

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS  
MESTRADO EM ARTES CÊNICAS

Taiyo Jean Omura

**Pichar sons, ver silêncios, ouvir gestos:**  
**uma aventura poética com o *Soundpainting***

Rio de Janeiro, RJ  
2015

TAIYO JEAN OMURA

**Pichar sons, ver silêncios, ouvir gestos:  
uma aventura poética com o *Soundpainting***

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.

ORIENTADORA: Profa. Dra. Joana Ribeiro da Silva Tavares

Rio de Janeiro, RJ

2015

O57 Omura, Taiyo Jean.  
Pichar sons, ver silêncios, ouvir gestos: uma aventura poética com o  
Soundpainting / Taiyo Jean Omura, 2015.  
110 f. ; 30 cm + 1 DVD

Orientadora: Joana Ribeiro da Silva Tavares.  
Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Federal do  
Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

1. Improvisação (Representação teatral). 2. Soundpainting. 3. Língua  
de sinais. 4. Composição (Arte). I. Tavares, Joana Ribeiro da Silva.  
II. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Centro de Letras e  
Artes. Curso de Mestrado em Artes Cênicas. III. Título.

CDD – 792.028



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO  
Centro de Letras e Artes - CLA  
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - PPGAC

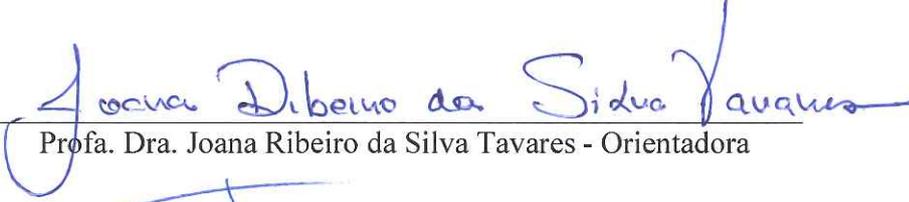
**“PICCHAR SONS, VER SILÊNCIOS, OUVIR GESTOS:  
UMA AVENTURA POÉTICA COM O *SOUNDPAINTING*”**

por

TAIYO JEAN OMURA

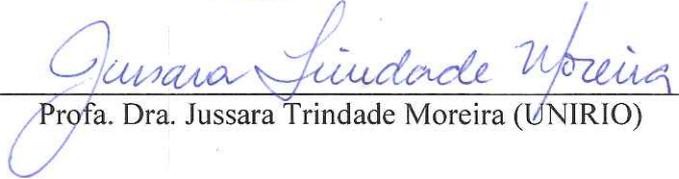
***Dissertação de Mestrado***

BANCA EXAMINADORA

  
Prof. Dra. Joana Ribeiro da Silva Tavares - Orientadora

  
Prof. Dr. Pretextato Taborda Junior (UFF)

  
Prof. Dra. Rosyane Trota (UNIRIO)

  
Prof. Dra. Jussara Trindade Moreira (UNIRIO)

A Banca Considerou a Dissertação:   Aprovada  

Rio de Janeiro, RJ, em 18 de agosto de 2015

Av. Pasteur, 436 – Urca – RJ Cep: 22.290-240  
Tel.: 21-2542-2565

<http://www2.unirio.br/unirio/cla/ppgcla/ppgac/>  
[clappgac@gmail.com](mailto:clappgac@gmail.com)

Dedicado aos meus avós, do Japão e do Brasil.

## AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UNIRIO por acreditar nessa pesquisa. Aos meus queridos amigos da turma do mestrado em 2013, a hibernação na escrita me deixou com saudade de vocês. Agradeço também a CAPES pela bolsa de pesquisa durante o primeiro ano.

À Joana Ribeiro, um caso de orientação amorosa à primeira vista, agradeço muito a oportunidade de ter a sua atenção e precisão de bailarina, para sempre corrigir minhas posturas mentais e dançar junto com a pesquisa.

Às professoras do PPGAC/UNIRIO, Tania Alice e Rosyane Trotta, pela leitura atenta e questões estimulantes na banca de qualificação, agradeço também à Ângela Materno e Maria Enamar pela “abertura de mente” em disciplinas cursadas no mestrado, como “Estudo sobre o gesto” e “Matrizes Coreográficas”.

À Danielle Fróes, revisora, diagramadora, e acima de tudo amiga, pelo auxílio cuidadoso e criativo.

Aos mestres e amigos da Licenciatura em Música na UNIRIO, lá pelos idos de 2007, em especial, Carlos Alberto Figueiredo, divertidíssimo professor de regência, e José Wellington Santos, nas suas memoráveis aulas de percepção musical. Aos amigos do Coral da Associação Scholem Aleichem (ASA), em especial a regente Claudia Alvarenga.

Aos amigos e colegas da Fundação Biblioteca Nacional, Francisco Madureira, Valéria Lemos, Jani Rodrigues, Matheus Antunes, Lucas Gagliosk e em especial à chefinha Raquel Fabio por me liberar do trabalho no dia da qualificação e no da defesa (assim espero).

A Omar Galvan, por compartilhar o terremoto do *Soundpainting* e transmiti-lo de modo tão especial. A Walter Thompson, epicentro do *Soundpainting*, obrigado pelas conversas e encontros, sempre atenciosos e engraçados, via Skype.

A Keith Johnstone, Frank Totino, Shawn Kinley, e em especial, Claudio Amado: um obrigado a todos os meus mestres de *Impro*. À Ana Paula Novellino, Pedro Figueiredo e todos membros da Cia. Teatro do Nada por aturarem e inspirarem minhas loucuras sonoras. Aos meus amigos da minha companhia de improvisação, a Cia. Baby Pedra e o Alicate: Carlos, Bernardo, Alberto, Adriano e Analu, vocês estão no meu coração.

Aos *soundpainters* que tanto me ajudaram nesse percurso, cada um ensinando alguma coisa: Rafaela Sahyoun, Bruno Faria, Benjamin Nid, Evan Mazunik, Tomi Tsunoda e Gil Selinger.

A todos os que participaram da oficina Laboratório PIXASOM: Pedro Mamute Paiva, Nata Katsivalis, Michel Moro, Sara Marques, Laura Samy, Leandro Argon, Carolina Bauberger, Daniel Sili, André Rousselet, Cecília Vaz, Cacá Ottoni, João Pedro Martelleto, Álvaro Juvenal, Marcelo Asht, acho que devo ter esquecido alguns, perdoem-me.

A Jeannot Salvatori, pela amizade instantânea, pelos ensinamentos e por confiar em mim como guia turístico no Rio (e babá de seus dois filhos, o que me lembra de agradecer à invenção da TV e do Cartoon Network).

A João Paulo Prazeres, o mestre *sufi* do *soundpainting*, um carinho do tamanho de Minas Gerais, uma parceria pra toda a vida, obrigado pelas aventuras Minas-Rio, ainda temos muito o que fazer!

A Maurício de Bragança, o melhor *desorientador*, sua ajuda no pré-projeto foi uma honra, e a Tunico Amâncio, meu mestre de roteiro e orientador da monografia em cinema, por tudo.

A Dioguito Correia, pela orientação e todo o seu instinto literário sobre uma escrita acadêmica mais poética. A Betinho Fogão, por aquelas tardes de jogar xadrez, falar besteira e imaginar como escrever *em* demolição e *em Soundpainting*. Estamos juntos!

