade de identificação dos sinais pela máquina se mostre inferior à dos seres humanos, o programa demonstrou boa capacidade de aprendizado à medida que aumentava sua exposição aos sinais. Ao fim, os autores observam que “um sinal não é mais caracterizado por uma postura chave, mas pelo completo movimento do gesto, levando em consideração a temporalidade” (Ibid., p. 7), colocando esta como uma das perspectivas essenciais para distinguir de forma mais precisa sinais semelhantes. Outra

reflexão importante é que o estudo foi feito com um conjunto de apenas seis sinais, que é um universo muito restrito, sobretudo considerando que o nível mais elementar do *soundpainting* constitui-se de 49 sinais. Assim, sugerem que, futuramente, deverão aumentar o repertório de gestos para 30 e, em seguida, para 100. Esses objetivos dependem, no entanto, da adição de sensores complementares, o que aumentaria a complexidade de todo o sistema computacional.

Avançando nas investigações sobre reconhecimento de sinais, a pesquisa do pesquisador francês Arthur Parmentier (2020) parte de uma leitura própria do *soundpainting*, fundada sobretudo na linguística e semiótica de base estruturalista, buscando desenvolver, utilizando Max/MSP e Wekinator, uma aplicação de reconhecimento dos sinais do *soundpainting* direcionado para um público mais amplo, não necessariamente conhecedor de programação. Parmentier realiza uma revisão crítica dos sistemas propostos anteriormente. Encerrada a parte teórica, Parmentier apresenta seu próprio projeto, justificando a escolha dos aplicativos e descrevendo sistemas utilizados.

Como o *soundpainting* envolve a leitura simultânea de muitos elementos no corpo do *soundpainter*, o desenvolvimento de uma plataforma para reconhecimento por computador envolve complexidades nem sempre passíveis de solução viável. Assim, é necessário fazer adaptações, optando pelo sistema que ofereça o melhor resultado, ainda que deva sacrificar alguns aspectos. Assim, Parmentier opta por um que realiza separadamente a leitura da postura corporal do *soundpainter* e a da posição das mãos e dedos. A utilização das ferramentas PoseNet e HandPose, segundo o autor, embora comprometa o reconhecimento de profundidade, simplifica a portabilidade e a acessibilidade, já que pode ser rodado em qualquer máquina que conte com uma câmera e que possa rodar os softwares necessários, sem a necessidade de hardware específico, como nas propostas anteriores de outros autores.

Parmentier indica que pretende prosseguir no desenvolvimento, produzindo uma interface autônoma (*standalone*) que possa ser utilizada por *soundpainters* mesmo sem conhecimento de programação.

Todas as iniciativas analisadas de interação com máquina através do *soundpainting* se encontram em estágios de desenvolvimento que ainda não permitem a realização de criações que prescindam dos *performers*. O reconhecimento de sinais corporais no geral ainda é um desafio. Além disso, todas as pesquisas analisadas focam no reconhecimento dos sinais do *soundpainter*, seja para análise ou para realização de performance com interação homem-

máquina. Não foi identificada nenhuma tentativa de programar a máquina com a lógica do *soundpainting* para que a máquina realize o papel do *soundpainter*, ou seja, envie comandos para um grupo. É provável que, nos próximos anos, com o desenvolvimento das pesquisas em curso e com o surgimento de softwares mais adequados, a interação homem-máquina por meio do *soundpainting* ainda seja mais explorada.

## 1.6 Outros assuntos correlatos e fontes de informação

Além das já mencionadas, pesquisas de assuntos correlatos muitas vezes abordam o *soundpainting* a partir do enfoque de atividades específicas. É o caso da tese *Forma e Memória na Improvisação* de António Augusto Aguiar (2012), cujo problema principal diz respeito ao que pensam os improvisadores no curso de uma improvisação. O texto se aproxima do tema por diversos vieses, procurando caracterizar o ato de improvisar tanto em seus termos práticos quanto nos processos mentais envolvidos, com destaque para a questão da memória, e o controle motor. Em seguida, Aguiar discute modelos teóricos especificamente relacionados à improvisação. O *soundpainting* é abordado apenas no capítulo que trata da improvisação com relação à notação e a outros estímulos, colocado ao lado de métodos como o de Orff, além de tecnologias como programas de computador voltados para interação em tempo real.

Também dentre as obras concernentes à improvisação, temos o trabalho de Guilherme Castro (2015), no qual é observada a aplicação dos códigos do *soundpainting* e *conduction*<sup>7</sup> no âmbito da improvisação dirigida. As duas práticas são comparadas em termos de suas gramáticas, que o autor considera serem muito diferentes. A pesquisa conta com amplo material de entrevistas feitas pelo autor com praticantes de *soundpainting* e *conduction*, que comentam sua relação com os sistemas e com as práticas criativas. Partindo do referencial dos distintos códigos utilizados em cada uma dessas práticas, Castro realiza atividades com grupos, comparando sua experiência pessoal ao utilizar cada um dos sistemas.

Um viés menos comum e sem tantas reverberações no restante da literatura é o proposto por Óscar Rodrigues (2016) em *Real-Time Composition as a Strategy for the 21st Century Composer*. Nessa dissertação, o autor busca definir o conceito “composição em

---

7 Sistema de criação em tempo real, no qual o *conductor* fornece diretrizes para um grupo (MORRIS, 2017). O sistema *conduction*, embora guarde grandes diferenças gramaticais com o *soundpainting*, muito se assemelha a ele em termos de processo criativo colaborativo.

tempo real” para, a partir desse construto, encarar o *soundpainting* através do prisma da composição. O sistema é comparado a estratégias adotadas por compositores como John Cage, Karlheinz Stockhausen e Morton Feldman. São explorados também conceitos relacionados à música interativa e computação musical. Rodrigues reconhece que, mesmo tratada como composição, a prática do *soundpainting* está relacionada mais ao ato de fazer música do que à produção de uma obra musical (RODRIGUES, 2016, p. 39). O autor trata, em seguida, da sua experiência com o *Instant Ensemble*, grupo fundado por ele, a princípio como *Ensemble de Composição em Tempo Real do Porto*, do qual relata algumas experiências de performance com *soundpainting*. A transcrição detalhada de todas as proposições do *soundpainter* nos concertos permite uma análise das estratégias adotadas e de como se desenrolaram as performances.

Finalmente, deve ser mencionado que, informalmente, ocorre grande troca de informações – seja de ordem prática, seja de reflexões, questionamentos, vídeos e variado tipo de conteúdo – por meio das redes sociais, sobretudo o grupo *Soundpainting Geeks*, comunidade oficial dos praticantes de *soundpainting* no *Facebook*, que reunia cerca de 1,7 mil membros em 2021. O grupo é um fórum de discussões gerais em torno do *soundpainting*, um espaço de troca de informações e idéias sobre a prática, bem como de divulgação do trabalho dos membros, permitindo acompanhar ações de diversos *soundpainters* ao redor do mundo e fornecendo bons *insights* para pesquisa.

## 1.7 Considerações críticas e metodológicas

O material didático sobre *soundpainting* é fortemente pautado nos *workbooks* produzidos por Thompson e mesmo os livros de outros autores se limitam a reproduzir, à sua maneira, as propostas de Thompson, no máximo acrescentando seus próprios exercícios auxiliares.

Paralelamente, o potencial pedagógico do *soundpainting* em diferentes contextos, seja como ferramenta no ensino de música, seja no trabalho criativo, tem sido reafirmado pelos vários artigos que abordam esse tema. No entanto, a ausência de projetos sólidos e continuados, amparados por uma sistematização da pedagogia do *soundpainting* para além do proposto por Thompson ainda representa um obstáculo para uma maior utilização do *soundpainting* como ferramenta educacional.

No que se refere ao processo criativo e à organização geral, grande parte dos textos sobre *soundpainting* assume como paradigmas diversas premissas propostas por Thompson, muitas vezes baseando suas discussões e conclusões apenas nas informações contidas nos *workbooks* ou proferidas por Thompson em entrevistas, sem confrontá-las com o que tem sido efetivamente realizado atualmente pela larga comunidade praticante. Mesmo em trabalhos que contam com atividades práticas, muitas vezes a prática é guiada apenas pelas proposições de Thompson, o que acaba por limitar as possibilidades de leitura e de desenvolvimento do *soundpainting*.

Esse problema se evidencia no fato de que os questionamentos sobre a organização e hierarquização propostas por Thompson, embora já há muito discutidos entre os praticantes de *soundpainting* (MINORS, 2020), começaram apenas recentemente a ser apresentados no âmbito acadêmico. A transposição dos questionamentos para o espaço da academia pode ser considerada um passo importante por revelar a autonomia adquirida pelo *soundpainting*, que transcendeu seu criador e já constitui um recurso ao alcance de uma extensa comunidade. Denota também maturidade dessa comunidade, que se propõe a discutir publicamente questões importantes, que tangenciam até mesmo questões éticas, como é o caso da noção da autoria e da distribuição das responsabilidades entre *soundpainter* e *performer(s)*. Este assunto será aprofundado no terceiro capítulo deste trabalho, nas seções concernentes às relações e interações no grupo.

Outro fator que limita a compreensão do processo criativo com *soundpainting* é o foco excessivo no código, fator que será mais amplamente discutido nos capítulos seguintes, em particular na seção 2.6, dedicada à questão da escritura. Nesse aspecto, observa-se que, na literatura, também é recente a introdução de pontos de vista que privilegiem a relação, a comunicação e a colaboração ao tratar do *soundpainting*.

Tanto no aspecto de aprofundar o entendimento do sistema – muitas vezes à margem das regras estabelecidas por Thompson – quanto na introdução de pontos de vista menos focados no código, destacam-se os trabalhos de Faria (2016) e Minors (2020), ambos autores com larga experiência em *soundpainting*, que fundamentam suas asserções em fatos, comprometendo-se com a práxis e buscando integrá-la à teoria ao propor novas interpretações das diretrizes do *soundpainting* e do seu processo criativo em geral.

Proposta que também merece maior estudo e aprofundamento é a de apropriação do

*soundpainting* em outros contextos criativos, já sugerida por Omura (2015). Essa apropriação não deve ser confundida com a *aplicação* de elementos do *soundpainting*, como a simples utilização dos sinais a fim de conduzir ou parametrizar uma performance. O que se apropria, portanto, é a possibilidade de criação artística numa dinâmica singular que está no cerne do processo de criação com *soundpainting*.

## 2 *Soundpainting* como tecnologia criativa e seu contexto

Neste capítulo estabelecem-se as conexões que permitem melhor situar o atual estado de desenvolvimento do *soundpainting* no contexto da música deste tempo. Para isso, foco naquilo que é possível observar na prática como ela é realizada hoje – isto é, o que de fato é feito não apenas segundo o que afirma a teoria – colocando-a em relação à música e demais atividades artísticas da atualidade.

A primeira seção é uma contextualização que busca instituir os pontos de partida. Distanciando o enfoque dos pontos já explorados por outros autores e buscando firmar conexões genuínas, fatos e relações envolvendo o desenvolvimento do *soundpainting* são destacados, para, nas seções posteriores, serem desenvolvidos. A partir da segunda seção, realizo um percurso que se inicia por elementos mais evidentes do *soundpainting*, como a performance, a improvisação, a integração das disciplinas artísticas e a colaboratividade, temas das seções 2.2 a 2.2 a 2.4. Nas seções seguintes, saindo do âmbito mais aparente e indo em direção a questões mais abstratas, mergulho em assuntos mais complexos, como os paradigmas tecnológicos do nosso tempo, as noções relacionadas à escritura e a gestualidade e, por fim, a questão da temporalidade.

### 2.1 O desenvolvimento do *soundpainting* e seu contexto

A contextualização histórica do *soundpainting* se encontra documentada em outras fontes, como o portal oficial na internet<sup>8</sup> e em trabalhos de outros autores. Essa contextualização, na maior parte das vezes, relaciona o *soundpainting* a correntes de criação musical dos Estados Unidos, sobretudo a partir do pós-guerra.

Influências declaradas, como Earle Brown e Anthony Braxton, além de propostas semelhantes surgidas na mesma época, como as *game pieces*<sup>9</sup> de John Zorn e a *Conduction*, de Butch Morris, são importantes para perceber o contexto histórico no qual o *soundpainting* surgiu. Contudo, para compreender o que ele se tornou, é necessário buscar outras referências, partindo das associações possíveis ao observar o que o *soundpainting* vem a ser nos dias de

8 Cf. [www.soundpainting.com](http://www.soundpainting.com), visitado em 08/10/2020.

9 As *game pieces* ou "jogos musicais" são um conjunto de composições de caráter aberto criadas pelo compositor estadunidense John Zorn. A estrutura dessas peças funciona como o conjunto de regras de um jogo que, ao ser jogado pelos músicos, apresenta um resultado musical.

hoje, já que esse estado atual nem sempre coincide com o que originalmente foi proposto.

Não obstante a importância das sequências e causalidades no percurso histórico da música, essa trajetória nem sempre ocorre como uma sucessão linear. Mesmo que algumas questões se tornem hegemônicas (como a escrita ou a temporalidade, para citar algumas das que aqui serão tratadas), as soluções encontradas para elas surgem em função da busca por possibilidades expressivas e não por uma pretensa "evolução" cronológica. Destarte, para melhor estudar o *soundpainting* como tecnologia musical e criativa, é importante compreender seu contexto de surgimento, no qual despontam também outras práticas, tangenciadas e perpassadas pelas mesmas questões.

Nas primeiras duas décadas de seu desenvolvimento, desde a criação dos primeiros sinais, no ano de 1974, passando pelas experimentações mais consistentes em meados dos anos 1980, o *soundpainting* era tratado como um recurso criativo pessoal de Walter Thompson. Nesse período, Thompson conduzia sua orquestra utilizando os sinais, sem grandes preocupações formais ou didáticas a respeito do código. Nos primeiros anos, o sistema sequer tinha o nome de *soundpainting* nem era definido como uma linguagem.

Uma notável mudança na história do *soundpainting* se dá nos anos 1990, quando Thompson passou a ensiná-lo a outros artistas para que o utilizassem com seus próprios grupos. Nesse ponto, o que era uma ferramenta pessoal converteu-se num sistema compartilhado cuja autonomia em relação ao inventor aumentou continuamente desde então, incorporando oficialmente contribuições de outros *soundpainters*, admitindo diversos “sotaques” e mesclando-se a outras propostas.

O sistema ainda carecia, entretanto, de uma estrutura coesa e consistente. Alguma estabilidade – pode-se dizer, também, maturidade – foi atingida a partir da primeira década do século XXI. Índícios desse estágio do *soundpainting* enquanto sistema estruturado, delineado e sólido são as publicações, ambas em 2006, do primeiro *workbook* de Walter Thompson e da tese de doutorado de Mark Duby. Mesmo daquele momento até a atualidade, houve pequenas mudanças de natureza sintática, mas trata-se de modificações menores, mormente adaptações à realidade prática.

A estrutura geral do código permanece praticamente a mesma de 2006 até a atualidade, apenas com um considerável incremento no repertório de signos, que passou de cerca de 700

em 2003<sup>10</sup> a mais de 1500 na atualidade. A maior transformação ocorrida nas últimas décadas, no entanto, não diz respeito a questões de estrutura ou de repertório, mas da difusão global que o *soundpainting* passou a ter, que traz, a reboque, um grande aumento da autonomia com que o sistema é tratado por seus utilizadores.

A multiplicidade de diálogos do *soundpainting* é reforçada pelo fato de que uma das características desse sistema é sua capacidade de se ligar a distintas práticas, de se colocar entre os lugares estabelecidos, estabelecendo pontes entre eles, não sem condicioná-los e modificá-los à sua maneira. Ou seja, não é adequado tratar do *soundpainting* a partir do ponto de vista exclusivo da adesão, semelhança ou influência de práticas musicais específicas.

A esse respeito, Faria, após chamar a atenção para a idéia de conversação ou diálogo – trazida por autores como Minors e Omura, bem como pelo próprio Thompson – acrescenta:

...uma realização habilidosa de composições-performance de *soundpainting* se difere da capacidade de um compositor de ser expressivo e transmitir tal expressividade por meio apenas da notação. Como uma prática criativa, o *soundpainting* é dialógico por natureza e, por causa disso, desafia entendimentos tradicionais de composição, improvisação, regência e outros. (FARIA, 2016, p. 49, tradução minha)<sup>11</sup>

A tendência do *soundpainting* é a de expandir-se continuamente de modo a permitir conexões cada vez mais múltiplas e uma gama de possibilidades criativas cada vez mais alargada. Ao contrário de técnicas e métodos de criação – que, geralmente, visam a oferecer ao criador um conjunto de restrições coordenadas que delimita ou conduz o percurso criativo e gera, por mais aberto que seja, um ordenamento –, o *soundpainting* oferece uma infinidade de ações possíveis, cabendo aos artistas que o utilizam instituir algum tipo de ordem ou não, podendo, para tanto, lançar mão, inclusive, de métodos e técnicas externos ou complementares a ele.

---

10 Informação obtida por meio da *Wayback Machine*, ferramenta de arquivamento de versões anteriores de páginas da internet mantida pelo portal Internet Archive:  
<https://web.archive.org/web/20030324050247/http://soundpainting.com/>

11 No original: *...an artful realization of soundpainting performance-compositions differs from a composer's capacity to be expressive and convey such expressivity through notation alone. As a creative practice, soundpainting is dialogical in nature, and for that reason it challenges traditional understandings of composition, improvisation, conducting, among others.*

## 2.2 Performance, indeterminação e improvisação

Um dos aspectos mais aparentes do *soundpainting*, identificado mesmo por quem não conhece a prática, é o fato de se tratar de uma arte que decorre no tempo em que é feita, que se *desempenha* diante do espectador, e não de obra acabada, feita de antemão, pronta para ser contemplada a qualquer momento. Ou seja, o *soundpainting* se insere no campo das chamadas *performing arts*. O termo em inglês, que não encontra correlato exato em português (às vezes traduzido como *artes performativas*), indica todas as artes que se desenrolam no tempo, diante do espectador, como a música, o teatro e a dança.

A inserção do *soundpainting* no campo da performance não se limita, entretanto, a uma simples categorização. A questão da performance é central, considerando que, em geral, todo o processo criativo do *soundpainting* se dá concomitantemente à própria realização, ou seja, não há um referencial anteriormente preparado, como uma partitura, um texto ou uma coreografia pré-estabelecidos. Além disso, considerando que o *soundpainting* surgiu num contexto em que se questionava a própria idéia do músico como mero intermediário prático entre a música como ideal inacessível e o público, as ações do *soundpainter* não devem ser vistas apenas como um instrumento de comunicação com o grupo, mas também um componente importante da própria performance. Isto é, o papel do *soundpainter* não é meramente operacional e não transcorre em função do objetivo de criar uma obra externa a ele: o *soundpainter* faz parte da criação. Mesmo em apresentações nas quais fica escondido do público<sup>12</sup>, a simples consciência da existência da relação entre o *soundpainter* e o grupo é um fator extremamente relevante no resultado final e pode ser um aspecto impactante até mesmo na fruição. O *soundpainter*, mesmo quando atua oculto do público, nunca é invisibilizado.

A performance por parte de musicistas "intérpretes" é, na atualidade, entendida como ato de criação, estendendo, assim, para o campo da performance a discussão sobre o processo criativo. Essa perspectiva se contrapõe a uma visão hierarquizada em que o trabalho do intérprete é visto sob a óptica mecânica, da "execução" da obra. Entretanto, no caso da interpretação, trata-se, ainda, de um ato criativo subordinado a outro ato criativo anterior. Ou seja: a ação criativa do intérprete agrega elementos e características à obra do compositor, mas, fundamentalmente, se pauta por essa obra. Há, portanto, um encadeamento sequencial no

---

12 Embora não seja o mais comum, em algumas apresentações, ou em trechos delas, dependendo da situação, o *soundpainter* pode ficar oculto do público, colocando-se numa coxia, num fosso ou mesmo no palco, oculto por algum objeto cênico.

qual o ato criativo do compositor antecede o do intérprete, sem que necessariamente haja a possibilidade de uma relação de reciprocidade das partes.

Ainda no campo dos processos criativos compartilhados, são cada vez mais frequentes as colaborações entre compositores e intérpretes. Nesse caso, vêem-se mais presentes as reciprocidades e a interação mútua, que ocorrem, porém, em prol da consolidação, ainda que transitória, de uma obra, que será apresentada em uma etapa posterior. Mesmo que a colaboração tenha continuidade após uma ou mais apresentações, com a obra adquirindo um caráter "mutante", cada performance interrompe o fluxo da colaboração para apresentar versões estáveis da peça.

No *soundpainting*, a performance e o processo criativo são considerados uma coisa só (FARIA, 2016, p. 113). Para além de tratar a performance como ato criativo, no *soundpainting* não há ato criativo sem ato de performance, já que o processo de criação e o de realização são indissociáveis. A reciprocidade entre *soundpainter* e *performer* transcende a própria noção de compositor e de intérprete, fundindo, na coletividade, o criar e o executar.

Em função de suas características como processo de processo criativo-performativo, o *soundpainting* é uma prática sensível às condições do momento e do contexto em que está inserida. Pela natureza do sistema, o grupo busca responder aos estímulos do ambiente e do instante, e não ignorá-los, o que o aproxima, de certa forma, à música dita indeterminada e à improvisação. De fato, essas são algumas das práticas às quais mais frequentemente vemos o *soundpainting* ser confrontado, visto que está radicalmente ligado à criação instantânea, na qual o fluxo da realização da peça e o ato de criação se entrelaçam.