À minha família, mãe Irene, pai Well, vó Salette, irmã Vivi, irmã Bi, querida Bel, e a nova família de Niterói, São Gonçalo e Triunfo, especialmente dona Tina, Dorval, Carlinhos, dona Onka, seu Tande, Lêlê, Bento, Vô Cillas, Vô Marly, e (à memória) da querida vó Dorinha.

À Carolzinha, companheira sempre, quero ver você, ter você, ser você, amar você.

## RESUMO

O *Soundpainting* é uma língua de sinais gestuais para composição ao vivo, podendo envolver som, imagem e movimento. Criada em meados dos anos 1970 pelo compositor e saxofonista estadunidense Walter Thompson, e inicialmente utilizada como uma forma alternativa de regência orquestral, no âmbito da improvisação em jazz, a língua hoje também inclui em seu processo criativo atores, dançarinos e artistas visuais. Inserida dentro da linha de estudos “Processos e Métodos de Criação Cênica”, a pesquisa acompanha uma jornada pessoal através de oficinas práticas e performances realizadas com o *Soundpainting* no campus do Centro de Letras e Artes da UNIRIO, bem como as questões teóricas surgidas durante o processo. Nesse sentido, analisamos a abordagem do *Soundpainting* com a “improvisação” através do pensamento de Keith Johnstone, bem como o de “jogo” em Roger Callois. Dividida em três capítulos seguindo uma estrutura lógica, aos moldes de um curso de línguas, a dissertação parte do nível inicial do *Soundpainting*, seus fundamentos, avança para uma etapa de conversação, voltada para a prática do jogo e da improvisação, e finaliza no grau poético, ou seja, quando a língua “pega delírio” e passa a criar. O trabalho apresenta uma introdução à pesquisa em artes cênicas com o *Soundpainting*, apontando a relevância de seu estudo e prática, tanto em processos educacionais quanto artísticos.

**Palavras-chave:** Composição, Improvisação, Língua de Sinais, *Soundpainting*

## **ABSTRACT**

Soundpainting is a sign-language for live composition developed for creation with sound, image and movement. Created in the 1970's by Walter Thompson, American musical composer and saxophonist, at the beginning used as an alternative form of orchestral conduction for jazz improvisation, today it also includes actors, dancers, and visual artists in its creative process. As part of the research line "Processes and Methods of Scenic Creation", the work follows a personal journey through workshops and performances with the Soundpainting inside the UNIRIO campus, besides the questions that came during the process. In that sense, we analyze the Soundpainting approach to "improvisation" through Keith Johnstone's work, as also the game theory by Roger Callois. Organized in three chapters, following a logic structure, like a language course, the text begins from the initial level of Soundpainting, its fundamentals, advances to a conversation period, focused on the game practice and improvisation, then concludes in the poetic level, that is, when the language "gets delirium" and starts to create. The work is an introduction to performing arts research with Soundpainting, and points the relevance of its study and practice, both in education and in art processes.

**Key-words:** Composition, Improvisation, Sign-language, Soundpainting

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

**Figura 1** - Várias ações simultâneas sendo conduzidas por Omar.

**Figura 2** - Momento lúdico com o público.

**Figura 3 e 4** - O Tumblr “Gestos de *Soundpainting*” como glossário virtual.

**Figura 5** - Oficina com Omar Galvan, Costa Rica, 2012.

**Figura 6** - Oficina com Jeannot Salvatori, UNIRIO, 2013.

**Figura 7** - Exercício de composição multi(ou trans?)disciplinar.

**Figura 8** - Aquecimento da visão periférica.

**Figura 9** - Performance do grupo *Tours Soundpainting Orchestra*. (Tours, 6 de julho de 2013).

**Figura 10** - Performance do grupo *Le Spang!* (Paris, 5 de dezembro de 2012).

**Figura 11** - Performance do grupo *Brooklyn Soundpainting Company*. (Nova York, 29 de maio de 2014).

**Figura 12** - “Trocando de biquíni sem parar”.

**Figura 13** - “Concerto a céu aberto para solos de ave”.

**Figura 14** - Oficina com o público antes da performance no Parque Lage, 2014.

**Figura 15** - Cena do filme *Minority Report* (2012) mostrando a tecnologia tátil-gestual.

**Figura 16** - *Brooklyn Soundpainting Company*. Performance *Electric Breakfast* realizada em 2011 na cidade de Nova York.

**Figura 17** - A *Soundpainting Story* com 22 dançarinos.

**Figura 18** - O sinal <todo o grupo>.

**Figura 19** - O sinal <nota longa>.

**Figura 20** - O sinal <controle de volume>.

**Figura 21** - O sinal <jogue!>.

**Figura 22** - O sinal <fim!>.

**Figura 23** - Uma frase em *Soundpainting*.

**Figura 24** - Esboço mostrando a vista superior do posicionamento de um grupo.

**Figura 25** - Esboço da pauta imaginária.

**Figura 26** - O sinal <controle de espaço>.

**Figura 27 e 28** - Compactando e des-compactando a densidade da cena – performance no encontro da ABRACE na UFMG. Belo Horizonte, outubro de 2014.

**Figura 29** - Momento da oficina com Jeannot Salvatori.

**Figura 30** - Pernalonga como o maestro “Leopold”.

**Figura 31** - O tenor à beira de um ataque dos nervos.

**Figura 32** - Exemplo de notação neumática.

**Figura 33** - Neumas e suas variações na notação moderna.

**Figura 34** - Capa do disco For Trio (1978) de Anthony Braxton.

**Figura 35** - *Chess Pieces* (1943), obra de John Cage.

**Figura 36** - Rabiscando alguma escrita dos sinais.

**Figura 37** - Dois versos com a notação desenvolvida por Evan Mazunik e Tomi Tsunoda.

**Figura 38** - Exemplo de notação em *Soundpainting* de Bruno Faria.

**Figura 39** - Trecho da composição *Colors*, para coros, de Walter Thompson.

**Figura 40** - O sinal <*shapeline*>.

**Figura 41 e 42** - Aquecimento da visão periférica.

**Figura 43** - O sinal <*point-to-point*>: a preparação e a ativação.

**Figura 44** - Walter Thompson utilizando o <*scanning*>.

**Figura 45** - Walter Thompson sinalizando <*improvise*>.

**Figura 46** - Espiral – Uma tentativa de representar graficamente o nível de desenvolvimento 1.

**Figura 47** - Frescobol.

**Figura 48** - Altinha.

**Figura 49 e 50** - Momentos de rodízio de *soundpainters* (oficina Jeannot Salvatori).

**Figura 51 e 52** - Exercício com dois *soundpainters* simultâneos.

**Figura 53** - O sinal <*play can't play*>.

**Figura 54** - Detalhe de Pedro Paiva (artista visual) em um exercício da oficina.

**Figura 55** - Imagens do filme de David Namuth.

**Figura 56** - Jackson Pollock realizando uma de suas *action paintings*.

**Figura 57** - Um *sandpainter* navajo.

**Figura 58** - O *ensō*, pintura Zen.

**Figura 59** - Capa e contracapa do disco que difundiu e batizou o *free jazz* de Ornette Coleman, lançado em 1961.

**Figura 60** - John Cage, Merce Cunningham, Robert Rauschenberg na performance Variations V (1965).

**Figura 61** - A pichação, o grafite, a intervenção urbana e suas “rugosidades da superfície”.

**Figura 62** - Manifestantes invadem a marquise do Congresso Nacional.

**Figura 63** - Imagem da performance “Trocando de biquini sem parar”.

**Figura 64** - O sinal <controle de tempo>.

**Figura 65** - O sinal <*stab freeze*> .

**Figura 66** - O sinal <*sincronize*>.

**Figura 67** - Momento da performance “Trocando de biquini sem parar”.

**Figura 68** - Exemplos de texturas de tecidos (HOWARD, 1991, p. 22).

**Figura 69 e 70** - Trecho da oficina com o público e detalhe da máscara em formato de gramofone.

**Figura 71 e 72** - Performando dentro da caverna do Parque Lage.

**Figura 73** - Oficina com o público.

**Figura 74** - Momento da performance.

**Figura 75 e 76** - No estúdio de ensaio em Belo Horizonte.

**Figura 77** - O grupo reunido para a demonstração técnica no encontro da ABRACE.

**Figura 78** - Taiyo Omura e João Paulo como dois *soundpainters* simultâneos.

**Figura 79** - Performando no gramado em frente ao evento.

**Figura 80** - Detalhe do público.

**Figura 81** - O grupo em ação.

**Figura 82** - Oficina com Rafaela Sahyoun.

**Figura 83** - Detalhe para as crianças “penetras”.

**Figura 84** - As crianças entram no jogo (ou: quem são as crianças?)

**Figura 85** - Improvisando um poema na *Impro Big Band*.

**Figura 86 e 87** - Trabalho apresentado para a disciplina “Estudos sobre o gesto”, ministrada pela Profa. Dra. Angela Materno (PPGAC – UNIRIO) em fevereiro de 2014.

# SUMÁRIO

<b>AGRADECIMENTOS</b>	<b>5</b>
<b>RESUMO</b>	<b>6</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>7</b>
<b>LISTA DE ILUSTRAÇÕES</b>	<b>8</b>
<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>13</b>

## **CAPÍTULO 1 – APRENDENDO O *SOUNDPAINTING*: PRIMEIRAS QUESTÕES.**

1.1 INTRODUÇÃO	28
1.2 COMO FUNCIONA O <i>SOUNDPAINTING</i> ?	30
1.3 OFICINA COM JEANNOT SALVATORI	36
1.4 <i>SOUNDPainter</i> OU MAESTRO?	39
1.5 NOTAÇÃO E PERFORMANCE – ENTRE A ESCRITA E A IMPROVISACÃO	41

## **CAPÍTULO 2 – LABORATÓRIO PIXASOM**

2.1 INTRODUÇÃO	50
2.2 AQUECIMENTOS	52
2.3 EXERCITANDO OS SINAIS – CRIATIVIDADE COMO IMPROVISACÃO	55
2.4 JOGOS E <i>SOUNDPAINTING</i>	60
2.5 PICHACÃO EXPANDIDA: ENTRE A <i>ACTION-PAINTING</i> E A DESFAMILIARIZACÃO	65

## **CAPÍTULO 3 – POESIANDO EM *SOUNDPAINTING*: A LÍNGUA TEM QUE PEGAR DELÍRIO**

3.1 INTRODUÇÃO	78
3.2 TROCANDO DE BIQUINI SEM PARAR – 1ª PERFORMANCE DO LABORATÓRIO PIXASOM	81

3.3 CONCERTO A CÉU ABERTO PARA SOLOS DE AVE – 2ª PERFORMANCE	88
3.4 “SOUNDPAINTANDO” EM BELO HORIZONTE	92
3.5 OFICINA COM RAFAELA SAHYOUN	96
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>101</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>105</b>
<b>ANEXO</b>	<b>110</b>

## INTRODUÇÃO

— Olha, o leite está derramando...

Eram 8 horas da manhã em San José, Costa Rica, 5 de setembro de 2012.

Talvez fosse por que tínhamos acabado de acordar, ou talvez ainda estivéssemos sonhando. Quando o leite caiu para fora do pote com cereais, no café da manhã do albergue *Casa Yoses*, eu e meus companheiros brasileiros achamos um tanto quanto estranho. Foi então que percebemos. A cantina toda fazia barulhos de talheres mexendo, mesas e cadeiras balançando. Não era sonho, nem cansaço: era um terremoto!

A sensação de um terremoto é difícil de explicar. Sobrevivemos, como noticiou a mídia internacional, a um abalo sísmico de 7,9 graus na escala Richter, considerado grande. Eu estava na Costa Rica para participar do *IV ENIMPRO – Encuentro Internacional de Impro*, e logo mais naquele mesmo dia iria conhecer pela primeira vez um workshop de *Soundpainting* conduzido pelo artista-improvisador Omar Galvan.<sup>1</sup> Impossível medir, nesse caso, o quanto minha própria experiência foi abalada. A oficina intitulada *Impro Big Band*, era a atração mais esperada daquele encontro de improvisação teatral. Foram três dias de ensaio, encerrados com uma performance em praça pública.

Ao primeiro contato, o *Soundpainting* pode lembrar um jogo de crianças como “O mestre mandou” ou “Vivo-morto”: um líder lança comandos para o grupo, que responde com ações. O divertido de ambas as brincadeiras é justamente pregar peças, induzir ao erro. O grupo de atrizes, dançarinas e músicos que estava conhecendo pela primeira vez o *Soundpainting* naquela oficina com Omar Galvan encarou com o mesmo espírito brincalhão quando ele explicou: “Se você percebeu que não está fazendo o que meu sinal indica, percebeu que está errando, não se corrija durante a performance. Não há erro. Tudo é material para se compor”. Era preciso se acostumar com aquele estado de alerta. Mas, ao mesmo tempo, estávamos dentro de um jogo fluido, que admitia falhas na comunicação, inclusive incorporando-as no próprio jogar. O líder era chamado *soundpainter*. Era ele quem dirigia a brincadeira, e o fazia não com a fala, como nas brincadeiras, e sim com sinais gestuais. O grupo que o seguia podia ser composto por músicos, atores, dançarinos, artistas visuais, *performers*. Quem nos dá uma primeira definição de *Soundpainting* – que nos serve como guia para as questões práticas e teóricas que encontramos ao longo desta pesquisa – é o próprio criador do(a) “jogo/brincadeira”, Walter Thompson: “O *Soundpainting* é uma língua de sinais multidisciplinar para composição ao vivo.”<sup>2</sup>

---

1. Omar Galvan (1970 -) é um ator-improvisador argentino. Em constante turnê pelo mundo desde 2008 com seu espetáculo solo de improvisação *Solo de Impro*, realizou recentemente (2014) uma palestra sobre improvisação e criatividade no evento TEDx na cidade italiana de Lecce. Professor de *Impro* (técnicas de improvisação e criação de histórias), diretor e artista visual, a partir de 2010 desenvolveu uma espécie de gíria do *Soundpainting*, que chama de *Impropainting*.

2. No original: “*Soundpainting is a multidisciplinary sign-language for live composition.*” (THOMPSON, 2014, p. 5)

A sua história nos remete aos idos de 1970, em Woodstock, Nova York. Walter Thompson era então um jovem compositor musical. Havia ingressado na *Creative School of Music* (CSM) para estudar composição e saxofone com Anthony Braxton. A escola era gerida pelo núcleo dos expoentes do *free jazz*, ao mesmo tempo em que abrigava oficinas de John Cage, Carlos Santana, Don Cherry e outros.

Ainda que o termo “Jazz livre” levantasse questões entre seus próprios músicos (“livre de quê?”), este expoente visava incorporar algumas das principais propostas da música erudita contemporânea à uma tradição popular: o ruído como elemento musical, o atonalismo (quebra das barreiras da tonalidade), a polirritmia (ritmos diferentes tocados ao mesmo tempo); todas exploradas sob a prática da improvisação.