Indeterminação, acaso e improvisação são conceitos fundamentais que permitem caracterizar e compreender melhor o contexto em que o *soundpainting* se insere: um momento histórico em que a música começa a questionar a centralização da tomada das decisões no compositor. Esses conceitos muitas vezes se confundem, sendo frequentemente tratados como sinônimos. Algumas distinções ajudam a definir os conceitos a fim de jogar luz sobre a temática, sobretudo numa prática em que podem coexistir.

A primeira distinção, cunhada no âmbito da composição e aqui adaptada às práticas criativas da família do *soundpainting*, é a formulada por Cage (1961, pp. 35–40) entre acaso e indeterminação. Para Cage, a indeterminação está ligada às definições paramétricas fornecidas ou não fornecidas numa composição, no que se refere à performance. O conceito

se relaciona, ainda, à potencialidade de que os elementos deliberadamente deixados em aberto provoquem transformações profundas a cada nova realização da obra. Assim, a composição pode determinar certos parâmetros musicais, enquanto deixa outras variáveis indeterminadas, cabendo ao intérprete determinar os parâmetros não fornecidos pela composição.

A partir dessa idéia, infere-se que alguma indeterminação está sempre presente em qualquer composição, visto que há sempre parâmetros, ainda que da ordem da sutileza, não determinados, isto é, deixados a cargo do intérprete. A expressão "música indeterminada" estaria, então, relacionada às composições em que a indeterminação dos parâmetros apresenta um papel relevante.

Já as operações do acaso, ainda segundo Cage, são processos dos quais se lança mão a fim de estabelecer definições na composição. Ou seja, o elemento do acaso, que acarretou tais definições, não se dá a ver na performance. Ao contrário da indeterminação, não há, entre uma performance e outra, variações relevantes do material determinado pelas operações do acaso.

Nos dois conceitos apresentados, o aspecto comum é a retirada do compositor do processo de tomada de decisão, delegando esse papel ao intérprete, no caso da indeterminação, ou à sorte, no caso das operações do acaso. Verifica-se que, não obstante dessemelhantes, ambos dizem respeito a um mesmo âmbito do processo criativo. Conquanto o *soundpainting* e a proposta de Cage muito se distanciem, como recorda Faria (op. cit., p. 135), é nítido que compartilham uma idéia fundamental, que é a de retirar de qualquer indivíduo a centralidade da tomada de decisões.

A segunda distinção necessária, expressa por Deliège (1971), separa a indeterminação – relacionada à linguagem ou à forma – da improvisação – relacionada ao tipo de prática musical. A diferenciação, neste caso, marca dois âmbitos distintos, um formal (que engloba indeterminação e operações do acaso) e outro prático (improvisação).

Com relação ao conceito específico de improvisação, há uma grande multiplicidade de conceitos ou tentativas de definição. A partir das discussões promovidas por Aguiar (2012), percebemos que, embora a improvisação esteja conectada tanto à questão do ato criativo quanto da realização prática, boa parte dos teóricos, ao elaborar seus conceitos, tende a aproximá-la da composição mais do que da performance. As abordagens que partem do binômio composição x performance podem acabar dando a impressão de que o processo de improvisação se dê em etapas (criar e executar), como num processo tradicional de

composição e performance, o que nem sempre é verdade.

Nettl (1998, p. 1) apresenta uma definição concisa, segundo a qual a improvisação seria a “criação de música no curso da performance”. Esta é uma definição muito abrangente, capaz de abarcar quase tudo a que chamamos improvisação. No entanto, como o próprio autor observa, é difícil definir o que na música é, efetivamente, criado “no curso da performance”. No *soundpainting*, a idéia musical deve transitar pelos signos, codificada e decodificada, antes de tomar corpo efetivamente como evento musical. Sob uma análise minuciosa, a noção de *criação no curso da performance* parece esbarrar num limite sutil. Considerada como um todo, a performance de *soundpainting* está em curso ao longo de todas as etapas do processo criativo. Por outro lado, se considerarmos performance como efetivação, pelo *performer*, de uma resposta àquilo que foi sinalizado, poderíamos considerar que há um breve lapso entre o ato criativo e a performance. Essa hipótese, todavia, desconsidera o fato de que o ato de sinalizar realizado pelo *soundpainter* já é, em si, um ato performativo. Nesse ato, o próprio gestual necessário à codificação é considerado um ato de performance, no qual se expressaria a performance no curso da criação.

Como vemos em Bailey (1993), a improvisação está presente em grande parte das tradições musicais do mundo, inclusive na música de concerto europeia, da qual esteve afastada por um curto período. Como escreve o autor:

A palavra improvisação é realmente muito pouco usada por músicos improvisadores. Improvisadores idiomáticos, ao descrever o que fazem, usam o nome do idioma. Eles ‘tocam flamenco’ ou ‘tocam jazz’; alguns se referem ao que fazem como apenas ‘tocar’.  
(BAILEY, 1993, p. xii)

No mesmo sentido, Blum (1998) observa que muitas das atividades que envolvem o que chamamos de improvisação são consideradas como requisitos básicos pelos musicistas que as praticam e não como algo especial ou apartado dos demais fundamentos de suas respectivas práticas.

O observado por Bailey e Blum ocorre no *soundpainting*: as palavras *improvisação* ou *improvisar* não são utilizadas corriqueiramente, a não ser para indicar a ação específica decorrente do sinal denominado *improvise* (improvisar), que consiste em criar um material

com grande liberdade de desenvolvimento, sem necessidade de seguir os demais sinais indicados pelo *soundpainter* (exceto o que orienta a finalizar a improvisação). Da mesma forma, o processo de improvisação é um “pressuposto”. Não é a ele que a atenção do *performer* se dirige.

Ainda segundo Blum (Ibid., p. 28), a improvisação não é caracterizável a partir de uma perspectiva binária ou exclusiva, que divide o que “é improvisado” do que “não é improvisado” (e essa característica se aplicará a boa parte dos conceitos aqui utilizados para tratar do *soundpainting*). Toda atividade musical está sujeita a variações e adaptações na performance. Caso contrário, sequer faria sentido uma nova apresentação de uma peça após realizada a interpretação “definitiva”. Por outro lado, até mesmo a mais radical proposta de improvisação livre estará sujeita a definições, ainda que se limitem a questões básicas como hora, local e, sobretudo, ao acordo e intenção entre os participantes de realizar tal proposta. Assim, diante da infinidade de possibilidades que a música oferece, é mais adequada uma abordagem que observe a presença maior ou menor do elemento improvisacional, seja numa obra ou num trecho, seja num gênero, num artista ou, como no presente caso, num sistema de criação/performance.

A idéia da improvisação como característica que pode se apresentar de diferentes maneiras no interior de uma prática é corroborada por Thompson em sua entrevista a Castro (op. cit., p. 121). Para Thompson, a improvisação é um aspecto presente no contexto do *soundpainting*, apresentando-se em diversos graus em alguns sinais, mas ao qual o *soundpainting* não deve ser resumido.

Definidos os conceitos, é necessária sua adaptação ao contexto do *soundpainting*. No caso da indeterminação, conceito baseado nas noções de composição, obra e intérprete, é necessário fazer uma analogia mantendo a idéia central, que diz respeito a um tipo específico de relação, independente dos entes que se relacionam. Assim, enquanto para Cage a indeterminação está ligada à composição em sua relação à performance, no *soundpainting*, ela diz respeito ao ato do *soundpainter* com relação ao *performer*. Toda frase do *soundpainter* determina um número limitado de parâmetros, deixando os demais indeterminados.

Da mesma forma que ocorre com a improvisação, a indeterminação tampouco segue uma lógica binária: seria demasiado simplório classificar a música apenas como determinada ou indeterminada. O que se observa é um espectro contínuo em que o grau de indeterminação

pode variar. Em alguns casos, as tendências são mais nítidas. Considerando que a prevalência da indeterminação é típica no frasear dos *soundpainters*, é possível considerar que o *soundpainting*, como sistema, possui uma natureza predominantemente indeterminada.

As operações do acaso, como descritas por Cage – isto é, como um processo que provoca definições na composição, numa etapa que antecede a performance –, não se apresentam no *soundpainting*, já que não há a separação entre o processo criativo e o performativo. A realização de um processo da ordem do acaso – como um lance de dados, moedas ou varetas – poderia ser realizada durante a própria performance a fim de definir imediatamente parâmetros específicos. Para isso, os parâmetros afetados pela operação do acaso poderiam ser definidos de antemão ou sinalizados, no momento, pelo *soundpainter*. Esse tipo de operação, conquanto possível, não é tão recorrente no *soundpainting* tampouco faz parte da lógica fundamental do sistema. Por isso, as operações da ordem da indeterminação possuem, neste caso, uma relevância maior do que as do acaso.

Quanto ao elemento da improvisação, é necessário identificar qual é sua natureza especificamente no que toca ao *soundpainting* e como podemos abordá-lo, já que o componente da improvisação cumpre funções importantes em diversos contextos musicais, mas não se apresenta sempre da mesma maneira. Sem dúvida, estamos diante de uma prática na qual a improvisação desempenha um papel fundamental, assim como ocorre a tantas outras, como em gêneros e práticas ligados à música barroca, ao jazz ou à música indiana. Entretanto, a inserção de tantas práticas numa mesma categoria em função apenas da presença do componente de improvisação parece favorecer mais à idéia abstrata de improvisação que ao conhecimento de uma prática específica.

Logo, tomar o *soundpainting* sob a ótica da improvisação – e, mais ainda, sob uma idéia estreita do que seja ou deva ser improvisação – poderia nos limitar a ver apenas uma face dessa prática repleta de conexões e de particularidades. Assim, buscamos aqui observar em que o *soundpainting* se aproxima e em que se distancia de outras práticas em que a improvisação também é relevante.

Um conjunto de interações complexo e difícil de ser descrito é o que ocorre na chamada improvisação livre<sup>13</sup>. Essa modalidade se distingue da chamada improvisação idiomática pela ausência de esquemas formais baseados em percursos melódicos, harmônicos

---

13 Não há consenso na literatura específica acerca da denominação dessa modalidade, que também é referida como *improvisação não-idiomática* (BAILEY, 1993)

ou rítmicos. Na improvisação livre, as definições a priori sobre o material musical a ser realizado são quase nulas, de sorte que o jogo de forças se dá fundamentalmente por meio dos próprios sons que constituem a música, ao longo de sua realização, além de, dependendo do caso, um grau maior ou menor de trocas de olhares, expressões faciais e corporais. Esse jogo de forças também ocorre no *soundpainting*, com sua intensidade variando em função de fatores como o que foi sinalizado, as escolhas pessoais de cada *performer* e os acordos tácitos ou explícitos de um grupo em particular.

A improvisação no *soundpainting* pode prescindir de um percurso pré-definido, como um fluxo harmônico ou melódico pré-estabelecido ou qualquer construção formal subjacente, o que o afasta da chamada improvisação idiomática. Por outro lado, as referências não codificadas dividem a atenção do grupo com o material codificado dos sinais, o que acaba por distanciar o *soundpainting* também da improvisação livre, em que as referências não codificadas predominam como parâmetros de performance.

Outra modalidade, frequentemente praticada por grupos ligados à improvisação livre, é a improvisação "guiada" ou "conduzida", isto é, baseada em propostas pré-acordadas entre os improvisadores. Esse tipo de prática pode assumir a forma de um jogo, com regras específicas a serem seguidas, mas ainda com relativa liberdade criativa, ou de uma proposta mais aberta, com diferentes tipos e graus de direcionamento do material. Nesses casos, as regras ou propostas oferecem algum tipo de delimitação que estimula soluções criativas por parte do grupo, de modo que a música resultante se deve não só às interações no interior do grupo como às regras pré-estabelecidas.

Em última instância, nas práticas que envolvem improvisação, a tomada de decisão tem amparo fundamentalmente na própria consciência do *performer*. Quanto ao *soundpainting*, observam-se dois momentos de tomada de decisão: o primeiro é o do *soundpainter*, que define e realiza uma sequência de signos a partir do seu repertório de sinais e das características formais do sistema. No segundo momento, o *performer*, após decodificar e interpretar o material apresentado pelo *soundpainter*, define como irá se relacionar com essa referência externa codificada. Em ambos os momentos, portanto, adentra-se um âmbito simbólico compartilhado, num processo que constitui uma dinâmica própria do *soundpainting*.

De fato, a dinâmica do *soundpainting* é muito maior e adquire mais importância na caracterização do sistema do que as próprias “regras” que o constituem. Chegamos, neste ponto, a um elemento central e inescapável do *soundpainting*: para além dos sinais, da sintaxe, dos conceitos, dos sons e imagens, esse elemento fundamental é a *relação* peculiar que se estabelece entre *soundpainter* e *performer(s)*. O que caracteriza a singularidade do *soundpainting* é o tipo de relação, que não é de natureza hierárquica, mas tampouco delega a todos os integrantes o mesmo papel.

### 2.3 Integração artística

A forma peculiar do *soundpainting* de estabelecer as relações no grupo está ligada à sua abertura a diferentes propostas e fortalece outro ponto importante para a prática, que é a integração entre as diferentes artes, estabelecendo múltiplas conexões. A relação que se estabelece por meio do *soundpainting* pode incluir artistas da música, teatro, dança, artes visuais, pessoal técnico e outras manifestações artísticas. Cada um desses integrantes, conhecendo a linguagem, será capaz de interpretar os sinais, realizando propostas pertinente em sua respectiva disciplina.

Um sinal do *soundpainting* é uma unidade de significação com algum grau de autonomia, podendo admitir distintas funções sintáticas de acordo com seu uso. Cada sinal, ao ser apresentado, institui as regras próprias que, por convenção, carrega. Assim, há poucas regras a priori: as definições vão acontecendo à medida que *soundpainter* sinaliza para o grupo e que o grupo responde a esses sinais.

Por possuir essa lógica de funcionamento, o sistema permite trabalhar com cada disciplina artística de forma autônoma, de modo que nenhuma delas é indispensável para a realização de uma atividade. O *soundpainting* é, portanto, uma prática que, por natureza, agrega e põe em diálogo diversas áreas artísticas, permitindo a integração, na dinâmica criativa, de artistas e pessoal técnico de múltiplas origens. Após sua origem na música, essa prática criativa incorporou a dança, o teatro e as artes visuais, buscando sempre alargar a possibilidades de expressão.

Quando há mais de uma área artística envolvida, é possível manter cada uma em seu respectivo âmbito de ação ou promover incursões de artistas entre disciplinas. A decisão a respeito desse tipo de atitude dependerá de cada grupo, da disponibilidade de cada integrante

para transitar entre as disciplinas e do *soundpainter* para lidar com as situações advindas dessa proposta.

Mesmo em situações em que o grupo é formado apenas por musicistas, é comum a introdução de elementos que vão além da área da música, seja em função da performatividade do *soundpainter*, seja na possibilidade de que os *performers* se expressem por meio de recursos que fogem ao que habitualmente se espera de musicistas, podendo inclusive adentrar outras disciplinas, comumente o teatro e a dança, mesmo que a excelência técnica tenha que ceder lugar à potência criativa própria da multiplicidade e da interação artística.

Observa-se também que o *soundpainting* apresenta uma abordagem peculiar em relação a todas as disciplinas artísticas envolvidas. Nenhuma das áreas – mesmo a música, na qual o sistema teve origem – recebe um tratamento convencional. O grupo é constantemente desafiado e colocado diante de situações que requerem soluções fora dos parâmetros primários de cada disciplina artística, seja por meio de técnicas estendidas, seja por incursões em outras disciplinas. Não raro, vê-se músicos dançarem, bailarinos cantarem ou, mesmo, todo um grupo multidisciplinar se unir em torno de um conteúdo específico (uma cena, uma canção, uma dança...).

Como vimos anteriormente, o jogo de forças próprio do *soundpainting* apresenta, por um lado, um âmbito simbólico compartilhado decorrente da utilização de um sistema codificado e, por outro, uma gama de referências subjetivas inferidas a partir de elementos não codificados (olhares, expressões corporais...). Num contexto de interação entre disciplinas artísticas, essa relação se complexifica em ambos os eixos. O âmbito simbólico compartilhado se adensa de sentidos, tornando-se polissêmico à medida que se somam disciplinas, visto que, para uma área artística, o mesmo sinal poderá ter um significado mais ou menos distinto do que tem para as demais<sup>14</sup>. Já o referencial subjetivo também se modifica a partir do momento em que os olhares, expressões faciais e corporais constituem também um material cênico.

Finalmente, cabe observar que o potencial criativo do *soundpainting* não se deve apenas às relações estabelecidas entre integrantes do grupo, mas também de outros fatores, como o sentido construído pelo público (seja coletiva, seja individualmente) a partir dos diversos estímulos que vivencia.

14 Uma frase como GRUPO TODO, NOTA LONGA, VOLUME BAIXO, JÁ (*WHOLE GROUP, LONG TONE, VOLUME LOW, PLAY*) será interpretada por musicistas como um som contínuo tocado em baixa intensidade (*piano* ou *pianissimo*), enquanto, para alguém da dança, será lido como um movimento contínuo e fluido que ocupa pouco volume no espaço.

## 2.4 Colaboração

A noção de colaboração em música e nas artes em geral está longe de encontrar uma definição que consiga abarcar tudo o que é referido como colaborativo e, ao mesmo tempo, delimitar um campo com a coesão necessária para ser reconhecido como tal. Como observa Doğantan-Dack (2020, p. 42), o termo quase não era utilizado no âmbito da arte até os anos 1950, sendo que, em diversos contextos, tinha conotações negativas, numa sociedade em que a noção iluminista de autonomia do indivíduo ainda era um valor vigente. Para o autor, a colaboração passou a ser vista como um valor positivo a partir do trabalho de filósofos pós-modernos como Jean-François Lyotard, Michel Foucault e Jacques Derrida. Ainda segundo Doğantan-Dack, o acesso à obra de Lev Vygotsky no ocidente, por meio de traduções póstumas, difundiu a idéia de que, mesmo o aprendizado e o conhecimento tidos como fruto da mente individual se dão de forma mais socialmente determinada do que nos damos conta, o que enfatiza a importância de certo grau de colaboração em processos até então tidos como individuais.

Mesmo que as iniciativas intituladas “colaborativas” – ou “cooperativas”, “cocriativas”, “participativas”, dentre uma infinidade de outros termos – sejam muito variadas e dissemelhantes entre si, é inequívoca a tendência, desde meados do século XX, de compartilhamento consciente de processos entre vários envolvidos. Para além dessas práticas, olhando retrospectivamente, vemos que algum grau de colaboração sempre existiu na música, o que se evidencia ao observarmos as históricas relações compositor-intérprete e regente-orquestra, não obstante a hierarquização desses postos. Isso sem mencionar o nível mais elementar de colaboração, que ocorre em toda música de conjunto.

A mudança ocorrida no século XX, portanto, amplia a noção de colaboratividade em dois sentidos: por um lado, ocorre o reconhecimento de que toda ação de realização da música é uma ação coletiva que depende da colaboração de muitas partes envolvidas; por outro, promove uma valorização da colaboratividade por meio de propostas criativas deliberadamente participativas, abertas e horizontais.

A idéia de música como ação coletiva e não como objeto autônomo foi largamente difundida pelo musicólogo neozelandês Christopher Small, cujo conceito de *musicizing* (SMALL, 1998) busca compreender a música de forma muito mais abrangente, tirando o foco da questão do “objeto” abstrato música e lançando luz sobre as ações envolvidas no fazer

musical. Nesse ponto de vista, todas as pessoas envolvidas, do regente à pessoa que realiza a limpeza da sala, incluído também o público, é um agente ativo do fazer música. Assim, percebemos que o *musicking*, a realização da música como processo, e não como objeto, só pode ser alcançado por meio da colaboração.

A proposta de Small está conectada ao contexto da musicologia da segunda metade do século XX, quando os meios musicais passaram não só a atentar para os processos colaborativos já existentes, como a valorizar a colaboração em todas as etapas do processo criativo. O *soundpainting*, não por acaso desenvolvido no mesmo período, encontra grande consonância com o processo inerentemente colaborativo do fazer musical e é uma das práticas que colocam a colaboratividade no centro do processo criativo. Ou seja, a colaboratividade é aprofundada para uma outra ordem, em que os agentes envolvidos podem se desconectar de papéis pré-determinados.

No entanto, mesmo sendo possível perceber com clareza a importância do processo colaborativo no *soundpainting*, nem sempre essa noção foi aceita e colocada como parte fundamental do sistema. No momento histórico inicial do desenvolvimento do *soundpainting*, a idéia de colaboração apenas começava a ganhar espaço em meios musicais que, anteriormente, privilegiavam, ao menos para efeito de reconhecimento, o trabalho individualizado do compositor. Naquele período, a noção de autoria ainda tendia – e ainda hoje tende, não obstante o crescente acolhimento da colaboração – a concentrar-se em figuras que desempenham papéis específicos, tradicionalmente destacados, no processo criativo. Em função disso, o *soundpainting* é apresentado por Thompson como uma linguagem de composição e o *soundpainter*, como sendo o *compositor* de uma obra.

Por quase vinte anos, o uso do *soundpainting* no papel de *soundpainter* era exclusivo de Thompson, cuja postura inicialmente centralizadora pode ser vista como uma forma de se afirmar perante a comunidade musical e conquistar espaço num meio em que a individualidade do compositor ainda era muito valorizada. Isso, somado ao rigor de Thompson ao definir os conceitos e sinais, pode ter sido interpretado como uma forma de estabelecer uma estrutura rígida de poder.