Certa vez, quando dirigia uma orquestra de jazz, na qual trabalhava com partes escritas e momentos para improvisação dos músicos, Walter decidiu experimentar alguns sinais para dirigir justamente a parte da improvisação. Hoje existem mais de 1200 sinais codificados no *Soundpainting*, mas naquela época (meados de 1970) Walter tinha desenvolvido apenas alguns sinais básicos para o maestro conseguir dar instruções enquanto os músicos improvisavam.

O *Soundpainting* ainda não tinha nome. Era referido apenas como “improvisação conduzida.” (THOMPSON, 2014) Quem o batizou, numa conversa fugaz, foi o irmão de Walter, Charles Thompson. Uma das lembranças marcantes da infância de ambos era o modo como o pai, Roger Thompson, um artista plástico ligado ao movimento expressionista abstrato de 1950, pintava. Roger costumava pintar de maneira peculiar, ao modo da *action painting*<sup>3</sup>, enquanto ouvia música. A correlação entre gesto/pintura, no caso do pai, e gesto/som, na invenção de Walter, parece ter sido o elemento inspirador do batismo. Apesar de posteriormente o sistema de sinais ter se desenvolvido para além do trabalho com músicos, incorporando outras disciplinas artísticas, Walter decidiu manter o nome.

A difusão do *Soundpainting* em território global (e virtual) é um fenômeno recente. Partindo de Nova York nos anos 1970, hoje possui presença significativa em países europeus, em particular França, Suécia (atual residência de Walter Thompson), Dinamarca, Noruega, Reino Unido, Áustria e Espanha. Incluída como disciplina regular em algumas universidades de música, foi, no entanto, em trabalhos de educação musical e artística dentro de escolas do ensino fundamental e médio que o sistema de sinais ganhou outro importante público: as crianças e jovens. Diversos focos de praticantes emergiram já há alguns anos em lugares como China, África do Sul, Argentina e Brasil. A comunidade internacional de *soundpainters*, uma vez por ano, se reúne no *Soundpainting Think Tank*,<sup>4</sup> encontro destinado a trocar experiências,

3. Harold Rosenberg, no ensaio “Os *action painters* norte-americanos”, propõe as principais características desse grupo de artistas e obras: “A inovação da *action painting* consistiu em prescindir da *representação* do estado em favor de *convertê-lo* em movimento físico. A ação no quadro passou a ser a sua própria representação [...]. Ao se voltar para a ação, a arte abstrata abandona a sua aliança com a arquitetura, conforme anteriormente já havia rompido com a música e com o romance dando a mão à pantomima e à dança.” (ROSENBERG, 2014, p. 74)

4. O *Soundpainting Think Tank* é um fórum de debates e conferência anual organizada por Walter Thompson para o desenvolvimento do *Soundpainting*.

ideias, formatos de apresentação, como também assimilar novos sinais (ou novos usos) para o vocabulário do sistema.

Um *soundpainter* da África do Sul consegue se comunicar perfeitamente com outro de Shangai, pois ambos utilizam os mesmos sinais. Ao contrário das línguas de sinais dos surdos, em que cada comunidade/país possui uma língua diferente (SACKS, 2011), o *Soundpainting* se propõe universal. Isso não impede o surgimento de “dialetos”, gírias locais (sinais utilizados somente no contexto de certo grupo) e “neologismos”.

Vale ressaltar que Omar Galvan, que ministrou a oficina *Impro Big Band* na Costa Rica em 2012, estudou com Walter Thompson<sup>5</sup>, mas desenvolveu um dialeto particular, com sinais específicos para seu trabalho com improvisação teatral, ou *Impro*. O *Impro* faz parte de um método para criação cênica espontânea de narrativas improvisadas, elaborado pelo inglês Keith Johnstone. No ano de 1950, Johnstone, quando jovem diretor e professor do núcleo de dramaturgia do *Royal Court Theatre*<sup>6</sup> em Londres, foi transformando o que era um grupo de escritores em atores-improvisadores. Ele começou a explorar maneiras de torná-los mais espontâneos, flexíveis e vivos em seus trabalhos. Revertendo a hipótese vigente no senso comum da época, que estabelecia as crianças como seres imaturos, Johnstone presumiu, ao contrário, que os adultos eram crianças atrofiadas. Relembrando seus anos escolares (entre 1930 e 1940, em Londres), percebeu o quanto o sistema educacional estava embotando a criatividade. Escreveu então uma lista de regras de “Coisas que meus professores me impediram de fazer” e encorajou seus estudantes a fazer o mesmo. Essa técnica não ortodoxa marca o ponto inicial do seu trabalho com improvisação. Desse modo, a criatividade narrativa poderia ser estimulada e praticada sem as barreiras usuais que a escrita muitas vezes impunha ao trabalho dos dramaturgos: o mito da originalidade, a preocupação com um estilo autoral, a autocritica excessiva. Johnstone baseou sua abordagem, dentre outros pontos, na noção de *status*. *Status* é a dinâmica de poder, em termos de dominância e submissão. Johnstone costuma tratar do lado animal no humano, que, sendo também animal, está constantemente ajustando sua dinâmica de poder em relação aos outros. O *status* não é algo fixo, pelo contrário, varia de acordo com qualquer mínima ação corporal. Um comportamento de *status* alto pode apresentar certas características como: manter o contato visual, não piscar, não mexer a cabeça ao falar, tocar com as mãos no ombro do interlocutor enquanto fala. Por outro lado, o *status* baixo é facilmente identificado por: desviar o contato visual, piscar muito, mexer a cabeça ao falar, abaixar a cabeça. O corpo no espaço aqui tem importância fundamental pois, assim como os animais, é na linguagem corporal, e principalmente pela maneira como se ocupa

---

5. O curioso do encontro entre Omar Galvan e Walter Thompson é o fato de ter acontecido aqui no Brasil. Ambos participaram do FIMPRO – Festival Internacional de Improvisação, em Belo Horizonte no ano de 2010. Convidado pelo músico e professor Bruno Faria, pioneiro no estudo e ensino de *Soundpainting* no Brasil, Walter Thompson realizou workshops de *Soundpainting* durante o festival.

6. O Royal Court Theatre foi fundado em 1955, na cidade de Londres, Reino-Unido. Sob a direção artística de George Devine, tornou-se um pólo de dramaturgos, investindo em novos autores. Um deles foi Keith Johnstone, que mais tarde assumiu a função de professor de dramaturgia.

o espaço, que se estabelecem as transações de *status*. Elas acontecem o tempo todo em nossa vida cotidiana e, para Johnstone, conhecer e exercitar essas transações é a ferramenta primária do improvisador na construção de cenas. A ideia é que, assumindo certa relação física numa interação, todo o corpo-mente do improvisador é afetado. E nessa “dança cinética”, semelhante aos rituais de domínio do espaço encontrados nos animais, Johnstone encontra o motor para desenvolver a criação de histórias, cenas e toda a dramaturgia improvisada.

Johnstone é também criador (em meados dos anos 1960) do chamado *teatro-esporte*: uma competição entre grupos (ou times) de atores-improvisadores, com jogos de improvisação, onde o público oferece sugestões para serem improvisadas ao vivo e vota nas melhores cenas/histórias. Hoje grande parte desses jogos popularizou-se mundialmente.

Omar pode ser considerado essencialmente um ator-improvisador dessa “linhagem” johnstoniana, o que se refletiu na própria formação numérica do grupo dentro da oficina *Impro Big Band*, haja vista a ênfase maior nos atores (por volta de 25), seguido dos dançarinos (por volta de 10), e com apenas uma pequena parcela de músicos (5, incluindo a mim, que participei jogando como guitarrista/violonista). Adaptando algumas ideias narrativas do método *Impro*, a oficina de Omar explorou o *Soundpainting* como ferramenta criativa, numa performance *multi-plot* – com diversas linhas narrativas, formando um painel de histórias – que era criada no momento. Mas como isso funcionou na prática?

Como *soundpainter*, Omar começava geralmente sem um tema ou concepção definida previamente. O *Soundpainting* trabalha tanto com especificidade quanto aleatoriedade em seu processo. Quando começamos os ensaios, após aprender os significados dos sinais, era como se o *soundpainter* não só guiasse o grupo para seguir um caminho, como muitas vezes fosse guiado por nós. Éramos nós, o grupo, que indicava e abria outras trilhas pelas quais Omar se interessava ou não, dava continuidade ou procurava outra alternativa. Ou seja, quem conduzia a performance era o *soundpainter* – mas ele também era conduzido, inspirado, tinha sua curiosidade estimulada, cada vez que algo inesperado surgia a partir de nós, *performers*.

A simultaneidade de ações (poderíamos aqui brincar com a palavra “asons”: tanto ação, movimento, quanto som) parecia ser algo facilmente instaurado, desenvolvido e encerrado, através do *Soundpainting*. Por exemplo, a partir de um solo veloz de uma dançarina, que continuava enquanto Omar sinalizava aos músicos para entrar em relação com ela<sup>7</sup>, criando uma paisagem sonora<sup>8</sup> para a

---

7. O sinal utilizado nesse caso é o <relacione-se com> (*relate to*), sinal básico da língua, e um dos mais importantes para desenvolver a composição em *Soundpainting*. Seu conceito é amplo, e como na maioria dos sinais, depende de como o *performer* escolhe realizar essa relação: dialogar-com, criticar, parodiar, imitar, fazer eco, dar suporte... entre inúmeras possibilidades interpretativas.

8. O conceito original de *soundscape* (paisagem sonora) foi elaborado pelo professor de música e ambientalista canadense R. Murray Shafer, que o subdivide em três elementos: sons fundamentais, sinais e marcas sonoras: *Os sons fundamentais de uma paisagem são os sons criados por sua geografia e clima: água, vento, planícies, pássaros, insetos e animais. Muitos desses sons podem encerrar um significado arquétipo, isto é, podem ter-se imprimido tão profundamente nas pessoas que os ouvem que a vida sem eles seria sentida como um claro empobrecimento. [...] Os sinais são sons destacados, ouvidos conscientemente. [...] Não raro os sinais sonoros podem*

dança, e enquanto a música continuava, Omar sinalizava para um ator começar a contar uma história pessoal...

Assim por diante, como quem abre abas do navegador na internet e salta de página em página, o *soundpainter* abria momentos de performance, cenas dramáticas, relatos pessoais, movimentos, imagens. A formação de Omar como improvisador e contador de histórias, no entanto, trazia uma sensibilidade narrativa para a composição em *Soundpainting*, de modo que, partindo de aberturas mais abstratas, sensoriais, aos poucos inúmeros personagens (ou personas performáticas) sedimentavam-se. Sem abandonar as possibilidades mais comuns do *Soundpainting* – os efeitos de coro e grupo, a simultaneidade de ações – Omar aproveitava os recursos de edição da língua para recuperar e reincorporar passagens, falas, sons, movimentos e personagens que, suscitados ao longo do caminho, ao voltar à tona, davam uma sensação de que não apareceram em vão: era tudo parte de uma história que estava sendo contada.

Para fluir bem, no entanto, foram necessários três dias de oficinas, principalmente para “calibrar” a comunicação entre *soundpainter* e grupo. É necessário que o *soundpainter* tenha paciência para ensinar o significado dos sinais. Não apenas isso, mas o aprendizado do grupo se dá por tentativa e erro: aqui erro no sentido de falha de comunicação. Nesse processo inicial, em que o *performer* ainda é leigo, como um estudante que está começando a aprender outra língua, cada diálogo simples com o *soundpainter*/professor tende a ser entrecortado por falsos inícios, comentários de correção, e frustrações.

Após nosso último encontro, já com uma sensação de melhor fluência nos sinais básicos e no funcionamento do grupo, apresentamos uma performance no coreto do Parque Morazan, praça pública no centro de San José.

**Figura 1.**



Várias ações simultâneas sendo conduzidas por Omar.

**Figura 2.**



Momento lúdico com o público.

---

*ser organizados dentro de códigos bastante elaborados, que permitem mensagens de considerável complexidade a serem transmitidas àqueles que podem interpretá-las. É o caso, por exemplo, da cor de chasse (trompa de caça), ou dos apitos de trem ou navio. O termo marca sonora deriva de marco e se refere a um som da comunidade que seja único ou que possua determinadas qualidades que o tornem especialmente significativo ou notado pelo povo daquele lugar. Uma vez identificada a marca sonora, é necessário protegê-la porque as marcas sonoras tornam única a vida acústica da comunidade.* (SHAFER, 2011, p. 26)

Na Figura 1, temos um momento da performance da *Impro Big Band*. Vemos em primeiro plano, de pé, uma dançarina, logo atrás dela uma cena entre dois atores, mais atrás ainda, à direita, está Omar (de casaco com motivos em branco e preto) sinalizando para o restante do grupo, que, devido a forte chuva, encontrava-se bastante misturado ao nosso lado, no coreto coberto. Na Figura 2, Omar, aproveitando essa proximidade com o público que nos circundava, após ter lançado para o grupo de *performers* um sinal, incorpora também o público na brincadeira.

A experiência do terremoto, da oficina e performance na praça acabaram se somando num sentimento de profunda curiosidade em continuar desenvolvendo aquela prática, explorar aquela língua nova e suas possibilidades. Foi nesse sentido que a decisão de pesquisar o *Soundpainting* como tema de mestrado ganhou força.

A escolha do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas (PPGAC) da UNIRIO pareceu-me ideal por alguns motivos. O primeiro era o simples fato de eu já conhecer a instituição. Estudei no curso de licenciatura em Música por quatro períodos (2007-2009), sem, no entanto, completá-lo. O segundo motivo era realmente a possibilidade de arregimentar, no mesmo espaço, assim como na oficina do *Impro Big Band*, estudantes de diversas formações (teatro, dança, música) para a realização do laboratório prático. A pesquisa dessa multi, trans-capacidade artística, gerada pela prática do *Soundpainting* era o que me interessava.

Brincando com uma possível tradução do nome *Soundpainting*, que sugerisse algo mais próximo do nosso contexto (carioca/brasileiro), escolhemos o termo PIXASOM. Unindo o gesto de pichar (marcar o território urbano com uma assinatura quase ilegível, desdenhar dos monumentos históricos e das arquiteturas oficiais...) com o som, o nome procura ser uma brincadeira com a matriz em inglês. Realizamos, então, uma oficina de *Soundpainting* como disciplina optativa para alunos da graduação em interpretação teatral, mas que ao mesmo tempo era aberta a quem mais quisesse participar: o Laboratório PIXASOM.