A noção de colaboração, contudo, sempre permeou os estudos relacionados ao assunto. O conceito de *musicking* é central na abordagem de Duby (2006), o que denota que o autor já vislumbrava a importância da coletividade nessa prática. Ainda assim, seu trabalho ainda

toma como verdades muitas das colocações de Thompson a respeito de uma hierarquia, que, naquela época, ainda representava uma visão preponderante no *soundpainting*, já que a centralidade do *soundpainter* só começou a ser questionada muitos anos depois.

O trabalho de Faria (2016) revela positivamente o papel do *performer* no *soundpainting*, contrapondo-se a uma visão que tradicionalmente colocava o *soundpainter* como a peça fundamental, no centro da criação. Sua visão horizontal entre *soundpainter* e *performer* fica muito clara em suas colaborações um-a-um: um *soundpainter* e apenas um *performer* (no caso, o próprio Faria), nas quais o caráter colaborativo se evidencia extremamente. Um dos pontos explicitados por Faria – ponto este que já vinha sendo longamente discutido na comunidade do *soundpainting* – diz respeito ao próprio termo *soundpainter*, que, pela presença do radical inglês *-er*<sup>15</sup>, sugere tratar-se do pólo ativo de uma relação que teria como pólo passivo o grupo de *performers*. Para Faria (Ibid., p. 44), ao levar em conta apenas a perspectiva do *soundpainter* para analisar a produção de signos no *soundpainting*, desconsideram-se os signos artísticos que são produzidos pelo grupo e interpretados pelo *soundpainter*, pelos demais integrantes do grupo e pelo público.

A visão de Faria, cada vez mais aceita entre praticantes de *soundpainting*, é corroborada por Minors (2020), que traz questionamentos diretos a respeito da noção da autoria e de hierarquia no *soundpainting*, demonstrando que as noções de autoria e hierarquia associadas ao *soundpainting* não são uma consequência natural das características do sistema, mas construtos fundados num tipo de relação que precedia sua criação.

Alguns traços principais da dinâmica de forças criativas no *soundpainting* serão pormenorizados nos capítulos 3 e 4 deste trabalho, nos quais serão examinadas situações específicas do processo criativo. Neste momento, basta pontuar que o *soundpainting*, mais do que um sistema para coordenação de artistas que criam em tempo real, se presta a promover encontros que aumentam a potência de agir do grupo.

## **2.5 *Soundpainting* e os paradigmas tecnológicos / criativos**

Uma das questões mais relevantes ao situar o *soundpainting* ante o contexto criativo da música da atualidade diz respeito aos paradigmas tecnológicos. O estudo da influência, sobre o *soundpainting*, das transformações tecnológicas no meio musical a partir do século

---

15 O sufixo é o correspondente ao português *-or*, como em *pintor*, *tocador*, *ator*, etc.

XX permite compreendê-lo, junto a diversas outras práticas, em sua dimensão de fruto de um tempo.

François Delalande indica dois pontos de ruptura nos paradigmas criativos da música eurocêntrica (por ele qualificada como “ocidental”), a que chama “revoluções tecnológicas”. A primeira é a revolução da escrita musical: à medida que a música européia passou a lançar mão sistematicamente da escrita, a própria música passou a sofrer a influência dessa escrita, com o aumento da complexidade e densidade das polifonias, além do advento de diversas operações como a inversão, retrogradação, aumentação e outras com enorme precisão. Essas operações, demasiado complexas para operar na oralidade, devem ao suporte gráfico e à notação precisa sua viabilização. Todas elas se operam no papel, por meio do dispositivo tecnológico da escrita, para apenas depois se converterem em som, em música.

A segunda grande mudança apontada por Delalande é a revolução decorrente das tecnologias de fixação da própria onda sonora sobre um suporte (desde os discos de cera de Charles Cros e Thomas Edison até os suportes digitais da atualidade). Essas tecnologias transformaram a maneira de se ouvir e de se fazer música e influenciaram todos os compositores surgidos depois delas. Da mesma forma que na revolução anteriores, aqui também se viabilizam operações complexas, inacessíveis à oralidade e à escrita, que ocorrem no dispositivo tecnológico antes de se converterem em som, possibilitando a manipulação do som através da manipulação do registro.

Assim como o pensamento da escrita está presente na música desde o século XIII (DELALANDE, 2001), podendo ser percebido nessa música mesmo na ausência do registro escrito, o pensamento musical fundado na *registrabilidade*, ou seja, na possibilidade de fixação física do som sobre um suporte, possui presença crescente na música ao longo do século XX e no XXI.

A possibilidade de manipulação direta do som impeliu os artistas a buscar novas sonoridades (timbres, texturas temporalidades...), seja por meio da própria manipulação, seja por meio de novas técnicas e maneiras de escrita que se relacionam com ela. Além disso, a manipulação direta do som implica na ampliação do conhecimento sobre a natureza do som, o que impacta fortemente em todo o fazer musical, já que não só o meio composicional é influenciado pela “revolução tecnológica” do som gravado, mas própria idéia de escuta musical se viu modificada de modo a ensejar uma abordagem estética adequada à nova escuta.

Uma vez viabilizadas pela introdução dos dispositivos técnicos, novas as operações são incorporadas à tradição musical e passam a integrar um corpus, um repertório de possibilidades sonoras autônomo, independente do dispositivo técnico que o propiciou. É possível, portanto, mesmo sem papel e tinta, realizar, por abstração, uma inversão ou uma retrogradação. Da mesma forma, certas operações sonoras típicas do século XX podem ser realizadas ou, pelo menos, simuladas sem a utilização dos aparatos tecnológicos que as tornaram possíveis. A esse fenômeno, dá-se o nome de *tecnomorfismo*.

O conceito de tecnomorfismo, definido como a apropriação de um recurso ou processo tecnológico, de forma metafórica, em um meio diverso daquele em que foi concebido (CATANZARO, 2003) é muito adequado para tratar de algumas características do *soundpainting*. Na arte, muito frequentemente está associado à apropriação das características derivadas dos meios eletrônicos a fim de gerar um resultado com as mesmas características sem utilização da tecnologia que originalmente gera aquele efeito.

Catanzaro exemplifica e analisa diversos exemplos de processos tecnomórficos na música dos anos 1950 - 70. Dentre os tipos analisados, estão o efeito Doppler, filtragens, alterações nos parâmetros da onda sonora, possibilidades de manipulação por magnetofone e fita magnética, reverberação / eco, síntese aditiva e outros. Todos esses processos foram absorvidos por compositores do período mencionado, tendo sido utilizados em composições por meio de simulação direta do efeito por parte dos instrumentistas ou através de artifícios composicionais.

Observam-se, no *soundpainting*, diferentes exemplos de tecnomorfismo, relacionados à primeira e, principalmente, à segunda revolução tecnológica, cuja influência afetou boa parte das propostas artísticas contemporâneas ao *soundpainting*. Assim, várias das formas básicas de manipulação sonora por ele utilizadas são transposições diretas de recursos possibilitados pelas ferramentas tecnológicas de manipulação sonora. Conceitos como “congelar” (*freeze*) ou “disco arranhado” (*stab freeze*) fazem referência direta a sonoridades que passaram a povoar a memória musical coletiva a partir do advento de aparatos como a fita magnética e o disco fonográfico.

Ainda mais clara fica a influência tecnomórfica ao perceber que a manipulação do som no *soundpainting* não só pode ocorrer de maneira análoga à dos aparatos tecnológicos que as influenciam como, muitas vezes, os próprios sinais remetem, em sua expressão física, a esses

aparatos. É o caso dos chamados *faders* (figura 6), sinais utilizados para controlar parâmetros dentro de um espectro contínuo – como é o caso do nível do volume, andamento e outros parâmetros –, que remetem a botões deslizantes (*sliders*) muito comuns em dispositivos como mesas de som.

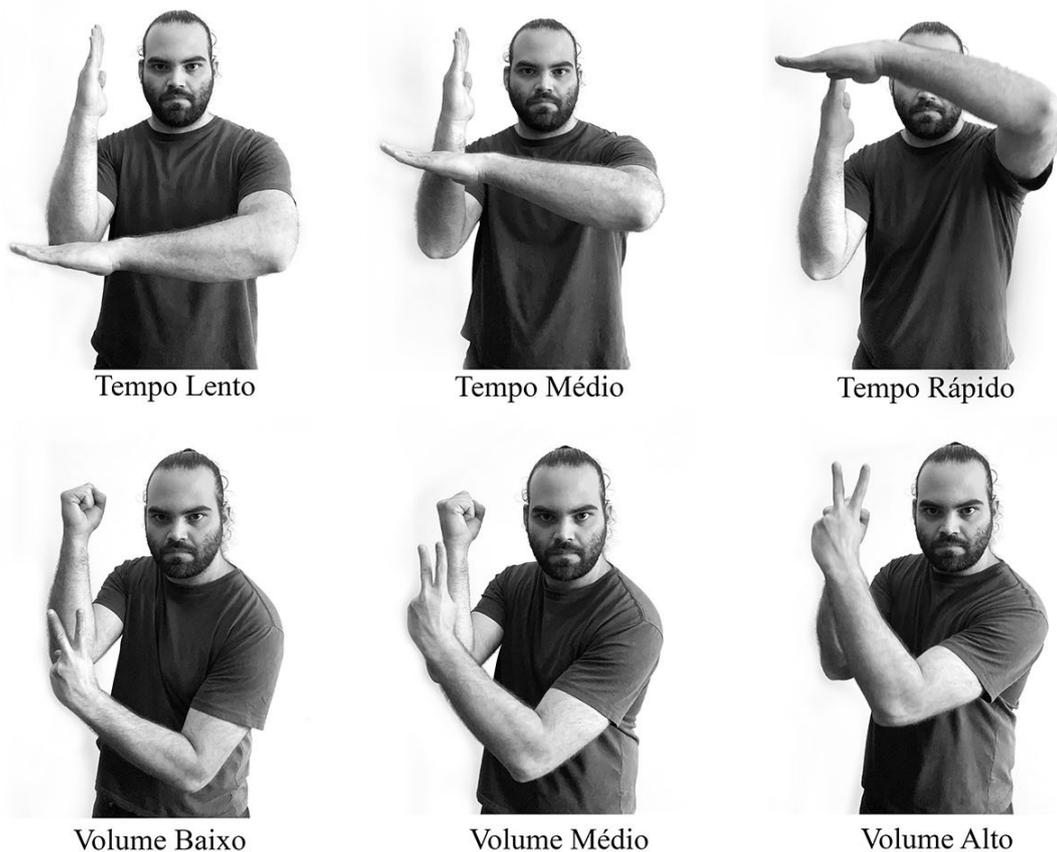


Figura 6 - Exemplos dos *faders* de andamento e volume. O braço vertical remete ao trilho por onde desliza o botão, representado pela mão oposta. Fonte: imagem do autor.

Também possui caráter fortemente tecnomórfico a sintaxe do *soundpainting*, fixada em 1997 (MINORS, 2020, p. 119) , período em que a informática passava a estar mais presente no cotidiano de parte da população. A programação de computadores, com suas linguagens específicas, caracterizadas por construções sintáticas bem definidas, passa a fazer parte, se não da vida, pelo menos do imaginário das gerações que passam a lidar diariamente com essas máquinas. A sintaxe do *soundpainting* guarda muitas semelhanças com a das linguagens de programação: os elementos sintáticos estão classificados de acordo com sua função e são apresentados encadeados, na forma de frases, equivalentes às linhas de comando na programação de computadores.

Ao contrário, no entanto, das linguagens destinadas à leitura por máquinas – nas quais uma linha de comando que fuja às regras da linguagem não gerará resposta alguma ou resultará numa mensagem de erro –, no *soundpainting*, toda frase enseja uma interpretação. É comum, entre *soundpainters*, o exercício de tentar formular, deliberadamente, frases sem sentido através da combinação de sinais que se contradizem ou que, de alguma forma, são incompatíveis entre si. Esse exercício acaba por se revelar muito mais difícil do que parece, já que muitas das frases que, aparentemente, não teriam sentido podem guardar possibilidades criativas inusitadas e interessantes.

Aqui se observa o potencial alcançado por meio da transcendência do tecnomorfismo: enquanto a máquina é feita para trabalhar apenas com comandos precisos<sup>16</sup>, o *soundpainting* permite e incentiva que a criação seja influenciada por combinações inusitadas de sinais, adaptações e interpretações subjetivas. Por isso, não se trata de uma tentativa de replicar, entre seres humanos, a linguagem tecnológica da máquina, mas da apropriação da lógica dessa linguagem e sua utilização criativa, humana.

Mais uma vez chama-se a atenção para a centralidade do caráter relacional do *soundpainting*, em detrimento da “obediência” a “comandos” ou da “transmissão de informações”.

## 2.6 Código, escritura, notação, gesto

Embora o *soundpainting* não se reduza a um fenômeno de comunicação. É clara a presença e a influência de tal fenômeno nessa prática. Em função disso, uma forma muito comum de abordá-lo é considerando sua dimensão de sistema de signos. Sob esse prisma, verifica-se que um dos elementos constituintes do *soundpainting* é o *código*. Segundo Umberto Eco, o código está definido como

o sistema que estabelece 1) um repertório de símbolos que se distinguem por oposição recíproca; 2) as regras de combinação desses símbolos; 3) eventualmente, a correspondência termo a termo entre cada símbolo e um dado significado. (ECO, 1991, p. 16)

---

<sup>16</sup> Uma possível exceção a esse tipo de programação possivelmente ocorre em contextos envolvendo a emulação de capacidades cognitivas como, por exemplo, modelos de redes neurais e processos relacionados à inteligência artificial

A partir desse conceito, reconhecemos, no *soundpainting*, a existência de um código cujo repertório de símbolos corresponde ao o conjunto de sinais gestuais, que são combinados, conforme descrito na definição, por um conjunto de regras.

Tomado isoladamente, desconsiderando as ambiguidades e aberturas para o indeterminado intrínsecas à prática, o conjunto de símbolos e regras que constitui o código do *soundpainting* apresenta uma estrutura consistente, que fornece as bases para uma compreensão técnica da mensagem nela codificada, isto é, um primeiro nível no percurso da realização prática do processo criativo. Tal ato inicial, equivalente a relacionar significante e significado, é apenas uma das etapas iniciais do complexo processo que envolve a criação musical com *soundpainting*.

O código do *soundpainting*, dotado de características tão próprias, tende a atrair grande atenção de quem trava os primeiros contatos com essa prática musical, sendo o ponto central de vários estudos, como vimos no capítulo anterior. Não há, por outro lado, um estudo aprofundado sobre o ato criativo no *soundpainting* a partir de outra perspectiva, não submissa à gramática. Para levar em conta as importantes relações e trocas em diversas ordens estabelecidas por intermédio do *soundpainting*, é necessário, não só nos afastar do aspecto do código, como também abrir mão de abordá-lo como mero fenômeno semiológico.

Por tratar-se de um sistema de natureza musical, buscamos na própria literatura da música um conceito que poderá nos levar a uma abordagem mais voltada para a questão criativa. Esse conceito, aqui utilizado não sem alguma torção (como ocorre frequentemente ao tratar do campo fugidio do *soundpainting*), é o de *escritura*.

Embora a palavra *escritura* possa, pelo senso comum, remeter à idéia de código, o conceito não está ligado ao conjunto de símbolos e suas regras. Segundo Barbosa (2008, p. 2), a *escritura* é “a dimensão técnica em que o pensamento composicional é representado e elaborado”. Partindo deste conceito num contexto em que ato de criação não necessariamente implica na composição prévia, como é o caso do *soundpainting*, pode-se propor considerar a *escritura* como dimensão técnica em que o pensamento *musical* é representado e elaborado.

Nesse contexto, *escritura* se distingue da *escrita*, que remete de forma mais direta à notação musical que, conforme explica Barbosa (Ibid.), é apenas uma face visível do pensamento musical. A *escrita* musical tem como característica a organização do contínuo sonoro de forma parametrizada, balizada por pólos expressivos (grave/agudo, forte/piano,

longo/curto, etc).

Como se observa a partir das reflexões sobre a questão tecnológica, a escritura não serve apenas para representar o que já foi pensado, mas, igualmente, a permitir novas maneiras de se pensar a criação. Isto é, a escritura ultrapassa o âmbito do registro e alcança seu maior potencial como recurso criativo. O abandono da escrita, no *soundpainting* e em outras práticas musicais contemporâneas, não representa o abandono da influência do modo de pensar fundado na escrita (a escritura da escrita). Ao lançar luz sobre o *soundpainting* sob a óptica da escritura, focamos, portanto, em suas potencialidades enquanto recurso criativo.

Ao contrário da organização do pensamento musical (escritura) e do seu registro codificado (escrita), o âmbito sonoro se apresenta como um contínuo com infinitas possibilidades. Em função disso, o referencial paramétrico deve ser abstraído de modo a permitir que a imaginação encontre variantes sonoras por meio da recombinação dos índices expressivos (Id., Ibid.).

Embora se utilize de um aparato sígnico bem distinto da notação, o *soundpainting*, compartilha com ela, até certo ponto, a característica da parametrização do complexo sonoro e sua organização a partir de um referencial simbólico. É nítido que o sistema vai além da mera representação abstrata de uma organização do pensamento musical. Ou seja, não se limita à sua condição de escritura e se coloca como ferramenta que permite estabelecer uma comunicação no grupo. Entretanto, mesmo encarado como conjunto de signos e suas respectivas normas de utilização, o *soundpainting* não pode ser considerado uma forma de escrita em sentido estrito, seja por seu aspecto transitório – isto é, embora consista num sistema sígnico, não possui caráter de registro –, seja pela ausência de uma metodologia uniforme, com um conjunto finito de símbolos a serem combinados, como ocorre na notação musical.

Com as transformações tecnológicas do século XX, que permitiram uma representação muito mais acurada e detalhada do som, diversas iniciativas buscaram repensar os modelos relacionados à escrita e à escritura, incorporando, em sua visão, essa nova maneira de perceber o contínuo sonoro. No entanto, para Zampronha (1998, p. 4), a atitude adotada nessas primeiras iniciativas acabou por se revelar uma reafirmação o paradigma já existente que separa a obra da escrita. Para esse autor, a "solução" estaria na subversão interna da própria escrita.

Dentre as diversas propostas que buscam esse tipo de subversão, o *soundpainting* o faz

ao fundir, à performance, elementos do processo de escritura e escrita. Nessa fusão, a dissociação escrita-obra acaba desfeita e, conseqüentemente, as próprias noções de obra e de escrita se dissolvem e a natureza relacional mais uma vez prevalece sobre a informacional.

A prática do *soundpainting* reflete uma busca, em última instância, relacionada à criação artística. Por isso, o fenômeno semiológico do *soundpainting* não está totalmente submetido à necessidade de comunicação, mas, antes, de uma relação de sensações, percepções e afectos. Na complexa dinâmica que se opera, a comunicação por meio do código – nos níveis do codificado e do implícito – é apenas uma das diferentes instâncias que podem ocorrer. Para além disso, observa-se que o som – na música tradicional visto como o resultado final de um processo unidirecional que passa pela escritura, pela escrita e pela interpretação – possui, no caso do *soundpainting*, um teor simbólico, visto que permite ao *soundpainter* fazer inferências sobre como suas propostas são interpretadas e responder não só ao som como matéria sonora, mas como proposta. Assim, é possível considerar que o som trazido pelo *performer* como resposta às sinalizações, por seu teor simbólico, influencia, inclusive, o nível da escritura, isto é, modifica a própria organização do pensamento musical que se desenvolve.

Chegamos a uma distinção, descrita por Faria (Op. Cit., p. 54), entre sinal e gesto. Até então, os dois vocábulos eram usados indistintamente na literatura da área, tanto por Thompson, quanto por acadêmicos como Duby e Minors. O sinal está ligado à noção de código e adentra o âmbito simbólico compartilhado por intermédio da convenção formal. Seu sentido é definido arbitrariamente e acordado formalmente pela comunidade que compartilha daquele símbolo. Já o gesto engloba toda a dimensão que, não explicitamente convencionalizada, agrega sentidos mais sutis. Aqui entram desde as idiosincrasias pessoais, até elementos expressivos com alto grau de subjetividade, mas que ainda se encontram socialmente convencionalizados.

Toda frase realizada pelo *soundpainter* apresenta uma dimensão codificada e uma dimensão gestual, indissociáveis. Sinal e gesto não são classificações dos tipos de movimento realizados. Antes, são aspectos que coexistem nesses movimentos. Ao considerar essa amplitude de dimensões e a flexibilidade das relações estabelecidas no grupo, o aparente rigor do sistema se vê abrandado.

Da mesma forma que as ações do *soundpainter* devem ser tomadas numa larga amplitude simbólica, sua leitura e interpretação pelo grupo também são feitas considerando

todas essas dimensões. A influência de cada um desses aspectos sobre como os atos do *soundpainter* serão interpretados está sujeita ao nível de familiaridade do intérprete com o código e com as formas de expressão não convencionalizadas utilizadas. As respostas do grupo, por sua vez, estarão sujeitas à interpretação pelo *soundpainter*, que, com perspicácia, saberá observar como essas duas dimensões impactaram no resultado sonoro<sup>17</sup>.

## 2.7 Temporalidade

A temporalidade é uma questão profundamente explorada na música do século XX. Essa exploração abrange as dimensões evocadas pelas imagens gregas clássicas do tempo, *Chronos*, *Aiôn* e *Kairos*, das quais nos recorda Ferraz:

*Chronos* é o hoje do presente relativo, ponto móvel sobre a flecha do tempo, sua medida. É a *Chronos* que estão relacionados os ciclos, a linearidade do tempo, bem como a memória, sua reversibilidade. *Aiôn* seria o tempo não medido, tempo liso, duração ilimitada em um espaço finito (...). Já *Kairos* é o tempo da ocasião, o instante do corte, ponto de inflexão (...) aquele ponto em que algo se transforma definitivamente. (FERRAZ, 2014)

O tempo cronológico é um dos parâmetros priorizados pela notação musical em seus eixos cartesianos, sendo o outro eixo o da altura. Essa dimensão do tempo cronológico se coloca no eixo mais estável da notação, paralelo ao chão, o que denota sua importância nesse sistema. Dos dois parâmetros mencionados, é aquele do qual não é possível abrir mão, já que, na notação, toda ação musical, todo som, estará inserido no fluxo linear, ainda que sua altura seja indefinida. A com-posição seria a arte de dispor eventos sonoros no tempo cronológico, moldando, com esses eventos, as demais dimensões do tempo. Trata-se, aqui, da música sobretudo em sua dimensão de arte do tempo<sup>18</sup>.

---

17 Diversas vezes, como *soundpainter*, tomei consciência de algum aspecto da dimensão não-convencionalizada do meu comando ao observar a resposta do grupo. Um olhar, a expressão facial, um gesto mais brusco ou mais brando carregam um enorme potencial expressivo. Uma abordagem mais atenta desse assunto será feita no próximo capítulo.

18 Nessa perspectiva, pode-se ampliar ainda mais o conceito ao tratar os sons como apenas uma das categorias de eventos no tempo (que incluem o movimento corporal, a ação cênica, a ação pictórica, entre outros) que compõem a grande sequência de incidência de eventos no tempo.

A relação da atividade musical com o tempo variou profundamente ao longo dos séculos, nem sempre sob a primazia do tempo cronológico. A partir do século XIII, a escrita musical começava a fixar pontos a fim de referenciar a escrita melódica com base na prosódia. Consolidada, a escrita musical fez surgir as polifonias, que se tornam cada vez mais intrincadas e, para que pudessem ser corretamente realizadas, dependentes das referências do pulso. A dissociação da melodia da letra, com a música instrumental, retira a palavra, elemento com forte influência nas inflexões e, portanto, na temporalidade, levando a música a se amparar em outras referências, abandonando mesmo o *tropos*. O tempo naturalmente *ad libidum*, em que o pulso variava ao sabor das necessidades expressivas da música, passou a dividir espaço com o tempo balizado por um pulso cada vez mais regular, que culmina com o advento do metrônomo, no século XIX, fixando pulsos e marcando a separação – muitas vezes até interessantemente paradoxal – entre pulso e caráter.

Paralelamente, a notação musical agregou complexidade ao tratamento do tempo. Conforme assinala Rogério Barbosa:

A notação musical tradicional é um exemplo de representação hierarquizada do tempo, onde os compassos representam um nível global – blocos de tempo – que é organizado internamente como uma seqüência de tempos, – nível médio – que são, por sua vez organizados internamente como uma seqüência de subdivisões dos tempos – nível local. (BARBOSA, 2008)

Ainda segundo o autor, a hierarquização permite diversos tipos de organização dos materiais, seja de forma linear (justaposição, separação), seja de forma polifônica, com a sobreposição de diferentes blocos.

No longo arco de transformações da relação com o tempo, com a gradual substituição da centralidade do tempo como sensação pelo tempo como divisão matemática, o século XX marca o ápice da precisão métrica humanamente perceptível, bem como um alto grau de complexidade das relações. Superado esse momento, inicia-se a uma busca por uma nova temporalidade que integre precisão e sensação temporal, ou seja, em que o tempo sentido seja recolocado em jogo de forma equilibrada com a complexificação das relações no tempo medido.

Em resposta a isso, muitas reflexões e propostas de tratamento do tempo na música surgiram no século XX, como as de Messiaen, Boulez e Xenakis (FERRAZ, 2014). Essas abordagens, a despeito das divergências conceituais e suas implicações na música de cada um desses compositores, compartilham o fato de que, independente de como o tempo musical é manipulado, o papel (e a própria existência) do compositor ainda é fundamental. O compositor, nesses casos, sempre permanece fora do tempo da música, ou seja: no momento em que a música passa a se desenrolar sonoramente, já existe um percurso definido (ainda que, às vezes, repleto de possibilidades), logo, sempre ligado a uma etapa anterior do processo criativo, que é o processo de composição.

Isto ocorre pelo fato de que a própria escrita musical pressupõe um tipo de relação com o tempo que segrega, invariavelmente, a temporalidade do compositor e a da composição. Essa segregação, como vimos, permite um tratamento complexo do aspecto temporal. No entanto, por mais engenhosos que sejam os artifícios composicionais, a simples idéia da composição como etapa dentro de um processo sequencial de criação que a separa da performance impossibilita uma inserção mais aprofundada na temporalidade da ação musical. Em função disso, a escrita musical impõe limitações para se conectar com o momento presente da performance e, portanto, para se relacionar com a temporalidade particular de cada performance, que é influenciada por fatores não controlados pelo compositor.

Assim, mesmo nos casos em que, deliberadamente, o compositor escreve como se distorcesse o tempo cronológico – como ocorre notoriamente em *Messiaen* – essa distorção se dá como um efeito produzido por meio da técnica composicional, que está sempre fora do tempo da performance. Na impossibilidade de lidar diretamente com o tempo cronológico – por ser este, na visão tradicional, restrito à performance – o compositor lança mão dos efeitos possíveis sobre o tempo psicológico, sobre a sensação da temporalidade.

Outra estratégia buscada para integrar as distintas dimensões temporais é aquela de que lança mão o *soundpainting*. Ao fundir o processo criativo e a performance, a idéia da performance como *consequência* da composição é subvertida e é gerado um intrincado jogo em que todo estímulo é ação (a *performatividade* do *soundpainting*) e toda ação é estímulo (a *responsividade* do *soundpainting*). Além disso, por transcorrer à medida que o ato criativo é realizado, a sensação de temporalidade afeta diretamente as decisões tanto do *soundpainter* quanto dos *performers*.

Embora, no que diz respeito à temporalidade, o *soundpainting* se utilize de uma estratégia distante daquela empregada por compositores voltados para os artificios de escrita, ambas em muito se aproximam ao almejar um equilíbrio entre as diferentes dimensões da temporalidade, balanceando, assim, a dureza do tempo métrico e o caráter fugaz do tempo como sensação.

### 3 O Processo Criativo com *Soundpainting*: reflexão crítica

Realizo, no presente capítulo, uma observação crítica do *soundpainting*, com reflexões sobre aspectos chave da problemática atual, com o objetivo de contribuir, a partir da minha experiência, com as discussões colocadas. Para isso, considero aspectos específicos do processo criativo do *soundpainting* que se relacionam com o que foi apresentado no capítulo anterior, como questões relacionadas à dinâmica criativa coletiva, organização do material musical e outras.

Na seção *O sistema e sua realização prática*, trato delimitação das características do sistema do *soundpainting*, diferenciando-as das características individuais de seus praticantes e apontando algumas de suas singularidades. Em *A Dinâmica das relações no interior do grupo*, reflito sobre questões ligadas à relação, como assimetria, hierarquia e colaboratividade. Na terceira seção, *Determinação/indeterminação do material e potencial criativo*, teço considerações a respeito dos efeitos do nível de determinação das propostas, rompendo com a idéia de que o potencial criativo do grupo ou de um indivíduo esteja relacionado apenas à ausência de obstáculos à sua imaginação. Por fim, em *Desenvolvimento do trabalho coletivo*, abordo o trabalho coletivo e continuado, em que o grupo se aprofunda no *soundpainting* como processo criativo cotidiano.

Alguns dos questionamentos gerais que guiam as reflexões expostas neste capítulo estão bem expressos por Bruno Faria em sua tese *Exercising musicianship anew through soundpainting: Speaking music through sound gestures*:

A sequência de termos *linguagem universal multidisciplinar de composição ao vivo*, o uso de outros conceitos como gestos sinalizados e a autoria atribuída ao *soundpainter* podem representar o entendimento de Thompson sobre o que o *soundpainting* veio a ser. (...) Mas alguém pode perguntar: o que essa definição mostra ou falha em mostrar sobre a prática, seus processos e produtos? O que contribui para a definição, feita por Thompson, do *soundpainting* como uma linguagem de sinais? A que se referem atributos como

*universal, multidisciplinar e composição ao vivo?*<sup>19</sup> (FARIA, 2016, p. 36, tradução minha)

Tais questionamentos são cada vez mais frequentes e necessários. Sua relevância se amplia à medida que o *soundpainting* alcança mais praticantes em todo o mundo, que começam, naturalmente, a confrontá-lo com suas próprias experiências e referências de trabalho criativo coletivo.

Faria oferece, em sua tese, diversos argumentos e discussões relacionados a essas questões. A esses esforços agregam-se, ainda, trabalhos outros investigadores, com destaque para o da pesquisadora britânica Helen Julia Minors, que aprofunda a discussão relacionada à autoria, à coletividade e às relações de grupo. Busco, neste ponto, contribuir com a discussão, partindo das questões levantadas e oferecendo um ponto de vista sobre o tema.

### 3.1 O sistema e sua realização prática

O *soundpainting* compartilha com outros fenômenos relacionados à significação e à comunicação a característica de apresentar, indissociados, o sistema de regras / valores que o pautam e a maneira como esse sistema se expressa no sujeito que utiliza tal código. Na linguística e na teoria da informação, os pares língua/fala e código/mensagem<sup>20</sup> indicam aspectos interdependentes cuja inter-relação possibilita que esses fenômenos ocorram.

Uma característica marcante do *soundpainting* é a sua "modularidade": cada sinal pode ser utilizado como um bloco, como num jogo de peças de encaixe, unindo-se a outros a fim de gerar uma estrutura. Nesse ponto, a analogia com a língua – trazida por Thompson no cerne do conceito de *soundpainting* – mostra-se acertada, já que, assim como uma língua, o sistema tem unidades de sentido dotadas de alguma autonomia, mas cujo sentido só poderá ser capturado no contexto em que se apresenta.

A polissemia admitida pelos sinais à medida que se inserem em contextos variados é ampliada pelo uso de sinais auxiliares, como é o caso do sinal COM (*with*), que transforma

---

19 *The string of terms universal multidisciplinary live composing sign language, the use of other concepts such as signed gestures, and the authorship attributed to the soundpainter may represent Thompson's understanding of what soundpainting came to be. (...) But one could ask: what does such definition show or fails to show about the practice, its processes and its products? What contributes to Thompson's definition of soundpainting as a sign language? What do such attributes universal, multidisciplinary, and live composing refer to?*

20 Cf. BARTHES, 1989.

um sinal de *quê* em *como*, numa operação semelhante à que fazemos ao derivar um adjetivo ou advérbio a partir de um substantivo ou de um verbo.

Ainda a respeito do paralelo com a língua e da influência de características pessoais de Thompon na lógica do *soundpainting*, nota-se que a lógica da língua inglesa influenciou o desenvolvimento de "atalhos" informais extensamente usados. Assim, a transformação do *quê* em *como* pode ocorrer sem o uso do sinal COM, por meio da simples inversão da ordem dos elementos na frase. Dessa maneira, *SPEAK WITH LONG TONE* se transforma em *LONG TONE SPEAKING*<sup>21</sup>

O exemplo acima ilustra como características linguísticas ou culturais dos praticantes podem influenciar diretamente em sua maneira de utilizar e se apropriar do *soundpainting* em seu processo criativo. O *soundpainting* nasceu associado a uma maneira específica de realização, ligada à subjetividade do seu criador, Walter Thompson. No momento inicial, encontravam-se fundidos o sistema e modo de expressão subjetivo de Thompson (o que corresponderia, na linguística à língua e à fala, respectivamente). Aos poucos, com a adoção por outros *soundpainters*, iniciou-se a consolidação do que seriam as características do sistema (por assim dizer, as regras comuns a todos os *soundpainters*) e o que seriam particularidades subjetivas assumidas na realização prática.

Ainda que Thompson tenha tido enorme influência nesse processo de consolidação, a autonomia da tecnologia criativa do *soundpainting* em relação àquele que a utiliza se amplia à medida que se alarga a comunidade que compartilha o sistema, já que o este é justamente o aspecto socializado do *soundpainting*. Nas últimas décadas, com o enorme aumento do número de praticantes e sua dispersão pelos mais variados contextos culturais, tornou-se possível, pelo menos parcialmente, observar quais seriam essas bases comuns.

Para Thompson, o *soundpainter* define a estrutura (*framework*) dentro da qual os *performers* irão operar (MINORS, 2020, p. 129). A visão apresentada por ele pode levar a supor que o papel estruturante formal recaia majoritariamente sobre o *soundpainter*. Dada a flexibilidade do *soundpainting*, observa-se que, na prática, o nível de estruturação formal fornecido pode variar contrastantemente entre um *soundpainter* e outro, podendo, inclusive, se alterar ao longo de uma performance em função dos tensionamentos e distensionamentos inerentes à relação estabelecida no grupo. Assim, em que pese a definição

---

21 Embora na língua inglesa o verbo *speak* se converta no substantivo *speaking*, no *soundpainting* o sinal é exatamente o mesmo, ou seja, sinaliza-se *LONG TONE SPEAK*.

da estrutura formal pelo *soundpainter*, as características dessa estrutura dependerão das particularidades de cada *soundpainter*, bem como das negociações ocorridas no processo de interação com o grupo. Uma eventual análise desse tipo de estrutura deveria focar, portanto, em *soundpainters* ou grupos específicos, não sendo possível, a princípio, fazer generalizações a esse respeito.

Uma reflexão ontológica sobre o objeto dessa investigação deve passar pela prática como ela se concretiza no mundo, ainda que essa prática contradiga o que se diz sobre ela. Tal reflexão deve, inclusive, levar em conta essa contradição. A fim de caracterizar o *soundpainting* de maneira geral, deve ser considerada uma estrutura ainda mais ampla que não depende de idiosincrasias pessoais e engloba todo o processo criativo envolvido, condicionando, com suas características, *soundpainters* e *performers*. Essa estrutura é o próprio sistema do *soundpainting*, compreendido em sua totalidade, tanto no que envolve suas características de natureza objetiva (código) quanto no que toca às de natureza subjetiva.

### 3.2 A dinâmica das relações no interior do grupo

O *soundpainting* faz parte de uma família de processos criativos na qual se incluem, por exemplo, a *conduction*<sup>22</sup> e a *percusión con señas*<sup>23</sup>. Todas essas técnicas são caracterizadas por um mesmo tipo de relação no grupo, que é assimétrica, colaborativa e mediada por um código<sup>24</sup>. A atribuição de tarefas no interno de um grupo, designando um papel ao *soundpainter* e outro aos *performers*, não deve ser confundida com uma divisão fundamentalmente hierárquica. Trata-se de uma relação de complementaridade que introduz, no grupo, um elemento de perturbação. Ou seja, comparado a um processo criativo coletivo em que todos os integrantes teriam, a princípio, a mesma função, rompe-se com a divisão homogênea das atribuições, provocando uma reorganização das relações no interno da coletividade, o que acaba por conduzir a um novo ponto de equilíbrio, assimétrico e dinâmico.

A assimetria dos papéis no grupo não se diferencia, numa análise superficial, de

22 Sistema de condução e criação coletiva criado pelo músico estadunidense Lawrence "Butch" Morris (1947-2013). A *conduction* se desenvolveu paralelamente ao *soundpainting*, num contexto de rivalidade velada entre Morris e Walter, que só foi rompido alguns anos antes da morte de Morris. Cf. MORRIS, 2017.

23 Sistema de condução e criação coletiva elaborado pelo músico argentino Santiago Vázquez, inicialmente baseado na *conduction* de Butch Morris. Desenvolvida por um percussionista virtuoso, *percusión con señas* possui um código que permite exprimir com precisão ritmos altamente complexos. Cf. VÁZQUEZ, 2013..

24 Há a possibilidade, no *soundpainting*, de se trabalhar com mais de um *soundpainter*, assim, como em outros sistemas é possível haver mais de um indivíduo em cada função. A existência de mais de um *soundpainter*, contudo, não afeta a relevância da divisão de funções na dinâmica de forças do grupo.

grande parte das práticas musicais de conjunto que contam com um regente ou uma figura de liderança. A função desempenhada por essa assimetria no *soundpainting* apresenta, contudo, características distintas de outras práticas.

A comparação do *soundpainter* com um regente de orquestra, evocada pela similitude das duas figuras, que se postam, geralmente, diante do grupo, encontra limite no fato de que a sinalização do *soundpainter*, além de possuir a especificidade de ser mais detalhadamente codificada, gera um tensionamento a partir do qual se dá o processo criativo, enquanto o gesto do regente visa a potencializar expressivamente a realização de uma obra que já tem diversas características definidas de antemão. Após alguns ensaios, uma orquestra não espera que, em dado momento, o regente surpreenda o grupo com um gesto inesperado. Nesse ambiente, uma vez fixado o caráter da peça, o trabalho do grupo, nos ensaios, passa a ter como objetivo o aprimoramento das características expressivas consolidadas e não a exploração de novas possibilidades criativas ou interpretativas. O regente trabalha em função da convergência dos esforços com vistas a um empenho interpretativo conjunto.

Já o *soundpainter*, ao gerar tensionamentos na relação com o grupo por meio de sua sinalização, exerce uma função de instigar, de provocar, de pôr em jogo, num processo criativo que favorece a espontaneidade e a singularidade do momento. O grupo de *soundpainting*, por sua vez, não espera que o *soundpainter* repita o que foi feito nos ensaios<sup>25</sup>. Pelo contrário: o que se há de esperar, numa performance desse tipo, é que ele seja surpreendente e instigador.

Da mesma forma, em função da organização funcional da escritura, é evocada a comparação entre o *soundpainter* e a figura do compositor. Comparação que chega até a influenciar o conceito desenvolvido por Thompson, para quem o *soundpainting* envolve "composição em tempo real". A temporalidade, também evocada no conceito de Thompson, é um dos aspectos que distancia o *soundpainting* da composição tradicional (até por isso, a necessidade de colocá-la explicitamente no conceito). Além disso, a natureza do processo criativo e o tipo de relação estabelecida entre o *soundpainter* e o grupo o distinguem da composição no sentido tradicional.

Os sinais do *soundpainter*, dessa maneira, ao mesmo tempo que se aproximam da

---

25 Em grande parte das vezes, as tentativas de reconstruir, no momento da performance, boas experiências realizadas em ensaios acabam gerando frustração. A experiência ensina que bons resultados nos ensaios devem ser vistos não como algo a ser repetido na performance, mas como sinal de que o grupo galgou um nível de trabalho.

gestualidade do regente de orquestra pela utilização do corpo como referência expressiva, avizinham-se aos da escritura por, de forma codificada e padronizada, exprimirem idéias musicais com algum grau de precisão. Tendo em conta esses diferentes pontos de conexão, os sinais podem ser vistos como "provocações", como sugestões cujo sentido nunca está plenamente encerrado e cuja interpretação sempre terá, por um lado, um teor denotativo (ligado à decodificação e entendimento técnico dos sinais) e, por outro, um conteúdo sujeito à construção individual de cada *performer*.

O *soundpainting* como atividade, como fazer criativo, emerge da relação entre pólos distintos (*soundpainter* e *performers*), cada um com características de performance específicas. Todo o processo criativo envolvido, e não a mera realização prática de algo previamente estabelecido, é modulado por essa relação peculiar e assimétrica, devendo sempre transitar de um pólo a outro para ser levado a cabo. Esse é um dos aspectos que afirmam a singularidade do *soundpainting* e de outros processos criativos relacionados.

O resultado sonoro alcançado nesse processo deriva da interação entre a subjetividade do *soundpainter* e a do *performer*, numa atividade coletiva em que a individualidade se manifesta no interior do diálogo criativo, isto é, não se anula em função do coletivo, tampouco se expressa de maneira irrestrita.

Ao mesmo tempo que o sistema comporta uma assimetria inerente, a existência ou não de uma hierarquia entre *soundpainter* e resto do grupo não diz respeito à organização do sistema em si, mas ao tratamento particular dado por um praticante ou grupo específico. Alguns *soundpainters* – seja tacitamente, por seu comportamento diante do grupo, seja de forma mais explícita – atribuem à sua função algum grau de hierarquia, enquanto outros buscam fortalecer a horizontalidade, amparados em idéias como a da inexistência da noção de erro<sup>26</sup>. O *soundpainting* pode ser realizado de maneira horizontal, sem implicar numa hierarquia. Além disso, mesmo em situações em que existe hierarquia, a natureza dialógica e relacional é extremamente relevante, de modo que o limite da hierarquização se dá no ponto em que o diálogo deixa de ocorrer.

O rompimento com a perspectiva hierárquica e a valorização da relação estão

26 Embora enfatize a inexistência da noção de erro no *soundpainting*, Thompson desencoraja os *performers* a tomarem iniciativas para além do que é sinalizado pelo *soundpainter*, o que concentra o poder de iniciativa nas mãos do *soundpainter* e pode ser interpretado como uma espécie de hierarquização. Outros *soundpainters* e grupos, no entanto, possuem orientações diversas a esse respeito, inclusive permitindo que *performers*, em alguns contextos, tomem a iniciativa de trazer materiais que julguem interessantes, desde que mantenham a dinâmica dialógica fundamental do *soundpainting*.

presentes em Minors, que relativiza a centralidade da figura do *soundpainter* ao afirmar que *soundpainting* "é um processo por meio do qual fazemos arte, performamos, ouvimos e observamos uns aos outros a fim de formar relações, algumas das quais são dirigidas pelo *soundpainter*"<sup>27</sup> (MINORS, 2013a, p. 82).