Previsto no pré-projeto de dissertação, no início do processo seletivo para o mestrado, estava uma espécie de “auto-etnografia”,<sup>9</sup> acompanhando a implementação da oficina, o seu desenvolvimento, problemas, falhas do processo, e principalmente a minha função como professor e *soundpainter*. A etnografia se transformou na verdade em um “diário de pesquisa estendido”, mas sem a pretensão de se ser propriamente etnográfico (sem a densidade descritiva e principalmente o tempo de campo necessário para tal). Para ajudar nesse processo de registro e documentação durante a oficina, utilizamos como estratégia tirar fotografias e realizar gravações em vídeo. Também previsto no pré-projeto, um pequeno documentário participativo<sup>10</sup> seria

---

9. Essa ideia foi-me sugerida por Diogo Correa, amigo e doutorando em sociologia, quando apresentou-me o trabalho do sociólogo Louic Wacquant sobre seu processo de transformação em um lutador de boxe, intitulado *Body and Soul: Ethnographic notebooks of an aprendice boxer*. (WACQUANT, 2004).

10. Bill Nicholls (2005, p. 153), especialista no estudo de documentários, conceitua: “O documentário participativo dá-nos uma ideia do que é, para o cineasta, estar numa determinada situação e como aquela situação consequentemente se altera.” Ainda sobre características desse tipo de documentário, em outro trecho, aponta que

outro material produzido pelo estudo, contendo entrevistas com os membros do Laboratório PIXASOM, assim como um debate sobre as performances realizadas.

Um levantamento bibliográfico sobre o *Soundpainting* revelou-se fundamental, etapa constantemente revisitada, graças à publicação de novos artigos acadêmicos na Europa. Como o material didático sobre o tema disponível hoje se resume a três manuais de Walter Thompson (os dois primeiros dedicados exclusivamente ao trabalho com músicos, e o terceiro voltado para teatro e dança), com versões em inglês, francês e espanhol apenas, imaginei uma forma de organizar um princípio de glossário virtual de sinais em português. Criei uma página no *Tumblr*, contendo *gifs* animados dos sinais, mostrando como sinalizá-los, e uma descrição de seus significados.

Os *gifs* animados remetem aos primórdios da fotografia e do cinema, no final do século XIX, com o fascínio gerado pela investigação do movimento. Ao mesmo tempo, os *gifs* podem nos ajudar a “escrever” novos tipos de texto. Em nosso caso, são ferramentas excelentes para visualizar rapidamente os sinais, bem mais eficazes do que a forma mais comum que encontramos inclusive nos próprios manuais de *Soundpainting*: imagens estáticas com marcações desenhadas indicando o movimento.

Figura 3.



O Tumblr “Gestos de *Soundpainting*” como glossário virtual.

Figura 4.



A elaboração do sumário, com a divisão em três capítulos, buscou como inspiração a própria estrutura da oficina PIXASOM. Pensando no *Soundpainting* como uma espécie de

---

“vemos como o cineasta e as pessoas que representam seu tema negociam um relacionamento, como interagem, que formas de poder e controle entram em jogo e que níveis de revelação e relação nascem dessa forma específica de encontro.” (Ibid. p. 155). No caso de nossa pesquisa, utilizaremos alguns procedimentos já comuns a esse tipo de documentário, como filmar um grupo debatendo sobre uma filmagem do próprio grupo, ou seja, enquanto assistem os vídeos das performances realizadas, os próprios membros do Laboratório PIXASOM comentam e revelam suas sensações. Tal procedimento tornou-se difundido a partir do documentário *Crônica de um Verão* (*Chronique d'un été*, 1960) do cineasta Jean Rouch em parceria com Edgar Morin.

língua, imaginamos de que forma poderíamos organizar as questões conjugando a didática e o prazer. Didática, por se tratar de um objeto ainda pouco conhecido no contexto brasileiro, o que requer um grau maior de trabalho descritivo. E prazer, justamente por tentar não perder de vista a especulação e imaginação teórica, as questões e desafios conceituais escondidos no próprio ato de descrever. Buscamos também usar imagens, fotografias, ilustrações em profusão ao longo do texto, como recurso para a melhor fruição e aprofundamento das ideias. O ideal seria, talvez, ao invés de um texto escrito como dissertação, fazer um filme, ou melhor, um videogame. De preferência em 3D, com controle por movimento e *touchscreen*.

Nosso objeto de estudo é o *Soundpainting* como ferramenta de criação. Mais especificamente, pesquisamos os processos de criação cênica coletiva, ao vivo, nas práticas de *Soundpainting*, não somente as do Laboratório PIXASOM, como também de outros grupos internacionais, relacionados em breve. De acordo com Sawyer, pesquisador do campo da criatividade, podemos encontrar cinco características básicas de um grupo que trabalha com improvisação:

- 1) Uma ênfase no processo criativo, ao invés de no produto criativo.
- 2) Uma ênfase em processos criativos que são problematizadores (*problem-finding*) ao invés de solucionadores (*problem-solving*).
- 3) A comparação da arte com o uso cotidiano da linguagem.
- 4) A importância da colaboração, com companheiros artistas e com o público.
- 5) O papel do *ready-made*, ou clichê, na arte.<sup>11</sup>

Cada uma das cinco características será discutida ao longo dos capítulos. A ênfase no processo problematizador será tratada no primeiro capítulo. A arte e o uso cotidiano da linguagem, no segundo capítulo. O caráter colaborativo e o papel do *ready-made*, no terceiro e último capítulo. Problematizamos também os conceitos de jogo, improvisação, acaso e composição, através do *Soundpainting*, nos amparando em teóricos de áreas (cada vez menos restritas ou “puras”) como filosofia, música, dança, artes visuais, teatro e literatura. Investigamos a relação *soundpainter* (compositor/conductor) com o grupo de *performers*, e vice-versa, bem como as relações entre ambos com o público. O *soundpainter* pode ser considerado o mesmo que um maestro, mas em múltiplas disciplinas artísticas? Que tipo de poder os diferencia? Quais as redes de hierarquia em jogo?

Investigamos, por fim, se o *Soundpainting* pode funcionar como ferramenta lúdica para explorarmos as relações entre som, imagem e movimento, voltada para uma abordagem criativa de ensino multi ou transdisciplinar em um grupo. Essa pesquisa propõe articular o relato e a investigação prática da oficina PIXASOM com a especulação teórica, desde sua preparação até as performances finais e projetos futuros. Dessa forma, será possível retomar assuntos e temas ao longo da dissertação, mas cada vez de um ponto de vista alternativo.

Quais os primeiros passos para se aprender uma nova língua? Podemos pensar em algumas opções: fazer um curso de línguas, viver junto com falantes, fazer uma imersão,

---

11. No original: “An emphasis on creative process rather on the creative product, an emphasis on creative process that are problem-finding rather than problem-solving, the use of language in everyday life, the importance of collaboration, the ready-made, or the cliché, in arts.” (SAWYER apud DUBY, 2006, pp. 5-1)

um intercâmbio, aprender o vocabulário básico, estudar a gramática, conhecer um pouco a cultura daqueles falantes, etc. Os métodos de ensino de línguas, geralmente, se estruturam em níveis. Do iniciante, passando pelo intermediário, até que o estudante atinja o nível da fluência.

No primeiro capítulo, tratamos desse nível iniciante do aprendizado. O bê-á-bá do *Soundpainting*, por assim dizer. Introduzimos o *modus operandi* da língua – sua sintaxe. Para tal, relatamos parte da experiência de oficinas de *Soundpainting* com Omar Galvan e com Jeannot Salvatori, esta última já incluída como pesquisa para o mestrado, e realizada dentro da UNIRIO, em 2013.

**Figura 5.**



Oficina com Omar Galvan, Costa Rica, 2012.

**Figura 6.**



Oficina com Jeannot Salvatori, UNIRIO, 2013.