Ao tratar da colaboratividade (idem, 2020), a autora também questiona diversos valores colocados por Thompson. Tal questionamento ecoa e amplifica posições defendidas em discussões ocorridas informalmente na comunidade de praticantes. O que é questionado não é a existência ou não da hierarquia em trabalhos que utilizam o *soundpainting*, mas se essa hierarquia é inerente ao sistema ou se, ao contrário, ela se deve às particularidades da dinâmica de cada grupo. O trabalho organizado de forma mais horizontal realizado por diversos grupos na atualidade indica que a hierarquia é apenas uma das possibilidades de interação existentes.

Como mencionado anteriormente, o *soundpainting* passou por um período inicial em que suas características de funcionamento se confundiam à forma como Thompson o concebia e o utilizava. A superação desse estágio, rumo a um sistema construído por uma coletividade de praticantes, passa pela necessária ruptura proposta por Minors, que não invalida a proposta de Walter, mas a coloca como uma das várias possibilidades admitidas por essa tecnologia criativa.

A influência crescente de um número cada vez maior de praticantes irá, certamente, provocar mudanças nos conceitos relacionados ao *soundpainting*, inclusive na própria noção do que seja *soundpainting*. As definições originais, formuladas – e já várias vezes reformuladas – por Thompson, são úteis para explicar a idéia, de forma sucinta e simplificada, a alguém que não a conheça. O conceito geral, no entanto, não necessita ser o mesmo quando utilizado em discussões entre praticantes experientes. Dessa maneira, novas noções serão cunhadas, adequando-se ao debate em pauta em cada campo, e o *soundpainting* comportará definições distintas (e complementares) em diferentes âmbitos como o da pedagogia, da tecnologia e o do processo criativo. Esses diferentes conceitos encontrarão solo comum na prática e em seus praticantes.

---

27 *Soundpainting is a process whereby we make art, we perform, we listen and watch each other in order to form relationships, some of which are directed by the Soundpainter, but this is all rehearsed and edited in the moment.*

### 3.3 Determinação/indeterminação do material e o potencial criativo do grupo

A influência da (in)determinação e a relação entre a construção das frases pelo *soundpainter* e sua elaboração pelos *performers*, embora sejam assuntos muito discutidos entre os praticantes de *soundpainting*, raramente são examinadas com maior rigor. Muitas vezes, as discussões se baseiam em concepções prévias repetidas sem uma necessária reflexão crítica, além de se conservarem, quase sempre, no âmbito do código, o que impossibilita uma compreensão mais global de como impactam de fato a prática.

Uma visão largamente difundida dentro da comunidade do *soundpainting*, no que se refere à atitude do *soundpainter* com relação à questão da indeterminação, faz referência a dois tipos distintos de abordagem, geralmente tidos como antagônicos: os chamados *technics* (também grafado *techniks*) e os *chancers*. Segundo Faria (op. cit., p. 71), o termo *chancer* indica um trabalho mais caracterizado pelo uso de estruturas "frouxas", valendo-se mais frequentemente dos recursos ligados à indeterminação, enquanto o *technic* utilizaria mais regularmente ferramentas convencionais para delimitar o escopo das ações do grupo, o que proporcionaria respostas mais específicas.

Ao refletir a respeito dessa divisão, Faria afirma que, na maior parte do tempo, a idéia de controle é ilusória e que a atividade do *soundpainting* se compõe, para ele, numa mistura dessas duas abordagens. Em que pesem as ponderações de Faria, ainda é ampla a aceitação dessa noção focada na figura do *soundpainter* e, sobretudo, em características limitadas a uma instância superficial do uso do código, o que corrobora a idéia de que há carência de uma reflexão mais crítica a respeito de como, seja no âmbito do código, seja no âmbito da dinâmica criativa do grupo, os diferentes níveis de determinação podem atuar de diversas maneiras no processo criativo.

#### 3.3.1 Implicações da (in)determinação no âmbito do código e das relações

A classificação do que é considerado determinado ou indeterminado na música nunca é absoluta. Mesmo Cage (1961, pp. 35-40), em suas explanações a respeito da indeterminação, dá exemplos que, a princípio, podem parecer contraditórios, mas se prestam a demonstrar a vasta gama de nuances admitida no âmbito da indeterminação. Por isso, ao tratar das infinitas matizes entre os inatingíveis extremos da determinação e da indeterminação absolutas, parece mais adequado tratar de tendências, relacionando-as aos elementos por elas

caracterizados, em vez de uma divisão simplista entre música determinada e indeterminada.

Como estruturação do pensamento musical (*escritura*), o *soundpainting* apresenta uma organização paramétrica, ou seja, cada sinal define apenas um ou alguns poucos parâmetros do material a ser realizado. Nessa lógica, a definição conjunta de vários parâmetros requer o encadeamento de sinais, de modo que, como regra geral, quanto maior o número de parâmetros a serem definidos, maior o número de sinais a serem utilizados e, conseqüentemente, mais longa é a frase sinalizada. Em suma, o grau de determinação tende a aumentar de maneira diretamente proporcional ao tamanho da frase.

Partindo dessa premissa, uma interpretação mais imediata dos potenciais efeitos de frases muito parametrizadas (isto é, com maior grau de determinação) é a de que, tendo o *soundpainter* definido vários parâmetros de uma ação musical, restará menos espaço para o *performer* inserir sua individualidade e participar ativamente da criação. Essa conclusão baseia-se apenas na regra geral de que, quanto maior o grau de determinação estabelecido pelo *soundpainter*, menores são as oportunidades de expressão por parte dos *performers*.

Ocorre que, na prática, mesmo frases com maior grau de determinação ainda possuem uma grande quantidade de parâmetros indeterminados, de modo que o espectro de diferentes respostas possíveis ainda assim é infinito. Comparar frases com diferentes graus de determinação em termos de quantidade de respostas válidas é comparar grandezas infinitas. Dessa forma, é possível conceber que um maior grau de determinação não se reflete num tolhimento das possibilidades criativas do *performer*.

Ainda sob o ponto de vista prático, observa-se que, ao longo de boa parte do tempo, numa atividade de *soundpainting*, o *performer* está permanentemente dividindo sua atenção entre a execução de sua prática artística, a leitura / interpretação do código apresentado pelo *soundpainter* e as ações dos demais membros do grupo. Para isso, deve ser capaz de, enquanto realiza um material (sinalizado anteriormente), construir sentido sobre uma nova frase do *soundpainter* e, ainda, formular criativamente um novo material a ser realizado, dialogando com o grupo. Desse modo, quanto mais detalhes houver numa nova frase sinalizada, maior o empenho necessário por parte do *performer* a fim de manter sua atenção em em todos os focos necessários.

Ao apresentar uma frase longa e altamente parametrizada, o *soundpainter*, ao mesmo tempo que limita a possibilidade de respostas fora de um escopo específico, deve assumir os

eventuais riscos envolvidos na interpretação de uma frase longa, sobretudo por parte dos *performers* que já estão realizando materiais, muitas vezes complexos. Um desses riscos é o de que o *performer* capte apenas parte do sentido da frase e elabore sua resposta com base apenas no que conseguiu perceber<sup>28</sup>. Considerando que a sinalização ocorre durante a performance e faz parte dela, o tempo necessário para sinalizar uma frase longa também ser levado em conta pelo *soundpainter*.

Criar uma parametrização que delimitasse o campo de ação do *performer* a ponto de tolher suas possibilidades criativas demandaria do *soundpainter* um nível de complexificação que poderia tornar sua frase extremamente longa e quase ininteligível. Considerando o caráter performativo da sinalização do *soundpainter*, de uma tentativa desse tipo, sem dúvida, poderia resultar num ato de performance com grande intensidade.

Visto que o código é apenas uma parte do largo aparato que compõe essa tecnologia criativa e que, como já observamos, a principal característica do *soundpainting* diz respeito às relações estabelecidas no grupo, o nível de complexidade das frases não pode ser considerado apenas sob o ponto de vista da estrutura do código, em que o teor de abertura ou de determinação é inferido apenas a partir da frase em si. Num enfoque direcionado às relações do grupo, a informação da frase em si diz muito pouco, devendo ser considerados aspectos como o grau de conhecimento de *soundpainting* pelo grupo, o histórico de trabalho coletivo e, inclusive, as preferências individuais segundo as quais um *performer* se sente mais ou menos à vontade com certo grau de determinação.

Como afirma Faria, a evolução do *performer* não se limita ao desenvolvimento de habilidades e conhecimentos:

...a maleabilidade funcional e expressiva alcançada por meio do *soundpainting* pode fomentar não apenas habilidades e *insight*, mas também formas complementares de corporificação e uma visão mais bem integrada do fazer-música, em que pese as ostensivas divisões nas funções dentro da performance (FARIA, 2016, p. 227)<sup>29</sup>

28 No *soundpainting*, a não ser que não tenha percebido a quem uma frase foi direcionada, o *performer* é incentivado a responder e não a hesitar. Para isso, assim como musicistas iniciantes podem deixar de realizar certas características interpretativas de uma peça a fim de corretamente executar elementos mais básicos (ritmo, alturas), *performers* com pouca experiência no *soundpainting* abrirão mão de alguns detalhes para realizar um material complexo que tenha sido sinalizado.

29 ...*functional and expressive malleability achieved by soundpainting practices can foster not only skills and*

À medida que se familiariza com o código e a dinâmica do processo, o *performer* passa a ser capaz não só de agir de acordo com a proposta sinalizada pelo *soundpainter*, como de exercitar, dentro dessa proposta, seu potencial criativo. Nesse ponto, frases que, para um iniciante poderiam ser intimidadoras e causar problemas como a perda da espontaneidade ou um travamento do *performer* passam a ser consideradas excitantes e benéficamente desafiadoras enquanto frases muito elementares, confortáveis para iniciantes, passam a ser vistas como enfadonhas e pouco motivadoras.

Levando em conta todas essas variáveis, as construções do *soundpainter* devem buscar, em suas mais diversas possibilidades e expressões, gerar as condições ideais de modo que as limitações impostas pelo *soundpainter* não cerceiem as possibilidades de criação e, ao mesmo tempo, forneçam um mote instigador, que suscite o desejo de agir criativamente.

Em prol do caráter coletivo da criação, uma das características fundamentais do *soundpainting*, é necessário que o *soundpainter* ofereça parte das definições e, ao mesmo tempo, deixe espaço para a ação criativa dos *performers*. Não há um nível ideal de determinação em termos absolutos, já que o grau de determinação irá se basear, dentre outros, nas necessidades intrínsecas à relação *soundpainter-performer*. Por isso, o grau de determinação pode variar a fim de melhor se adaptar às necessidades do grupo, da conjuntura da performance e de de situações específicas dentro dela.

Por meio das alterações no grau de determinação de suas frases, o *soundpainter* influencia na tensão e distensão da sua relação com os *performers*. O monitoramento dessa tensão e a tomada de ações necessárias para seu equilíbrio são atitudes necessárias no grupo. Da parte do *soundpainter*, deixar o conteúdo demasiado aberto para o *performer* ou determinar excessivamente o material são atitudes que geram desequilíbrio da dinâmica criativa. Os *performers*, por sua vez, podem afetar essa dinâmica ao oferecer, com sua realização musical, elementos com maior ou menor grau de tensão (efetuando, por exemplo, escolhas com diferentes níveis de contraste, imprevisibilidade ou de extremos) em relação ao que foi sinalizado ou ao que está sendo realizado pelo resto do grupo.

### 3.3.2 Liberdade positiva e o incentivo às capacidades criativas

Ao tratar do tema do grau de determinação e suas implicações no grupo, deparamo-nos

---

*insight, but also complementary forms of embodiment and a better- integrated view of music-making, despite the ostensible divisions in performing roles.*

frequentemente com a questão da liberdade – termo bastante evocado em alguns meios musicais. A esse respeito, cabe explorar dois termos trazidos por Omura (op. cit., p. 70): *liberdade positiva* e *liberdade negativa*. Esses conceitos, abordados por filósofos como Berlin e Fromm (2013), podem ser úteis para entender o processo criativo no *soundpainting*, sobretudo no que diz respeito a como o potencial criativo do grupo pode ser estimulado.

A distinção é necessária, posto que, historicamente, uma mesma palavra (liberdade) é utilizada para se referir a dois conceitos diferentes. A chamada liberdade negativa consiste, resumidamente, na inexistência de impedimentos à ação, é a condição de quem se vê **livre de** empecilhos que obstem suas ações. Essa liberdade, contudo, não garante ao indivíduo todas as condições necessárias para a realização das ações. Ao contrário da "liberdade de" (liberdade negativa), a *liberdade positiva* ("liberdade para") se funda na criação das condições que permitam ao indivíduo efetivar sua ação.

Para Fromm (2013), a *liberdade positiva*, baseada na singularidade e na individualidade da pessoa, é a forma de escapar do isolamento, da ansiedade e da sensação de impotência ocasionadas pela liberdade negativa.

No âmbito do processo criativo, a construção das condições para a ação efetiva pode ocorrer de diversas maneiras. Ao manejar o nível de tensão interna no grupo, por exemplo, o *soundpainter* tem em vista criar condições que fortaleçam o potencial de ação do *performer*, amplificando sua capacidade real de agir (no caso, de criar), isto é, sua *liberdade positiva*. A proposta do *soundpainting* se aproxima, portanto, da proposta descrita por Fromm, visando a dar condições para uma ação criativa fundamentada e não apenas remover eventuais empecilhos.

Minors (2020) aponta que o fato de o *soundpainting* ser tratado por seus praticantes como uma língua ou linguagem enfatiza sua natureza de diálogo. O fato de as respostas dos *performers* se desenvolverem sob a forma de realização artística não contraria o caráter dialógico, já que, ao relacionar o conteúdo da resposta ao teor do que foi sinalizado, é possível inferir como a proposta inicial foi tratada pelo *performer*.

A exposição de idéias complexas num diálogo não traz prejuízo do contraditório nem determina de forma absoluta a resposta do interlocutor. Muito pelo contrário, uma exposição complexa poderá impelir o interlocutor a elaborar mais ainda sua resposta, aumentando, para isso, seu grau de compromisso com o diálogo em si, o que implica em não apenas consentir

ou corroborar o sentido, mas expandi-lo. De forma análoga, o *soundpainting* também pode se valer, em determinados contextos, de uma complexificação benéfica das proposições.

Neste ponto da discussão, turvam-se as distinções entre o que seria considerado *Technik* ou *Chancer*. Se, a princípio, uma frase complexa e com algum grau de determinação poderia ser lida como *Technik*, uma leitura real a respeito das possibilidades abertas por aquela frase só pode ser feita levando em conta toda a dinâmica de relações existente no grupo. A atitude *Technik* ou *Chancer* estaria ligada, portanto, a todo o acordo estabelecido no grupo, seja de maneira mais tácita, seja de forma explícita.

A complexificação das relações ocorre naturalmente à medida que o grupo como um todo avança no processo de absorção e internalização do sistema. Essa complexificação acentua aspectos que definem o *soundpainting* como um processo criativo singular, visto que, a partir dela, o grupo se aprofunda num tipo de relação específico dessa forma de criar. Ao mesmo tempo, ela influencia o próprio desenvolvimento do *soundpainting*, já que, muitas vezes, novos sinais surgem como "atalhos" para indicar ações que, antes, requereriam uma sinalização mais complexa e imprecisa.

Através da constante transformação, o grupo percorre os meandros da indeterminação em busca das possibilidades expressivas que permitem que, num fazer coletivo, se expressem as individualidades por meio das interações.

### **3.4 Desenvolvimento do trabalho coletivo**

São mencionados com frequência, na bibliografia sobre *soundpainting*, seus benefícios pedagógicos, apontando-o como uma atividade que permite a inclusão de artistas de todos os níveis técnicos e com as mais diversas bagagens culturais. Nesse contexto, com musicistas com pouca experiência em performance instrumental e criação musical, por exemplo, a atividade assume uma dinâmica intrinsecamente relacionada com o ensino/aprendizagem: podem-se explorar, de forma prática, conceitos e noções que, em aulas de teoria e análise musical, poderiam tornar-se demasiadamente abstratos e distanciados de uma experiência musical concreta.

Por outro lado, o *soundpainting* permite um crescente grau de aprofundamento ao longo de um trabalho extensivo e continuado, sendo que a complexificação das relações, como já mencionado, é natural no decorrer do trabalho de qualquer grupo. Em função disso, o

fato de que, mesmo em níveis superficiais, o *soundpainting* seja considerado uma excelente ferramenta criativa e pedagógica não deve servir como uma barreira à busca por um aprimoramento técnico e artístico. A prática do *soundpainting* pode se tornar altamente complexa, o que, assim como em qualquer outra prática artística, requer um nível de dedicação proporcional ao resultado esperado.

Como salienta Faria (2016, p. 114), o conhecimento das regras do sistema, compartilhado pelo grupo, deve ser exercitado por meio dos ensaios, de forma que esse conhecimento permita que cada integrante contribua com sua subjetividade. Dessa maneira, exercício do *soundpainting* será uma experiência transformadora para aqueles que o realizam.

Os ensaios permitem tanto que *performers* quanto *soundpainter* explorem aprofundadamente as possibilidades expressivas do sistema e da própria relação com ele. No que se refere ao código, o *soundpainter* poderá experimentar diferentes combinações de sinais e observar seu efeito prático no grupo. Da parte expressiva, poderá enriquecer sua relação com o grupo e perceber como as sutilezas e suas idiossincrasias gestuais influenciam o resultado da criação coletiva. O grupo poderá, igualmente, exercitar-se na compreensão dos sinais e de sua infinita gama combinatória, experimentando interpretações possíveis e testando os limites semânticos do *soundpainting*, enquanto exercita o foco múltiplo da atenção e a escuta coletiva.

Considerando que as relações internas no grupo não são estanques e não obedecem regras rígidas como as do código, observa-se que o mútuo conhecimento entre *soundpainter* e *performer* é fundamental. Esse conhecimento é desenvolvido ao longo dos ensaios e leva a um benefício que ultrapassa os aspectos técnicos: o amadurecimento das relações internas do grupo. Ao longo do trabalho regular, cada integrante constrói sua relação com o sistema, com o grupo e percebe a maneira particular como cada um dos demais integrantes se relaciona com todos esses elementos. A negociação entre os entes evolui e a fluência do processo como um todo prospera. A continuidade da prática, com frequência constante, ao longo de um período de meses ou anos, permite ao grupo alcançar um alto nível de proficiência no *soundpainting* e de entrosamento interno.

Sem dúvida, a característica de inclusão e pluralidade merece destaque, mas não deve ser confundida com a redução simplista do pensamento musical. Contextos de criação e experimentação artística mais diversificados, nos quais o *soundpainting* se insere, ao lado de

outras linguagens artísticas e recursos tecnológicos, potencializam a emergência de relações de criação coletiva mais diversas.

## 4 Possibilidades Criativas com *Soundpainting*: a expansão do sistema

Neste capítulo, as reflexões feitas anteriormente se associam à minha experiência prática com o *soundpainting*, a fim de investigar as possibilidades criativas. Na primeira seção, descrevo as ferramentas de que o *soundpainting* dispõe e algumas das estratégias mais comumente utilizadas. Nas duas seções seguintes, examino, sempre a partir da minha experiência pessoal, a relação do *soundpainting*, respectivamente, com o audiovisual e com outros sistemas. Finalmente, trato das performances *online* que ganharam relevância em função da pandemia de Covid-19.

Ao longo das seções, são trazidos exemplos e comentários a partir de relatos de experiências minhas com o grupo *Soundpainting BH* (atualmente denominado Orquestra Pictofônica).

### 4.1 O uso do *soundpainting* em contextos expandidos

Para além da sintaxe básica (quem, quê, como, quando), o código do *soundpainting* possui maneiras de modificar temporariamente suas regras de funcionamento, alterando ligeiramente aspectos específicos. Os chamados modos (*modes*), por exemplo, são exceções às regras básicas do código e instituem, temporariamente, regras particulares que podem afetar diversos elementos da dinâmica criativa.

Mesmo com os modos, as características principais do sistema, no que diz respeito ao processo criativo – como coletividade, temporalidade, dinâmica do grupo –, se mantêm. Os modos são parte do *soundpainting* tanto quanto os conceitos que obedecem à sintaxe básica<sup>30</sup>.

A expansão da dinâmica criativa começa a romper os limites do *soundpainting* por meio de outras ferramentas de que o próprio sistema dispõe, que auxiliam a interface entre o *soundpainting* e outros tipos de material artístico, oriundo de processos criativos de outra natureza. Essas ferramentas facultam a integração dos materiais mais variados, ampliando as possibilidades criativas para além dos limites intrínsecos ao *soundpainting* (limitações

---

30 Em seus cursos, Walter Thompson compara os modos aos verbos irregulares: embora não sigam algumas regras, fazem igualmente parte da língua.

impostas por questões como a temporalidade, os graus de determinação, a dinâmica criativa coletiva e outras). Os contextos em que o *soundpainting* interage com outras formas de processo criativo e / ou performativo são o que aqui denomino contextos expandidos.

Assim como acontece em outros contextos envolvendo criação espontânea e improvisação, a performance, no *soundpainting*, se concentra, geralmente, na realização de materiais criados no âmbito do próprio sistema. Assim, outros materiais, como é o caso das citações, são utilizados parcimoniosamente, exceto quando estimulados pelo *soundpainter*. A ação típica esperada de um *performer*, portanto, é a criação espontânea, a valorização do momento presente. Citações podem ser bem-vindas em momentos específicos, sendo que, quando o são, quase sempre aparecem de forma espontânea e não premeditada. A citação, sobretudo quando não sugerida pelo *soundpainter*, embora faça menção a um material pré-existente, não configura necessariamente um contexto expandido, visto que seu propósito, geralmente, não é o de produzir uma conexão com outros tipos de processo, mas apenas de, dialogando com o momento, introduzir um elemento que pode ser reconhecido.

No leque de conexões possíveis entre *soundpainting* e outros processos, um recurso muito utilizado a fim de alargar o potencial do processo criativo é a de se inserir deliberadamente, na performance, materiais previamente estabelecidos ou ensaiados (seja criados especialmente para a ocasião, seja trechos pré-existentes). Incluem-se, aqui, a música escrita, texto teatral, trabalhos cênicos e coreográficos pré-definidos, obras audiovisuais e materiais preparados pelo grupo em ensaios. Esse tipo de material se diferencia das citações espontâneas por já estar previsto de antemão e também por, na maioria das vezes, exercer, na performance, um papel estrutural.

A fim de conectar o *soundpainting* a materiais oriundos de outros processos criativos, um dos principais recursos utilizados são as chamadas *palettes*. O sinal *PALETTE* evoca materiais preparados de antemão definidos pelo grupo. Esses materiais podem ter diversas naturezas, como música escrita ou memorizada, texto, cenas, coreografias, ações específicas, ou seja, toda sorte de material artístico pronto, que não é criado durante a performance, embora nela seja inserido, podendo ser transformado ou modificado por meio do *soundpainting*.

O uso de *palettes* permite agregar materiais com características específicas – por exemplo, características próprias do recurso tecnológico da escrita ou da reprodutibilidade

técnica do som e da imagem –, que não poderiam ser formuladas apenas com o *soundpainting* sem auxílio de outros recursos. Esses materiais podem auxiliar na organização formal da criação, atuando como um recurso estrutural. Ao realizar, por exemplo, um material nitidamente oriundo de outro tipo de escritura e reconhecível como tal, é possível gerar articulações, estabelecer "climas", contextos, fazer transições entre cenas ou atos, reiterar e recapitular idéias.<sup>31</sup>

A *palette* pode receber diversos tratamentos. É possível realizar passagens de qualquer duração totalmente ensaiadas, intercalando-as com a criação em tempo real do *soundpainting*. Uma *palette* pode ser também modificada e transformada pelo *soundpainting*, passando a ser uma fonte de material, uma referência, não necessariamente sendo apresentada tal qual foi concebida. Assim, ao trabalhar com *palettes*, o *soundpainting* pode ser utilizado como ferramenta para remodelação, reconfiguração ou releitura do material pré-existente.

Outros membros da "família" da *palette*, cumprem funções específicas. A *universal palette* também dá indicações definidas de antemão. Enquanto a *palette* indica materiais artísticos a serem realizados, a *universal palette* trata da organização cênica, sendo utilizada para indicar disposições pré-definidas de cenário, iluminação e posicionamento de artistas no palco. A *palette-punch*, espécie de *palette* de curta duração, geralmente em que todo o grupo realiza uma mesma ação, é utilizada como forma de gerar pontos de convergência no grupo, também podendo ter um papel estrutural / articulatório.

A depender do contexto, o estabelecimento de uma *palette* não implica necessariamente em sua utilização completa em concerto. Elementos da *palette* podem ser utilizados sem que ela apareça integralmente ou pode até ocorrer de a *palette* servir apenas como uma "carta na manga", podendo, inclusive, sequer ser evocada. Isto é, trata-se de um recurso à disposição do grupo que permite uma ampla gama de usos e expande o espectro de possibilidades criativas.

## 4.2 Cineconcertos

A interação com o audiovisual, em particular a criação em tempo real de trilhas sonoras para filmes e vídeos, é uma forma muito apreciada de associação do *soundpainting* a

---

31 Embora o próprio sistema possua ferramentas para memorizar, evocar materiais utilizados anteriormente e voltar a um ponto anterior, nem sempre esses retornos ocorrem de forma organizada como numa *palette*.

outros tipos de material artístico. A atual disponibilidade de filmes silenciosos antigos em domínio público contribui para essa prática, que, por sua vez, auxilia na popularização do *soundpainting*, tendo em vista a popularidade do dispositivo cinematográfico<sup>32</sup>.

Em performances de *soundpainting* não associado a outros recursos ou materiais, nem sempre os eventos sonoros apresentam uma conexão evidente entre eles, tampouco resultam numa condução linear. O filme, nesse contexto, oferece uma espécie de "fio condutor" tanto para o processo criativo quanto para o espectador.

No uso de materiais sinalizados pelo *soundpainter*, independente de serem mais ou menos determinados, o sistema sempre permite a modificação, transformação e interrupção do material por meio da sinalização do *soundpainter*. É o que acontece com as *palettes*, que são iniciadas, modificadas, transformadas e interrompidas, misturando-se ao "caldo" criativo do processo do *soundpainting*. O filme, pelo contrário, segue seu curso, paralelamente à performance, que pode se relacionar a ele de diferentes maneiras, mas sem afetar a imagem cinematográfica em si. Em particular nas exibições de filmes silenciosos com trilha sonora ao vivo, denominados *cineconcertos*, filme e sons são camadas complementares, apresentadas de forma paralela e interativa, sem hierarquia entre elas. Essa é a grande particularidade do cineconcerto em contraposição à dinâmica do *soundpainting*.

O dispositivo cinematográfico, segundo Aumont (2002, p. 135), é o que regula o encontro entre espectador e imagem, não apenas em termos de condições espaço-temporais, como em sua dimensão simbólica. Assim, ao realizar um cineconcerto, é necessário ter consciência de que a presença do grupo e suas intervenções afetam as características do dispositivo cinematográfico, atuando também no efeito do dispositivo sobre o indivíduo.<sup>33</sup>

Conquanto o filme não possa ser diretamente modificado e transformado pela dinâmica do *soundpainting*, as formas de interação do grupo e do sistema com o cinema podem ser bem diversas, a depender das preferências de cada grupo, envolvendo a própria escolha da peça audiovisual, além da forma de interação com a peça escolhida.

A opção por uma abordagem mais "sincronizada" com o filme, isto é, em que os eventos sonoros encontrem correspondência mais direta aos eventos visuais na tela, eleva o

---

32 Consideram-se audiovisuais mesmo as obras cinematográficas do período do chamado "cinema mudo", visto que, tradicionalmente, essas obras eram apresentadas com música, fosse ao vivo, fosse gravada e, inclusive, por vezes com efeitos sonoros.

33 Cf. AUMONT, 2002, pp. 185-194

nível de complexidade, afetando as escolhas do grupo, como o uso ou não de *palettes* e o posicionamento do grupo com relação à tela. Além disso, a busca de uma aproximação com os eventos na tela exige uma preparação mais específica do grupo, já que tende a evidenciar tanto as vantagens do *soundpainting* no que se refere a coordenar a criação coletiva em diálogo com o filme quanto eventuais falhas nessa aproximação.



Figura 7: Cineconcerto do filme *Um Homem com uma Câmera*, de Dziga Vertov, realizado pelo grupo *Soundpainting BH*, atual Orquestra Pictofônica. Fonte: fotografia de Gui Machala, acervo do autor

Em que pesem todos os recursos de criação no instante disponibilizados pelo *soundpainting*, no caso dos *cineconcertos*, a preparação prévia do grupo ou do *soundpainter* muitas vezes contribui para uma melhor interação com o filme. Ainda que não haja *palettes* e a trilha seja totalmente criada no momento da apresentação, conhecer a dinâmica do filme, sua temporalidade, suas atmosferas, pode ser útil, já que esses são elementos fixos da apresentação, isto é, independente da trilha, estarão presentes na imagem.

Nos cineconcertos que realizei, observei alguns procedimentos característicos da minha maneira de preparar a mim mesmo e ao grupo para esse tipo de apresentação. O objetivo dessa preparação não é determinar o material, mas conhecer em profundidade o filme

com o qual a trilha dialogará, de maneira que a espontaneidade da criação ocorra a partir de uma relação madura, seja no interior do grupo, seja com esse elemento externo que é o filme.

Minha preparação individual, como *soundpainter*, se inicia assistindo uma vez ao filme em silêncio, despretensiosamente, como se apenas por fruição superficial. Nessa primeira sessão, o mais importante é compreender, além do enredo, as sensações e emoções evocadas. Esses são elementos essenciais, pois constituem a base da relação afetiva do público com o filme, ou seja: é com essas sensações e emoções que a trilha irá dialogar (ainda que por contraste).

Na segunda assistência, a atenção se volta para detalhes técnicos: enquadramentos, transições, articulações, recursos de montagem, tudo o que for relevante para a estruturação da trilha. São feitas anotações e, se necessário, o filme pode ser pausado e retrocedido. Daí em diante, assisto ao filme outras vezes, tanto quanto for necessário para conhecê-lo bem e sentir segurança no momento da apresentação.

Outra estratégia adotada no processo de preparação baseia-se num exercício habitual entre *soundpainters*, que é a do *grupo imaginário*: consiste em, sozinho, postar-se como se estivesse diante de um grupo e efetuar todas as sinalizações, criando mentalmente as respostas do grupo e o resultado obtido. Nesse caso, o exercício é feito assistindo ao filme, como se estivesse no próprio cineconcerto.

Pode-se lançar mão, ainda, de recursos como um roteiro escrito, um "mapa" das sequências e acontecimentos do filme, que serve como guia e lembrete para as cenas vindouras. Assim, além de não ser necessário contar apenas com a memória, abre-se a possibilidade de pensar com alguma antecipação a condução da trilha para determinado momento no filme. Por vezes, o roteiro se presta mais a facilitar a memorização que como uma referência a ser utilizada efetivamente no palco.

Todas essas preparações são feitas com o cuidado de manter sempre a abertura para a espontaneidade, para o que ocorrer no momento da performance. Um "excesso de preparação" poderia resultar em expectativas ou desejos demasiado específicos, quase sempre frustrantes quando se trata de criação em tempo real.

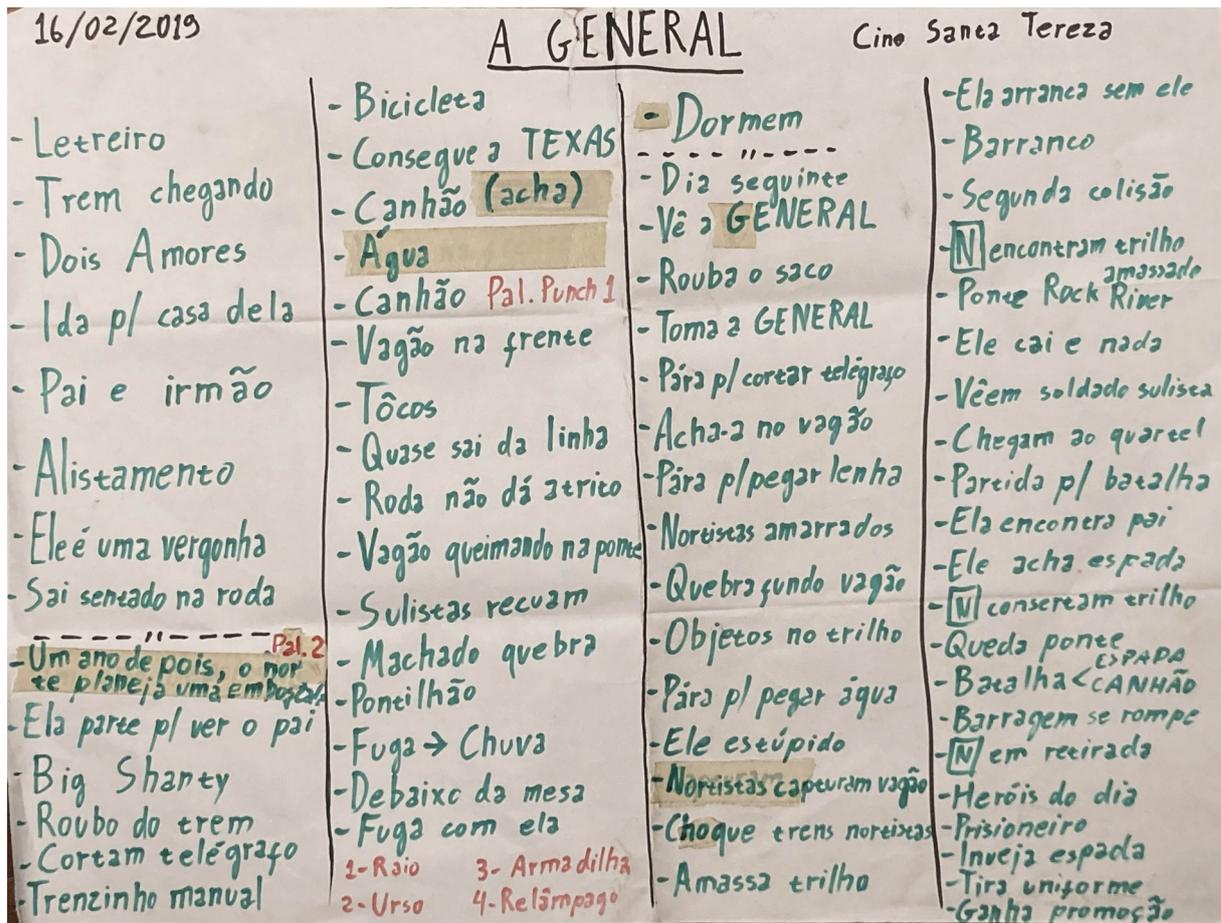


Figura 8: Roteiro elaborado para o cineconcerto *A General*, de Buster Keaton. Fonte: imagem do autor.

O ambiente de exibição também merece uma análise atenta. Considerando que, hoje em dia, são poucas as salas de projeção que contam com espaço destinado especificamente para um grupo musical, na maior parte das vezes, é necessário que o grupo se adapte ao espaço disponível. A relação com o local e a maneira do grupo se fazer presente são aspectos que afetam a atuação do dispositivo cinematográfico, devendo ser tratados com cuidado.

A iluminação do grupo e do *soundpainter*, assim como o posicionamento do grupo em relação à tela de projeção e ao público são objeto de atenção. É possível posicionar o grupo de para que todos vejam a tela de projeção, o que permite que, para além das interações inerentes à dinâmica do *soundpainting*, todos possam se basear nas imagens para contribuir com o processo criativo. Apesar de essa ser uma idéia simples, é difícil conseguir, nos locais onde tipicamente ocorre esse tipo de apresentação, um posicionamento que permita ao grupo a visão da tela sem sacrificar, tanto no aspecto visual quanto no acústico, a posição do grupo com relação ao público ou dos *performers* com relação ao *soundpainter*.

Além disso, a visibilidade da tela por todo o grupo nem sempre é apenas benéfica, já que acaba por dividir a atenção do grupo entre o filme e o *soundpainting*. Tal divisão da atenção pode ser parcialmente solucionada, no que se refere aos *performers*, pela utilização do sinal *SCREEN* (tela), que indica quando é necessário olhar para a tela. O sinal pode ser seguido, por exemplo, do *DURATION FADER* (*fader* de duração), a fim de indicar por quanto tempo o *performer* irá olhar para a tela até retornar sua atenção para o *soundpainter*.

Uma configuração muito utilizada, mais confortável acústica e visualmente para o público e para o grupo, é aquela em que apenas o *soundpainter* vê a tela, colocando-se de costas para o público, como muitas vezes ocorre em orquestras tradicionais ao executar trilhas ao vivo, nas quais o regente se posta voltado para a tela, enquanto a orquestra está de costas para ela. Essa disposição tem a vantagem de que apenas o *soundpainter* necessita dividir sua atenção entre os elementos do *soundpainting* e o filme. Os *performers* permanecem na dinâmica tradicional do sistema. Por outro lado, esse tipo de situação não viabiliza uma sincronização precisa das ações do grupo com a imagem projetada.

O uso de *palettes* em momentos específicos do filme contribui, além das características já mencionadas a respeito das *palettes*, para a criação de atmosferas. Principalmente quando o objetivo é trazer o espectador "para dentro" do filme, a utilização de temas recorrentes e *leitmotifs* é um recurso narrativo valioso, além de ser um referencial para a sonoridade geral da trilha. Mesmo nos momentos em que um material sonoro específico não é evocado, o uso de *intents* (intenções) e *feelings* permite que a verve criativa do grupo seja explorada sem o risco de se distanciar demasiadamente do caráter da cena.

A forma de uso das *palettes* em conjunto com o filme também é variável do ponto de vista da determinação, seja temporal, seja de outros parâmetros. Uma possibilidade é a *palette* "fixa", que é "disparada" num momento específico do filme para o qual foi criada (temporalmente determinada). Outra maneira é preparar o material sem definir um ponto de entrada específico, deixando a escolha para o momento do concerto. Em todas essas situações, pode-se optar por realizar o material da *palette* tal qual foi concebido ou, adversamente, aplicar-lhe modificações e transformações valendo-se dos sinais necessários.

A primeira apresentação com audiovisual realizada pelo grupo *Soundpainting BH* foi com o média-metragem silencioso *Olhos de Inaiá*, dirigido por Marco Antônio Gonçalves Jr. e com atuação de Flaviane Lopes. Tanto o diretor quanto a atriz já haviam atuado com o grupo

*Soundpainting BH*, ele como músico, ela como dançarina.

Não bastasse a rara possibilidade de poder apresentar um filme silencioso contemporâneo, houve a alegre coincidência de que dois dos principais envolvidos no filme conheciam o *soundpainting*, de modo que a performance não precisaria se limitar à criação de uma trilha sonora, podendo propor outros diálogos com o audiovisual. Assim, à exibição do filme com a trilha ao vivo seguia-se uma performance envolvendo vídeo ao vivo e a presença física da personagem Inaiá (Flaviane Lopes), que adentrava o palco, realizando uma performance de dança, sempre com a utilização do *soundpainting*, para surpresa e maravilhamento do público.



Figura 9: Trecho final do cinenconcerto *Olhos de Inaiá*, de Marco A. G. Jr. com a atriz e dançarina Flaviane Lopes em cena. Fonte: fotografia de Gui Machala, acervo do autor.

A performance – envolvendo audiovisual, música dança e vídeo ao vivo – segue a proposta do *soundpainting*, de integração das várias disciplinas artísticas. Em busca de uma expansão ainda maior do espectro performativo, foi incorporada, em versões posteriores, uma palestra do geógrafo Alessandro Borsagli, cujo livro *Rios Invisíveis da Metrópole Mineira* fundamenta a pesquisa para realização do filme. Ao longo da palestra, que ocorria imediatamente antes da exibição do filme, elementos sonoros iam sendo sutilmente apresentados pelo grupo, de maneira a preparar gradativamente o clima do filme e utilizando as sonoridades como elemento unificador do espetáculo.

Aprofundando a relação com o contexto expandido a partir da natureza multiartística do *soundpainting*, o trabalho do grupo não necessariamente se limita à criação e realização da trilha sonora. Intervenções de caráter cênico sobre material audiovisual abrem a possibilidade de um diálogo mais amplo e historicamente menos explorado com o filme.

Por ocasião das comemorações da semana do Primeiro de Maio em 2018, o grupo *Soundpainting BH* realizou, a convite do Museu da Imagem e do Som de Belo Horizonte, uma apresentação com o filme *Tempos Modernos*, de Charles Chaplin (1936). Ao contrário das outras obras cinematográficas com as quais já havíamos trabalhado antes, *Tempos Modernos* é um filme sonoro. Seu contexto de produção é justamente o da transição do diretor entre o cinema mudo e o cinema falado, de modo que o próprio filme põe em diálogo a estética do cinema mudo e a do cinema falado.

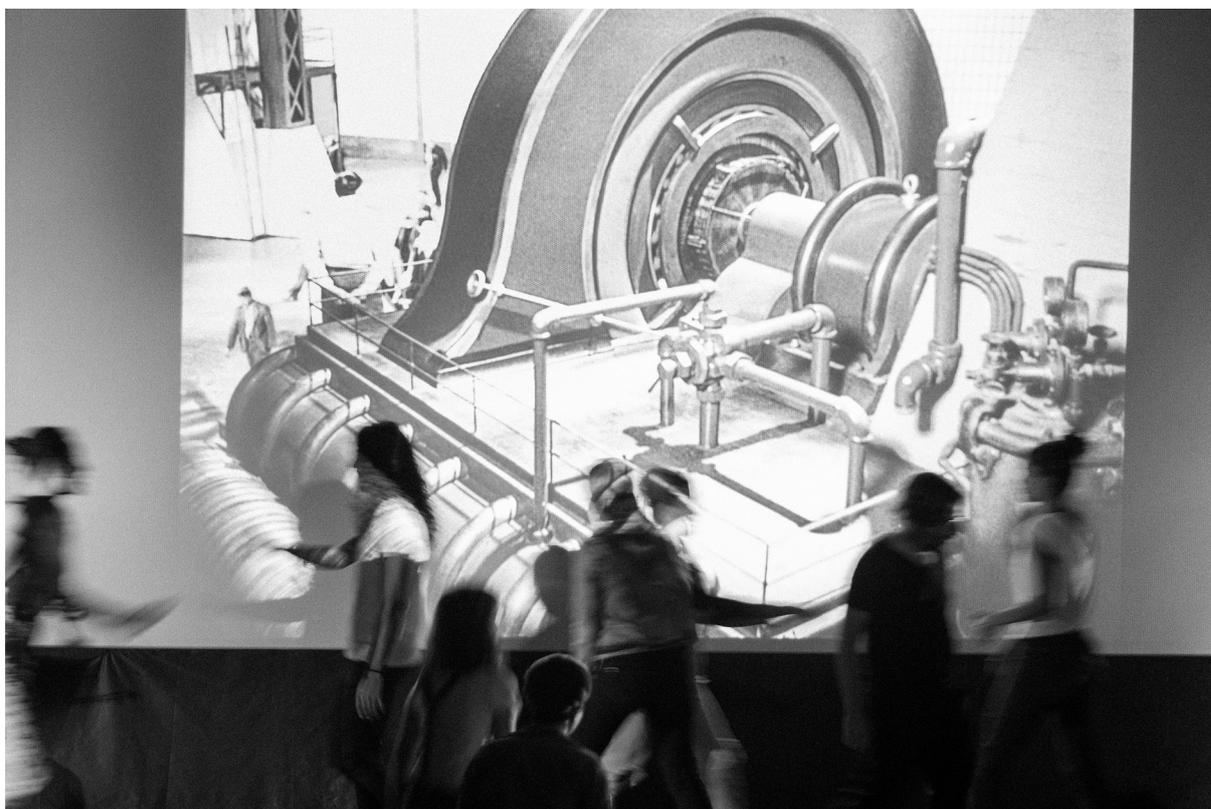


Figura 10: Trecho do cineconcerto *Tempos Modernos*, de Charlie Chaplin, em que o grupo realiza ações cênicas em diálogo com as imagens na tela. Fonte: fotografia de Gui Machala, acervo do autor.