O *soundpainter* precisa ensinar os sinais. Põe-se em frente ao grupo, num local onde tenha visibilidade, como no exemplo da Figura 5. Após repassar o significado de cada sinal, e experimentar juntar algumas frases, uma das didáticas comuns usadas por alguns *soundpainters* é um rodízio de *soundpainters*, como o exemplo da Figura 6. Os alunos fazem um revezamento na função do *soundpainter*, ou seja, aquele que lança os sinais. Dessa forma, é estimulada tanto a função do *performer*, dentro do grupo, quanto a do *soundpainter*, com uma visão mais composicional, conduzindo a performance como um todo.

Interessa-nos investigar, também, em que a função do *soundpainter* se aproxima ou difere da figura do maestro, ou condutor orquestral. Nesse sentido, revemos um pouco da história da função do condutor em música, suas transformações e desvios. Assumindo o *Soundpainting* como uma espécie de língua, mas de modalidade específica – sinais gestuais – buscamos entender algumas de suas características a partir da comparação com os estudos linguísticos em LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais) e com a pesquisa sobre os surdos do neurologista Oliver Sacks (2011). Seguimos, por fim, umas das pistas deixadas pelo *soundpainter* Jeannot Salvatori, em sua oficina na UNIRIO, ao definir o *Soundpainting* como uma ferramenta “entre a escrita e a improvisação”. Para tanto, recorreremos à questão da linguagem, escrita e notação musical segundo o antropólogo Tim Ingold (2007).

No segundo capítulo, passamos para o nível intermediário da língua: como se conversa *em Soundpainting*? Aqui, adentramos o processo da oficina “Laboratório PIXASOM”, com um grupo mais familiar aos procedimentos da língua. Pensamos três elementos fundamentais do modo de falar do *Soundpainting* – jogo, improvisação e acaso.

Figura 7.



Exercício de composição multi(ou trans?)disciplinar.<sup>12</sup>

Figura 8.



Aquecimento da visão periférica.

O capítulo trata do momento intenso da oficina, ou seja, quando colocamos em prática exercícios com o grupo inteiro, experimentando diferentes formações e dinâmicas no espaço, mas ao mesmo tempo discutimos sobre a especificidade de cada sinal e suas possibilidades. A própria origem de alguns sinais criados por Walter Thompson traz à tona a comparação da performance em *Soundpainting* com o uso cotidiano da linguagem:

Você (o *soundpainter*) pode achar interessante o fato de que muitos dos sinais que criei do *Soundpainting* foram concebidos procurando entre as disciplinas de música, dança, teatro, artes visuais e eventos que acontecem na vida cotidiana. Por exemplo: eu concebi a ideia do sinal *Scanning* enquanto assistia a um jogo de futebol na TV e vendo a torcida fazer a “ola”. Eu me inspirei em aplicar a “ola” na criação de som e então criei o sinal *Scanning*. Outro exemplo é o sinal *Play Can't Play* – eu tive a ideia para esse sinal no jogo de dados.<sup>13</sup>

Utilizamos as quatro estruturas do jogo propostas por Roger Caillois (1990): *Agon* – a competição, *Alea* – o acaso, *Mimicry* – a ilusão ou simulação, e *Ilinx* – a vertigem. O *Soundpainting* parece explorar essas diferentes estruturas de jogos, muitas vezes misturando mais de uma delas, na sua maneira de “compor ao vivo”. Essas diferentes estruturas serão abordadas através de exemplos de performances com *Soundpainting* ao redor do mundo: como os grupos *Tours Soundpainting Orchestra*, *Le Spang!*, e *Brooklyn Soundpainting Company*.

12. Com a presença do designer e artista visual Pedro Paiva (desenhando no chão), enriqueceu-se muito o diálogo entre os *performers* e ficou mais claro o caráter interdependente de suas contribuições.

13. No original: “*You (the soundpainter) may find it interesting to know that many of the Soundpainting gestures I created were conceived by searching across the disciplines of music, dance, theatre, visual arts and events that happen in everyday life. For example: I conceived the idea of the Scanning gesture while watching a soccer game on TV and seeing the crowd making the “wave”. I was inspired to apply the “wave” to the creation of sound and thus created the Scanning gesture. Another example is the gesture Play Can't Play – I got the idea for this gesture from throwing dice.*” (THOMPSON, 2014, p.6).

Figura 9.



Performance do grupo *Tours Soundpainting Orchestra*.<sup>14</sup> (Tours, 6 de julho de 2013).

Figura 10.



Performance do grupo *Le Spang!*<sup>15</sup> (Paris, 5 de dezembro de 2012).

Figura 11.



Performance do grupo *Brooklyn Soundpainting Company*.<sup>16</sup> (Nova York, 29 de maio de 2014).

Partindo da origem do nome “*Soundpainting*” e sua referência à *action painting*, aproveitamos, como motor para discussões, o trabalho de críticos e teóricos da arte como Giulio Argan (2010), Roger Copeland (1983), Harold Rosenberg (2014) e Allan Kaprow (2014) sobre Jackson Pollock e as características particulares do expressionismo abstrato para contrapô-las ao pensamento e obra de artistas como John Cage, Merce Cunningham e Robert Rauschenberg. Em embate claro ao caráter “espontâneo”, “libertador” e “ritualístico” do processo criativo de Pollock, o grupo de Cage, Cunningham e Rauschenberg, propunha uma retomada radical e reapropriação de procedimentos da vanguarda europeia. Como é o caso da *desfamiliarização*, termo cunhado pelo crítico russo Viktor Chkolovsky:

A finalidade da arte é dar a sensação das coisas como elas são percebidas e não como elas são conhecidas. A técnica da arte é um procedimento de *desfamiliarização*,

14. A *Tours Soundpainting Orchestra*, de Tours, na França, desenvolve, entre outros trabalhos com *Soundpainting*, uma pesquisa com intervenções urbanas, buscando locais como construções, casas abandonadas, e ruas da cidade. Disponível em: < <http://www.tourssoundpaintingorchestra.com/>>.

15. O grupo *Le Spang!*, sediado em Lyon, França, é formado por músicos, dançarinos, atores, cantores e artistas visuais. Disponível em: < <http://www.le-spang.fr/>>.

16. A *Brooklyn Soundpainting Company*, sediado em Nova York, e é formada exclusivamente por atores. Disponível em: <<http://brooklynsoundpaintingcompany.com>>.

romper o automatismo habitual e aumentar a dificuldade e a duração da percepção, porque o processo da percepção é fim estético em si mesmo e deve ser prolongado.<sup>17</sup>

O que nos intriga é perceber a influência de ambos os polos (a expressividade e a desfamiliarização) no modo de operar do *Soundpainting* que, talvez, jogue na fronteira entre ambas as propostas. O caráter “autoral” que Thompson confere ao *soundpainter* é discutido também, enfatizando a importância do processo colaborativo e interdependente no *Soundpainting*.

No descomeço era o verbo.  
Só depois é que veio o delírio do verbo.  
O delírio do verbo estava no começo, lá onde a  
criança diz: Eu escuto a cor dos passarinhos.  
A criança não sabe que o verbo escutar não funciona  
para cor, mas para som.  
Então se a criança muda a função de um verbo, ele  
delira.  
E pois.  
Em poesia que é voz de poeta, que é a voz de fazer  
nascimentos —  
O verbo tem que pegar delírio.  
MANOEL DE BARROS

No terceiro e último capítulo, abordamos o nível de fluência em *Soundpainting*. O estágio poético da língua. Analisamos duas performances realizadas pelo Laboratório PIXASOM no primeiro semestre de 2014: “Trocando de biquíni sem parar” e “Concerto a céu aberto para solos de ave”; como também outros exemplos de trabalhos internacionais que são baseados no *Soundpainting*. Uma questão permeia o capítulo: o que é (hoje) a experiência do poético?