Para esse filme, diversas *palettes* foram preparadas, para momentos em que ações mais específicas eram necessárias. Três delas se relacionavam a momentos em que o áudio original era extremamente relevante para a cena, como no momento em que, no filme, é tocada uma

gravação que explica as funções da "máquina alimentadora". Apenas uma das três *palettes* sonoras preparadas requeria um grau maior de sincronização com a imagem. Trata-se do trecho em que o protagonista, interpretado por Chaplin, canta. Nesse momento, nossa opção foi por reproduzir a canção com o grupo, numa espécie de dublagem em tempo real. Embora a tentativa de realizar a trilha em sincronia com o filme tenha resultado num efeito canhestro, não foi prejudicada a graça da apresentação, já que o próprio personagem apresenta um caráter desajeitado, que acabou sendo acentuado pela música.

Com relação ao uso de *palettes* e o diálogo com o filme, o *soundpainting* conferiu fluidez às transições entre os trechos criados na hora e os momentos em que eram evocados materiais pré-definidos. No geral, o resultado foi satisfatório, tendo sido possível interagir criativamente com as imagens cinematográficas. Por tratar-se de um grande clássico do cinema, o filme já é amplamente conhecido do público. Assim, o cineconcerto ofereceu a oportunidade de vê-lo sob uma moldura sonora diferente daquela já conhecida.

### **4.3 Aplicação e interação com outros sistemas**

Uma terceira fronteira para expansão do contexto é a de relacionar o *soundpainting* com assuntos e processos correlatos, que estão no seu entorno, ressignificando a função dos conceitos e sinais, que passam a ser encarados não só como ferramentas de um processo criativo, como como recursos aplicados ou hibridizados.

Sobretudo quando lidamos com música de concerto contemporânea, o *soundpainting* pode ser encarado, por exemplo, como um arcabouço de recursos para escuta e análise musical. Por ter sido desenvolvido no contexto do século XX, em que foram introduzidos ou modificados parâmetros na maneira de se pensar e fazer música, o *soundpainting* dispõe de conceitos que podem ser considerados como arquétipos de sonoridades que auxiliam a escuta da música produzida nesse contexto.

Em uma curta oficina online intitulada *Soundpainting e Escuta Musical*, que ministrei em 17 de novembro de 2021, tracei algumas conexões entre conceitos do *soundpainting* e sonoridades da música contemporânea. A oficina era voltada a um público amplo, não necessariamente conhecedor de termos e conceitos musicais. Assim, os conceitos do *soundpainting* foram apresentados e utilizados para caracterizar trechos de peças, permitindo que as pessoas identificassem esses conceitos, qualificando a sua escuta.

A fim de dar exemplos musicais claros dessas idéias, recolhi peças ou trechos cuja sonoridade evidenciasse muito nitidamente alguns conceitos relacionados ao *soundpainting*. O conceito de *minimalism*, por exemplo, foi relacionado à música minimalista, como em *Piano Phase*, de Steve Reich, enquanto a idéia de *pointilism* – termo que, no *soundpainting*, indica a constante variação, sempre apresentando materiais diferentes, transitando por diversas texturas, caracteres, velocidades, intensidades, etc. – foi associada à *Sequenza I*, para flauta, de Luciano Berio.

Após apresentar alguns conceitos e ouvir, com o grupo, trechos que os ilustravam de maneira mais evidente, passamos a peças em que os conceitos apareciam mais dissolvidos, misturando-se e confundindo-se. Assim, cada pessoa poderia identificar os diversos componentes, as várias camadas sonoras de uma música.

Por possuir conceitos muito diretamente ligados à materialidade do som (textura, intensidade, padrões), mesmo não se tratando propriamente de um método de análise, o *soundpainting* se prestou a permitir, principalmente ao público menos versado em música, a identificação de elementos, atribuindo-lhes nomes.

Essa foi uma vivência curta e pontual que aponta para um potencial analítico e didático do *soundpainting* ainda pouco explorado: o de constituir um referencial de escuta que privilegie parâmetros diversos dos favorecidos pela escuta musical tradicional. Novas experiências poderão ser realizadas, com um maior nível de sistematização dos conceitos e mais tempo para fruição e discussões.

Outra experimentação relevante em minhas investigações artísticas direcionadas à expansão do contexto do *soundpainting* é a de empregá-lo em fusão com outros processos criativos de natureza semelhante. Em 2017, realizei, em colaboração com o *soundpainter* francês Benjamin Nid, uma oficina de uma semana no Centro de Formação Artística e Técnica da Fundação Clóvis Salgado, em que experimentamos, com grande licença poética, associar sinais do *soundpainting* às regras e dinâmica de *Cobra*, a mais famosa *peça-jogo* (*game piece*) do compositor estadunidense John Zorn.

Essa experiência não foi feita com vistas a apresentar em público, mas como uma investigação prática que permitiu confrontar dois processos distintos, observando seus pontos de convergência e suas características particulares. Os contrastes entre os dois processos serviram para realçar as peculiaridades de cada um e conhecê-los melhor.

## Cobra

<p>1. <b>P</b> POOL</p> <p>2. <b>R</b> RUNNER</p> <p>3. <b>S</b> SUBSTITUTE <math>\Delta</math></p> <p>4. <b>SX</b> SUB CROSSFADE</p>	<p>1. <b>D</b> DUOS</p> <p>2. <b>T</b> TRADES</p> <p>3. <b>E</b> EVENTS 1, 2 or 3</p> <p>4. <b>B</b> BUDDIES</p>	<p><b>GUERRILLA SYSTEMS</b> Squad Leader + 2 Spotters</p> <p><b>TACTICS</b></p> <p><math>\delta</math> 1. Imitate</p> <p><math>\rightarrow</math> 2. Trade</p> <p><math>\text{—}</math> 3. Hold</p> <p><math>\delta</math> 4. Capture</p> <p><math>\curvearrowright</math> 5. Switch/crossfade</p>
<p>1. <b>CT</b> CARTOON TRADES</p> <p>2. <b>CO</b> ORDERED CARTOON TRADES with guests</p>	<p>1. <b>M<math>\Delta</math></b> G=G M<math>\Delta</math></p> <p>2. <b>G<math>\Delta</math></b> M=M G<math>\Delta</math></p> <p>3. <b>V</b> VOLUME <math>\Delta</math></p>	<p><b>OPERATIONS (Squad Leader ONLY)</b></p> <p>I DIVISI Memory drone, squad leader tactics and systems control</p> <p>II INTERCUT Locus Unit return to same sound</p> <p>III FENCING Unit with alternates</p> <p>G. UNIT LIFE SPAN: 7 Downbeats</p> <p>SPY may cut unit during OPERATIONS ONLY if unidentified.</p> <p><b>Unit members and alternates may cut at any time.</b></p> <p> end of Divisi superimposition</p>
<p>1. <b>1</b> SOUND MEMORY 1</p> <p>2. <b>2</b> SOUND MEMORY 2</p> <p>3. <b>3</b> SOUND MEMORY 3</p>	<p>1. <b>CUT</b></p> <p>2. <b>CODA</b></p> <p>3. <b>HOLD &amp; FADE</b></p>	<p><b>Some Locus Hand Cues</b></p> <p><math>\delta</math> thumb=stop</p> <p><math>\curvearrowright</math> hand=rhythm</p> <p><math>\delta</math> finger=pip</p> <p><math>\text{—}</math> hand=drone</p> <p><math>\curvearrowright</math> back and forth=trade</p> <p><math>\delta</math> one=intercut</p> <p><math>\curvearrowright</math> cut=change</p>
<p>1. <b>CUT</b></p> <p>2. <b>CODA</b></p> <p>3. <b>HOLD &amp; FADE</b></p>	<p>John Zorn © Oct 9 1984 NYC</p>	

Figura 11: Partitura de *Cobra*, de John Zorn. Fonte: LANGE, 1991, p. 36.

Como explica Abreu (2013, p. 69), *Cobra* é uma "composição" em forma de jogo baseada num conjunto de dezenove placas, cada uma das quais estabelece um conjunto de regras a respeito do que será tocado. Um *prompter* (ou ponto), coloca-se diante do grupo a fim de receber as sugestões feitas pelos músicos por meio de gestos codificados e, em seguida, comunicar ao grupo os rumos do jogo por meio das placas. Ao erguer a placa, o ponto indica ao grupo um evento futuro e, se necessário, iniciam-se as preparações para o evento. Ao abaixar a placa, o ponto indica o início do novo evento, provocando uma articulação.

O paralelo entre o ponto e o *soundpainter* é semelhante ao entre o *soundpainter* e o regente. As semelhanças plásticas ou superficiais ocultam, na realidade, relações consideravelmente distintas entre esses entes e seus respectivos grupos. Enquanto o *soundpainter* dialoga com as idéias musicais do grupo por meio dos sinais, a relação entre o ponto e o grupo em *Cobra* passa também pelo código utilizado pelos músicos para solicitar placas. Isto é, o código em *Cobra* atua numa "via de mão dupla", o que faz com que a assimetria presente na relação ponto-musicista seja muito diferente daquela observada na relação *soundpainter-performer*.

Além disso, ao contrário do que ocorre com *soundpainting*, em que cada sinal fornece apenas um conjunto limitado dos parâmetros para uma realização, as placas, em *Cobra*, indicam ações e eventos de forma mais específica, semelhante ao que ocorre nas *frases* do *soundpainting*, sendo o abaixar da placa do ponto um análogo do sinal de *PLAY* (iniciar imediatamente).

Muito mais nuances estão envolvidas em *Cobra* que a lógica de placas e regras que elas instituem. De maneira semelhante à que ocorre com o código do *soundpainting* – que é apenas um dos elementos fundamentais do processo criativo, embora seja o mais reconhecível – o código de *Cobra* não resume o rico e profundo potencial desse jogo musical.

A experiência com Nid resultou num curioso híbrido, cuja dinâmica criativa se situa num ponto intermediário entre os dois processos. Misturar a composição *Cobra* com o sistema *soundpainting* consistiu em fundir duas maneiras de fazer música cujas principais características escapam das definições estritas. Duas manifestações criativas inseridas num mesmo contexto musical<sup>34</sup>, o que, se por um lado facilita a hibridação, por outro não elimina o atrito entre elas.

Notamos grande discrepância no "clima" do grupo. O nível de tensão no ambiente é nitidamente maior em *Cobra*, comparado ao que geralmente acontece no *soundpainting*. A idéia de jogo parece agregar alguma excitação adicional ao da improvisação, enquanto, no *soundpainting*, o caráter dialógico e coletivo parece favorecer maior relaxamento do grupo.

Essa investigação trouxe ainda reflexões sobre as influências invisíveis do inventor sobre a invenção: o caráter agregador de Thompson, que busca nos músicos contribuições

---

<sup>34</sup> Walter Thompson, inventor do *soundpainting*, atuou como saxofonista no grupo de Zorn, tendo participado, inclusive, de uma das gravações de *Cobra*.

criativas, faz do *soundpainting* um sistema predominantemente colaborativo, enquanto a excitação do jogo, buscada por Zorn, confere a *Cobra* um caráter de maior inquietação. Tal discrepância de atitudes mostrou-nos a possibilidade de adotar diferentes posturas diante do grupo e modificou nossa maneira de criar com *soundpainting*.

#### 4.4 Performances *online* e investigações futuras

Embora as tecnologias atuais já permitissem a realização de performances musicais em que membros de um grupo interagissem virtualmente via internet, esse tipo de performance, antes de 2020, não se revelava particularmente interessante para o *soundpainting*, cujo processo criativo é coletivo e baseado na presença. O isolamento físico necessário em função da situação sanitária iniciada naquele ano, fazendo com que as atividades presenciais fossem canceladas, inviabilizou, ao menos temporariamente, a realização do *soundpainting* da forma como foi concebido originalmente.

Iniciou-se uma busca por formatos que permitissem adaptar o sistema às restrições. Dois tipos de iniciativa surgiram nesse momento: algumas buscavam preservar a característica do *tempo real*. Tentativas de, ainda que com muitas adaptações e tolerância, fazer o grupo tocar "junto" pela rede. Outras focavam em outras possibilidades de utilização do sistema, principalmente do código, sem a necessidade da interação síncrona.

Os aplicativos para reuniões online, além da latência, por menor que seja, e da qualidade sonora, por melhor que seja, comprometem o *soundpainting* por impossibilitar um dos seus aspectos mais fundamentais: o olhar nos olhos e a consequente a relação imediata (não mediada) que se estabelece antes mesmo do gesticular do *soundpainter* e que serve de solo firme para que a performance possa se desenrolar.

À procura de alternativas viáveis dentro das possibilidades de criação com *soundpainting*, formulei uma proposta baseada no exercício de criar com o grupo imaginário. Nesse caso, o grupo imaginário viria a ser concretizado noutra outra etapa do processo, em que os membros do grupo real pudessem interagir com a gravação das sinalizações do *soundpainter*.

Apenas uma câmera bastaria para o objetivo simples de, diante dela, executar os sinais num escopo "utilitário" do *soundpainting*, isto é, o de comunicar idéias criativas. Ocorre que o *soundpainting* é um sistema que se vale do espaço e do movimento, em que os olhares entre

*soundpainter* e *performers* são elementos importantes. Era necessário algum artifício que compensasse o sacrifício da temporalidade e das demais características do sistema a fim de experimentar uma nova forma de criar utilizando o que fosse possível das peculiaridades envolvidas no código.

Diante disso, julguei que, ainda que não fosse possível a reciprocidade, seria importante que cada *performer* tivesse uma câmera dedicada a si, de maneira que o olhar do *soundpainter* para a câmera seja interpretado pelo *performer* como um olhar direto para si. Pela utilização de várias câmeras, restitue-se ao menos parte do olhar individualizado que o *soundpainter* dedica a cada *performer*.

Nos processos aqui descritos, atuei como *soundpainter*, além de incumbir-me da coordenação e produção geral, bem como da edição dos vídeos e áudios.

Para os vídeos *De Longe em Harmonia* (contemplado pelo Edital Minas Arte em Casa, da Assembléia Legislativa de Minas Gerais) e *Experimento à Distância* (galardoado com o Prêmio Funarte Respirarte), utilizei, respectivamente, 7 e 9 câmeras (6 e 8 câmeras para *performers*, uma sempre para a imagem final do *soundpainter*, que é a que aparece no vídeo).

As câmeras que registrariam as imagens que seriam enviadas aos *performers* foram organizadas em semicírculo, cada uma na posição que corresponderia ao ponto de vista de um dos integrantes numa performance ao vivo (figura 12). O vídeo de cada uma dessas câmeras foi enviado a uma pessoa diferente, que gravou seu próprio vídeo-resposta enquanto assistia ao vídeo recebido. Ao início e ao fim da gravação, foi batida uma claquete a fim de auxiliar na sincronização de todos os vídeos. Aos *performers*, foi orientado que batessem uma palma ou fizessem um som *staccato* no próprio instrumento junto da claquete.

Junto ao vídeo endereçado a cada *performer*, foram enviadas instruções para a gravação. Além de indicações técnicas e recomendações sobre como proceder, as instruções incluíam breves orientações sobre os procedimentos práticos:

Assistir ao vídeo uma vez antes, sem responder, apenas para identificar todos os sinais. Em seguida, gravar seu vídeo resposta enquanto responde ao meu vídeo. Não "ensaiar": gravar a primeira versão, sem se preocupar. (trecho do e-mail enviado ao grupo)

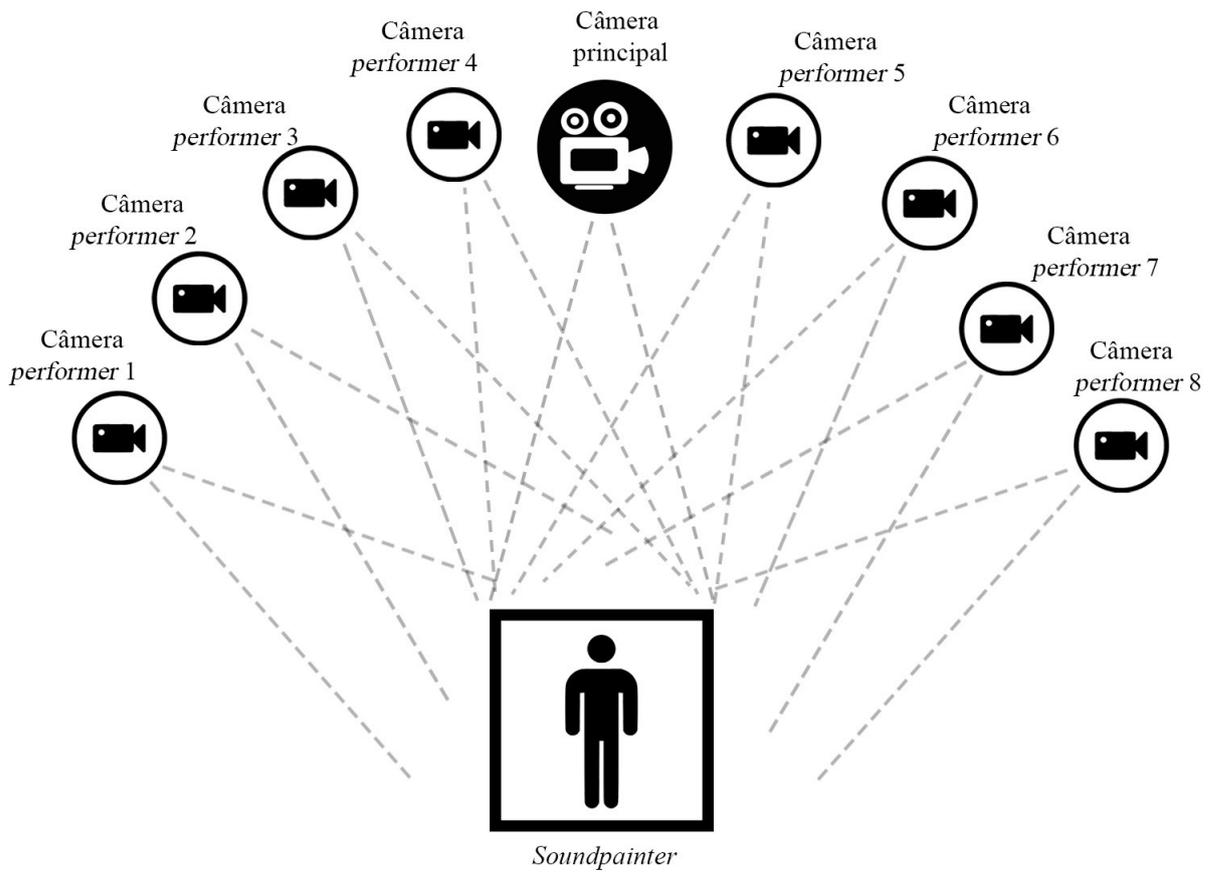


Figura 12: Esquema de posicionamento das câmeras em *Experimento à Distância*. Fonte: imagem do autor.

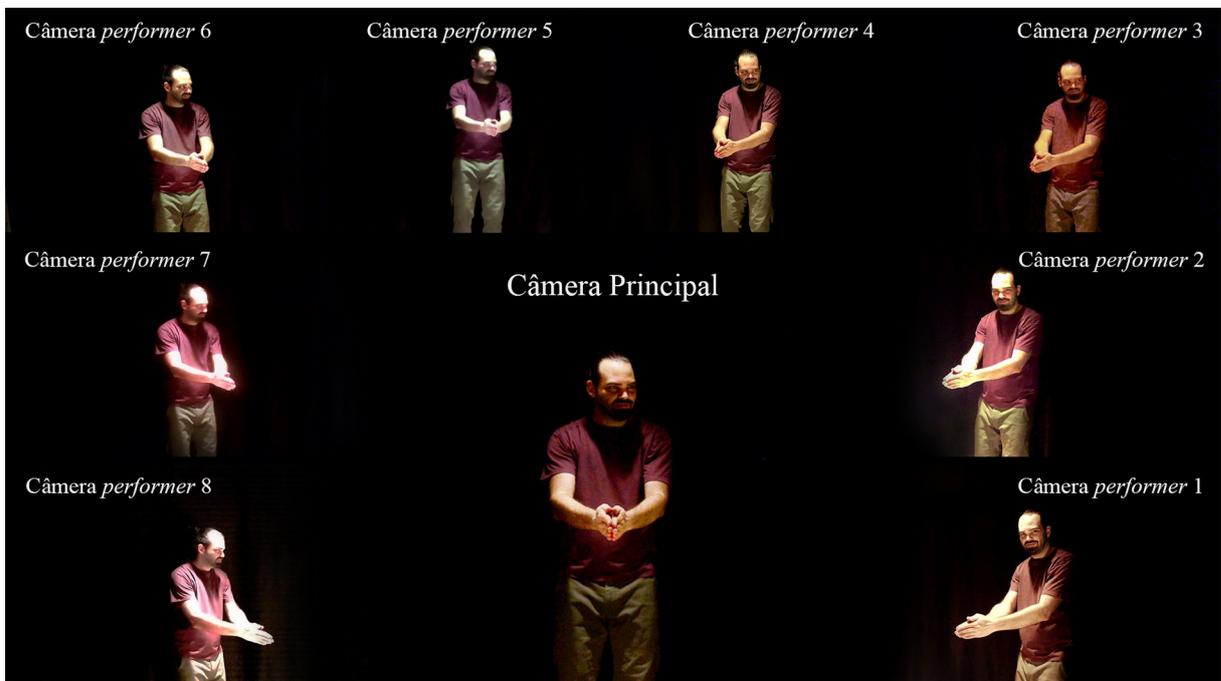


Figura 13: Montagem com fotogramas dos 8 vídeos enviados aos *performers* e do vídeo da câmera principal do vídeo *Experimento à Distância*. Fonte: imagem do autor.

Recebidos de volta todos os vídeos produzidos pelos *performers*, foi feita a sincronização das gravações e a montagem do vídeo final (figura 13), que incluía a minha imagem (captada por uma câmera cujo conteúdo não foi enviado a nenhum dos *performers*), rodeada pela imagem de todos os membros do grupo.



Figura 14: Fotograma do vídeo *Experimento à Distância*, resultado final da montagem do vídeo da câmera principal do *soundpainter* e dos vídeos-resposta dos *performers*. Fonte: imagem do autor.

Processo semelhante foi utilizado na produção do vídeo *Dedos*, parceria com a artista italiana Nadia Ischia. A diferença, neste caso, é que, como a imagem do *soundpainter* e dos *performers* não fazia parte do resultado final, as respostas dos *performers* foram enviadas apenas em áudio e não em vídeo, tendo sido o vídeo produzido por Ischia.

Nessas realizações, o *soundpainting* serviu como uma referência comum, um guia, uma mediação para uma criação coletiva em tempo diferido, mas artificialmente sincronizada. Cada *performer* dispunha apenas da referência do *soundpainter*, não podendo se orientar, como ocorre numa performance ao vivo, pelas propostas dos demais integrantes do grupo. O *soundpainter*, da mesma forma, não poderia se basear nas propostas do grupo, devendo valer-se da própria imaginação a fim de trazer propostas que pudessem dialogar com qualquer potencial resposta.

Se, por um lado, o *soundpainting* não podia funcionar da maneira habitual, por outro,

sua importância como elemento agregador e estruturador se destacou, na ausência do vasto conjunto de expedientes que nos possibilitam tocar em conjunto, como a escuta coletiva. Em função disso, o resultado apresentou uma coesão surpreendente, que se evidencia ao ver a montagem final, o que aponta para a idéia de que o código do *soundpainting*, ainda que isolado de outras características do sistema, é um recurso criativo efetivo no que se refere à coesão e estruturação.

Após tantas vivências – e, principalmente, após as reflexões que elas suscitaram – muitas questões começam a despontar para fomentar novas propostas criativas. Vários elementos do *soundpainting* e dos processos criativos aqui descritos ainda podem ser decompostos e serão foco de investigações artísticas.

Campo vasto para a investigação seria uma proposta de cineconcerto em que o filme não seja necessariamente uma parte "fixa", inerte às forças do *soundpainting*: uma dinâmica na qual seja possível, ainda que dentro de alguma limitação, provocar, a partir do *soundpainting*, articulações e modificações no filme, valendo-se de uma montagem não-linear em *live cinema*. Além disso, modalidades mais abstratas do vídeo como a síntese analógica<sup>35</sup> e o *live-coding*<sup>36</sup> também merecem maior exploração.

A comunicação com o público – sublinhada por Coşkuner (2016c) apenas sob o ponto de vista do público-*performer*, ou seja, do público que responde aos sinais – poderia ser ampliada e ganhar mais nuances caso pudesse não só responder a sinais como sinalizar, ele próprio, para o grupo. Uma forma de integração do público poderia ter inspiração na idéia do teatro-fórum, de Augusto Boal<sup>37</sup>, buscando criar uma instância em que o *soundpainting* permita o engajamento ativo do público e sua intervenção direta no processo de criação.

As colaborações *online*, intensificadas pela necessidade de isolamento, permanecerão como uma possibilidade, ao lado das atividades presenciais e das híbridas e outras experimentações em tempo diferido também podem ser realizadas.

Estas são algumas das idéias deixadas em suspenso, à espera do empenho criativo que as leve a cabo, gerando novas oportunidades de fruição e de reflexão.

---

35 Essa possibilidade foi experimentada pontualmente em algumas apresentações do grupo *Soundpainting BH* com o videoartista Marco Antônio Gonçalves Jr., utilizando um sintetizador analógico de vídeo.

36 *Live-coding* ou "programação ao vivo" é a modalidade criativa em que linhas de código são criadas ao vivo, gerando resultados sonoros, visuais ou audiovisuais no

37 Cf. BOAL, 2013.

## Considerações Finais

As reflexões promovidas a partir do *soundpainting* são muito mais instigadoras que uma tentativa – certamente inócua – de defini-lo. Em função disso, uma abordagem voltada a estabelecer conexões em vez de dissecar o código parece, se não uma melhor estratégia, ao menos mais conectada com o lado humano dessa prática, para a qual as relações são mais relevantes que a gramática. Ademais, um sistema que tem com uma de suas características principais o trânsito entre o determinado e o indeterminado não se moldaria facilmente às determinações de uma definição.

Soma-se a isso o fato de que o *soundpainting* e outros sistemas correlatos são extremamente recentes no contexto das práticas musicais, o que dificulta perceber como se delineará seu feitio numa fase de evolução posterior. Em seu atual ponto de desenvolvimento, tentar conceber uma descrição rematada do *soundpainting* é como observar uma crisálida nunca vista e tentar adivinhar-lhe o imago vindouro.

A questão ontológica fundamental – que é *soundpainting?* – serve, portanto, apenas como ponto para discutir como é possível nos aproximarmos dela. Neste trabalho, partimos de uma definição pré-estabelecida somente para caracterizá-lo em termos práticos. Em seguida, buscamos traçar conexões com o contexto de sua criação, refletir sobre como a atividade se concretiza no mundo e, por fim, examinar um processo criativo em particular.

Em diversos campos, o *soundpainting* já encontra um uso com algum grau de consolidação, embora ainda muito localizado. É o caso do contexto educacional, em que tem prosperado de maneira muito natural, dado o grande potencial de comunicação que provê. Toda ação, no *soundpainting*, é um ato voluntariamente criativo, de modo que a realização não está dissociada da criação, tampouco o intérprete do criador. Além disso, o fato de operar a partir de referências materiais e sem criar barreiras entre as disciplinas também constitui uma vantagem.

As iniciativas relacionadas à computação – outra área em que o *soundpainting* tem tido penetração – têm como foco, na maior parte das vezes, a possibilidade de que a máquina possa responder ao *soundpainting*. Para isso, são desenvolvidos sistemas de reconhecimento dos sinais pelo computador. A idéia inversa, de que a máquina possa formular e expressar

propostas por meio do *soundpainting*, é menos pesquisada e desenvolvida<sup>38</sup>.

No âmbito específico da criação musical, embora este seja o foco original do sistema, há um descompasso entre a profícua produção artística realizada em todo o mundo e a escassez de reflexões teóricas a respeito dessa produção e do *soundpainting* como processo criativo em si.

O *soundpainting* é uma tecnologia criativa que surge conectada com temas suscitados no seu tempo e busca dar a eles uma resposta singular, na qual é possível identificar características comuns a outras práticas, mas sem que ele se identifique com nenhuma delas. A singularidade desse sistema pode ser evidenciada ao verificarmos que diferentes modos de criar privilegiam um valor ou conjunto de valores específico. Na improvisação livre, um dos valores centrais é a liberdade; na composição tradicional, a disciplina e a técnica; no *soundpainting*, a colaboratividade.

Essa tecnologia surge também conectada à visão individual do seu inventor, Walter Thompson, cuja influência, mesmo ainda sendo considerável, passa a diminuir à medida que o *soundpainting* ganha projeção, de modo que já é possível identificar, até certo ponto, que características fazem parte do *soundpainting* em si.

Se as peculiaridades intrínsecas ao *soundpainting* – o código e tipo específico de relação assimétrica, integrada e coletiva que conduz o processo criativo – oferecem um recurso para elaborar a criação colaborativa e espontânea, esses mesmos elementos, sobretudo o código, não se integram facilmente numa performance sem chamar muita atenção para eles próprios. Mesmo possuindo artifícios para agregar muitas modalidades criativas e permitindo uma grande quantidade de exceções e flexibilizações às suas regras gerais, o sistema encontra limites à sua compatibilidade, no palco, com outros processos criativos.

A centralidade do *soundpainting* como sistema é evidenciada por Minors:

Notável é que as performances que usam esse método sempre aludam ao substantivo, *soundpainting*, embora um concerto incluindo uma fuga ou uma valsa não necessariamente seria classificado por seus

---

38 A princípio, a idéia de um computador *soundpainter* parece relativamente simples: bastaria transcrever para linguagem da máquina o código do *soundpainting* e as regras lógicas de utilização do sistema. No entanto, uma tentativa do tipo não conseguiria reproduzir as capacidades subjetivas do *soundpainter*, que confere sentido ao material trazido pelo grupo a fim de propor um diálogo.

procedimentos formais.<sup>39</sup> (MINORS, 2020, p. 114)

Uma questão relevante hoje em dia diz respeito a como escapar da centralidade do *soundpainting*. Como fazer com que ele possa estar presente sem chamar para si mais atenção que outros elementos da performance. Indo além: como obter, com o *soundpainting*, um processo de criação artística que transcenda os procedimentos formais? A partir do ponto em que o sistema não provê recursos para que as conexões possam acontecer, cabe aos artistas contar com sua potência criativa a fim de conceber novos modos de fundir os processos criativos.

Para um público não familiarizado, o sistema confere à performance uma aura enigmática, já que, desconhecendo o sistema, parte da fruição consiste em tentar desvendar o código, o que é um exercício estimulante para essa parte do público. Já para uma platéia habituada, a fruição se concentra mais fortemente naquilo que o grupo é capaz de realizar dentro dessa dinâmica criativa, embora o jogo de relações no interior do grupo sempre esteja presente. Um dos desafios ao se trabalhar com *soundpainting* seria, portanto, o de não se apoiar apenas na trama superficial, na aura de "mistério", e atuar em prol de um resultado artístico consistente.

A força latente do *soundpainting* é evidente e é possível que ainda o vejamos vicejar como processo criativo dentro de um contexto mais amplo e integrado a outros processos. Por se tratar de uma prática em contínuo desenvolvimento, será difícil falar de uma "consolidação" do sistema, mas os diversos esforços e *insights* de praticantes em todo o mundo permitirão que se extraia um potencial expressivo cada vez maior.

A arte permite infinitas respostas certas para um mesmo problema. O *soundpainting* é uma das respostas para alguns dos problemas que se colocam na contemporaneidade. Tem a força de conseguir realizar um trabalho colaborativo, afirmando a presença da coletividade, ao mesmo tempo que valoriza a autonomia do indivíduo.

Como ocorre com a maioria dos fazeres amplamente difundidos mundo afora, *soundpainting* não comporta um conceito fechado. Ainda que, por meio de esforços da comunidade, a gramática mantenha, ao longo do tempo, relativa estabilidade, as possibilidades criativas se ampliarão invariavelmente. Como escreveu Manoel de Barros,

---

<sup>39</sup> *Notable is that performances using this method always refer to the noun, Soundpainting, yet a concert including a fugue or waltz would not necessarily label it after its formal procedures.*

“Minhocas arejam a terra; poetas, a linguagem.” (BARROS, 2010, p. 219) O fazer poético é um dos grandes renovadores da linguagem. No *soundpainting*, um sistema construído com o objetivo de trabalhar poeticamente, as transformações e ressignificações ocorrem constantemente. Por isso, ele será cada vez mais múltiplo, plural.

## Referências Bibliográficas

ABREU, Felipe José O. **O Jogo Musical Cobra (1964), de John Zorn: reflexões sobre sua história e prática**. Dissertação de Mestrado—Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2013.

AGUIAR, Antônio. **Forma e Memória na Improvisação**. Tese de Doutorado—Aveiro: Universidade de Aveiro, 2012.

ARRIAGA, C.; REMENTERIA, I. Improvisación y Creación en Educación Infantil: Experiencia práctica a través del soundpainting. **Eufonía. Didáctica de la Música**, n. 76, p. 49–53, jul. 2018.

AUMONT, J. A Parte do Dispositivo. In: **A Imagem**. 7ª Edição ed. Campinas: Papyrus, 2002. p. 135–195.

BAILEY, D. **Improvisation: Its Nature And Practice In Music**. Boston: Da Capo Press, 1993.

BARBOSA, Rogério. **Escuta / Escritura: Entre o Olho e o Ouvido, a Composição**. Tese de Doutorado—Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2008.

BARROS, Manoel. de. **Poesia Completa**. São Paulo: Leya, 2010.

BARTHES, Roland. **La Aventura Semiológica**. 2. ed. Barcelona: Paidós, 1989.

BELDA, Ò. V.; NAVASQUILLO, R. M. Aplicaciones Didacticas del Lenguaje Soundpainting en Diferentes Ámbitos Educativos: una herramienta para la creación en tiempo real. **Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical**, v. 14, p. 329–349, 2017.

BLUM, S. Recognizing Improvisation. In: **In The Course of Performance: Studies in the World of Musical Improvisation**. Chicago: University of Chicago Press, 1998. p. 27–45.

BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido e Outras Poéticas Políticas**. São Paulo: Cosac Naify, 2013

CAGE, John. **Silence**. Middletown: Wesleyan University Press, 1961.

CASTRO, G. **Problemas de Performance em Improvisação Dirigida**. Dissertação de Mestrado—Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2015.

CATANZARO, T. **Transformações na linguagem musical contemporânea instrumental e vocal sob a influência da música eletroacústica entre as décadas de 1950–70**. Dissertação de Mestrado—São Paulo: Universidade de São Paulo, 2003.

COŞKUNER, S. A New Approach In Music Education Improving Creativity: Soundpainting. **Participatory Educational Research**, v. III, n. Special Issue, p. 152–160, 2016a.

COŞKUNER, S. Affect of Soundpainting Lesson in Increasing the Motivation for Listening to Aleatoric Music. **Middle-East Journal of Scientific Research**, v. 24, n. 1, p. 15–21, 2016b.

COŞKUNER, S. **Communication Between Conductor And Audience: Soundpainting**. . In: V Starptautiskā Zinātniski Praktiskā Konference “Māksla Un Mūzika Kultūras Diskursā”. Rēzekne: 2016c.

COŞKUNER, S. Effects of Soundpainting applications on performance. **Educational Research and Reviews**, v. 11, n. 15, p. 1391–1401, ago. 2016d.

COŞKUNER, S. **Improvisation Games for Strings**. Istanbul: Pan Yayıncılık, 2017.

COŞKUNER, S. Perceptions of Audience on Soundpainting Performance. **Journal of Education and Training Studies**, v. 6, n. 10, p. 142–142, ago. 2018.

COŞKUNER, S.; STALHEIM, J. Effects of Soundpainting Training on Attention. **Journal of History Culture and Art Research**, v. 9, n. 1, p. 295–304, mar. 2020.

DELALANDE, F. La Seconde Révolution Technologique de la Musique Occidentale. In: **Le Son des Musiques**. Paris: Piere Zech, 2001. p. 32–50.

DELIÈGE, C. Improvisation et Indetermination. **International Review of the Aesthetics and Sociology of Music**, v. 2, p. 155–191, dez. 1971.

DOĞANTAN-DACK, M. Why Collaborate? Critical Reflections on Collaboration in Artistic Research in Classical Music Performance. In: **Artistic Research in Performance through Collaboration**. London: Palgrave MacMillan, 2020. p. 39–57.

DUBY, M. **Soundpainting as a System for the collaborative creation of music in performance**. Tese de Doutorado—Pretória: University of Pretoria, 2006.

DUCKERT, K.; RASMUSSEN, G. **Sammenspil og Improvisation med Soundpainting**. København: Wilhelm Hansen Musikforlag, 2013.

ECO, Umberto. **A Estrutura Ausente**. 7ª edição ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

FARIA, Bruno. **Exercising musicianship anew through soundpainting : speaking music through sound gestures**. Tese de Doutorado—Malmö: Lund University, 2016.

FERRAZ, S. Pequena Trajetória da Idéia de Tempo na Música do Século XX. In: NASCIMENTO, G.; ZILLE, J. A. B.; CANESSO, R. (Eds.). . **A Música dos Séculos 20 e 21**. [s.l.] EduEMG, 2014. p. 86–104.

FROMM, Erich. **Escape from Freedom**. New York: Open Road, 2013.

GIACCO, G.; COQUILLON, S. On the Process of Sound Creation: Some Models for Teaching Artistic Creation in Music Using a Soundpainting Project in a French Primary School. **Visions of Research in Music Education**, n. 28, 2016.

GONTÁN, R. G.; THOMPSON, W. **Soundpainting: un Nuevo Lenguaje Artístico en el Aula**. 2. ed. Madrid: Gerust Creaciones, 2015.

GUYOT, P.; PELLEGRINI, T. **Vers la Transcription Automatique de Gestes du Soundpainting pour l'Analyse de Performances Interactives**. Toulouse: [s.n.].

JÁUREGUI, D. A. G.; DONGO, I.; COUTURE, N. **Automatic recognition of Soundpainting for the Generation of Electronic Music Sounds**. . In: THE INTERNATIONAL CONFERENCE ON NEW INTERFACES FOR MUSICAL EXPRESSION. 2019. Disponível em: <<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02162875>>

LANGE, A. Der Architekt der Spiele: Gespräch mit John Zorn über seine musikalischen Regelsysteme. **Neue Zeitschrift für Musik**, v. 152, n. 2, p. 33–37, 1991.

MINORS, H. J. **Reassessing the Thinking Body in Soundpainting**. (H. J. Minors, Ed.). In: HOW PERFORMANCE THINKS. London: Kingston University, 2012a.

MINORS, H. J. Music and Movement in Dialogue: Soundpainting. **Les Cahiers de la Société Québécoise de Recherche en Musique**, v. 13, n. 1–2, p. 87–96, set. 2012b.

MINORS, H. J. Soundpainting: Navigating Creativity. **The Journal of European Association of Dance Historians**, v. 6, n. 1, p. 79–90, 2013a.

MINORS, H. J. Soundpainting: The Use of Space in Creating Music-Dance Pieces. In: WYERS, M.; GLIECA, O. (Eds.). . **Sound, Music and the Moving-Thinking Body**. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2013b. p. 27–34.

MINORS, H. J. Soundpainting: A Tool for Collaborating During Performance. In: BLAIN, M.; MINORS, H. J. (Eds.). . **Artistic Research in Performance through Collaboration**. London: Palgrave MacMillan, 2020. p. 113–138.

MORRIS, L. D. “BUTCH”. **The Art of Conduction**. New York: Karma, 2017.

NETTL, B. Introduction: An Art Neglected in Scholarship. In: **In The Course of Performance: Studies in the World of Musical Improvisation**. Chicago: University of Chicago Press, 1998. p. 1–23.

OMURA, T. **Pichar sons, ver silêncios, ouvir gestos: uma aventura poética com o Soundpainting**. Dissertação de Mestrado—Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2015.

PARMENTIER, A. **Soundpainting language recognition DH Master thesis**. Dissertação de Mestrado—Lausanne: École Polytechnique Fédérale de Lausanne, 2020.

PELLEGRINI, T. et al. **Towards soundpainting gesture recognition**. . In: ACM International Conference Proceeding Series. Association for Computing Machinery, out. 2014.

PUIGDEMASA-ACEBRÓN, A. **Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje Musical para el Desarrollo de la Inteligencia Emocional en Secundaria: improvisación con Soundpainting**. 2012.

RODRIGUES, Ó. **Real-Time Composition as a Strategy for the 21st Century Composer**. Dissertação de Mestrado—O Porto: Politécnico do Porto, 2016.

RODRÍGUEZ, X. O Ensino Musical num Centro Rural Galego (Secundária): filosofia e prática. **Musicrearte Digital**, v. 1, p. 36–42, abr. 2012.

SMALL, C. **Musicking: The Meanings of Performing and Listening**. Middletown: Wesleyan University Press, 1998.

THOMPSON, W. **Soundpainting: The Art of Live Composition**. New York: Walter Thompson, 2006. v. 1

THOMPSON, W. **Soundpainting: The Art of Live Composition**. New York: Walter Thompson, 2009. v. 2

THOMPSON, W. **Soundpainting: The Art of Live Composition**. New York: Walter Thompson, 2014. v. 3

THOMPSON, W. **Soundpainting: Introduction**, [s.d.]. Disponível em: <[www.soundpainting.com/soundpainting/](http://www.soundpainting.com/soundpainting/)>. Acesso em: 22 fev. 2022

THOMPSON, W.; HARRIS, M. **Soundpainting: A Language of Creativity for Music Educators**. New York: SPing Books, 2017.

ZAMPRONHA, E. **Notação, Representação e Composição: um novo paradigma da escritura musical**. Tese de Doutorado—São Paulo: PUC-SP, 1998.