Figura 12.



“Trocando de biquíni sem parar”.

Figura 13.



“Concerto a céu aberto para solos de ave”.

17. No original: “*The purpose of art is to impart the sensation of things as they are perceived and not as they are known. The technique of art is to make objects “unfamiliar,” to make forms difficult, to increase the difficulty and length of perception because the process of perception is an aesthetic end in itself and must be prolonged.*” (CHKOLOVSKY, 1989, p. 54).

Na performance “Trocando de biquíni sem parar”, apresentada no Simpósio Internacional de Filosofia POP, na UNIRIO, no dia 8 de maio de 2014, tivemos uma primeira experiência de contato com um público. A proposta era realizar uma performance de 20 minutos. A restrição temporal imposta pela organização do evento foi uma novidade para o grupo, que não estava acostumado a “fluir” em um período tão grande assim, já que nas oficinas sempre costumávamos pausar e comentar algumas dúvidas quanto aos sinais e seus resultados. Após analisar com o grupo o que funcionou ou não, o que poderia ter sido diferente, as surpresas e críticas surgidas em retrospectiva, a vontade para uma próxima performance era de diminuir o “caos” e experimentar seguir algum tema, alguma narrativa. A segunda performance foi o “Concerto a céu aberto para solos de ave”, título inspirado na obra homônima do poeta Manoel de Barros.

**Figura 14.**



Oficina com o público antes da performance no Parque Lage, 2014.

Foi realizada na gruta do Parque Lage, no Rio de Janeiro, em 20 de junho de 2014, seguindo uma curiosidade do grupo em fazer *Soundpainting* ao ar livre. Por causa de um grande imprevisto (uma chuva torrencial) e conseqüente mudança da primeira data estabelecida para o evento, ao remarcarmos, perdemos diversos *performers* do grupo, que não puderam comparecer. Com baixo quórum a solução imediata foi realizar uma oficina básica (e rápida) de *Soundpainting* para o público presente, antes da performance, para aproveitá-los como parte dela mesma. O público então virou uma espécie de coro.

Poetas como Fernando Pessoa, Manoel de Barros e Arthur Rimbaud são trazidos ao debate para pensarmos o poético com o *Soundpainting*, dialogando com as performances do Laboratório PIXASOM e com as questões teóricas que eles suscitaram. Há um texto em prosa de Álvaro de Campos (PESSOA, 1976, p. 87), heterônimo de Fernando Pessoa, intitulado “Apontamentos para uma estética não-artistotélica” (escrito em 1924). Em sua visão, seria possível criar uma estética que não partisse da ideia de beleza, e sim da ideia de força. Campos divide o conceito de força como um equilíbrio dinâmico entre dois polos: **integração e desintegração**. Procuramos colocar em jogo essas ideias para pensar uma estética do *Soundpainting*. Em Manoel de Barros (2013), nos interessa a proposta de **delirar a língua**, fazer com que a palavra alcance o grau de brinquedo, criar **desobjetos** com os restos, as coisas jogadas no chão. Nesse sentido, a poesia de Manoel pode

nos ajudar na questão do papel do *ready-made*, ou clichê, na arte do *Soundpainting*. A questão da sinestesia, do “desregramento racional de todos os sentidos”<sup>18</sup>, como Arthur Rimbaud (2014) propõe para a sensibilidade do poeta, será pensada em sua relação com o modo de compor conforme o *Soundpainting*, o modo de performá-lo e o modo que o público vivencia sua apresentação.

Investigando a composição com o *Soundpainting*, reconhecemos, grosso modo, duas “correntes” de estilos de composição. Elas seriam a dos *technics* (ou “técnicos”) e a dos *chancers* (“arriscadores”). Pierre Lévy (1999) define duas grandes atitudes de navegação na *World Wide Web* (www):

A primeira é a ‘caçada’. Procuramos uma informação precisa, que desejamos obter o mais rapidamente possível. A segunda é a ‘pilhagem’. Vagamente interessados por um assunto, mas prontos a nos desviar a qualquer instante de acordo com o clima do momento, não sabendo exatamente o que procuramos, mas acabando sempre por encontrar alguma coisa, derivamos de site em site, de link em link, recolhendo aqui e ali coisas de nosso interesse. (LÉVY, 1999, p. 87)

A “caçada” seria equivalente ao estilo *technics*, e a ‘pilhagem’ é um equivalente do lado *chancer* no *Soundpainting*. Os *technics* optam por desenvolver frases mais complexas, determinando, com precisão de detalhes, exatamente aquilo que pretendem explorar com os *performers*. Os *chancers* preferem desenvolver suas composições utilizando mecanismos do acaso, jogando com a surpresa do momento, sem muitas vezes ter sequer ideia do que virá em seguida na performance. Acreditamos que não seja possível estancar tão dicotomicamente o funcionamento da composição em *Soundpainting*, tanto para um lado quanto para o outro, mas sim que as duas possibilidades jogam-se juntas, e entender suas dinâmicas é fundamental para adquirir fluência na língua.

Figura 15.



Cena do filme *Minority Report* (2012) mostrando a tecnologia tátil-gestual.

Neste capítulo, imaginamos: o que o *Soundpainting* tem a ver com a percepção poética atual? Em outras palavras, por que o *Soundpainting* vem ganhando espaço entre músicos, atores, dançarinos, artistas visuais, ao redor do mundo? Se a percepção moderna foi inventada nas relações

---

18. Na chamada *Carta do Vidente* (1871), Rimbaud defende uma crítica literária radical, percebendo a emergência de uma nova razão poética. O trecho que analisamos em questão, na sua forma original em francês é: “*Le Poète se fait voyant par un long, immense et raisonné dérèglement de tous les sens.*”.

de trabalho industriais, principalmente entre homem e máquina, hoje, o apertar-botões dentro de engrenagens como faz Carlitos no filme “Tempos Modernos” (1936) deu lugar ao *touchscreen* do filme “Minority Report” (2012). Perguntamos (como também fez Marshall McLuhan na década de 1960) de que maneira esse novo regime perceptivo marca os processos de criação?

Depois de três mil anos de explosão, graças às tecnologias fragmentárias e mecânicas, o mundo ocidental está implodindo. Durante as idades mecânicas projetamos nossos corpos no espaço. Hoje, depois de mais de um século de tecnologia elétrica, projetamos nosso próprio sistema nervoso central num abraço global, abolindo tempo e espaço (pelo menos naquilo que concerne ao nosso planeta). Estamos nos aproximando rapidamente da fase final das extensões do homem: a simulação tecnológica da consciência, pela qual o processo criativo do conhecimento se estenderá coletiva e corporativamente a toda sociedade humana, tal como já se fez com os nossos sentidos e nossos nervos através dos diversos meios e veículos. (MCLUHAN, 2005, p. 17).

Mesmo escondida na visualidade da interface gráfica (ícones, imagens coloridas, janelas, texto), cada programa de computador é de fato um código escrito em uma língua de programação. Nossa percepção lida com imagens-sons em profusão e, recentemente, tem experimentado reincorporar o sentido do tato na interface tecnológica. O trecho visionário de McLuhan praticamente é retomado e readaptado aqui, em outras palavras, por John Cage, ao pensar a questão da complexidade perceptiva da vida urbana atual (ou melhor, da década de 1970):

Estamos vivendo num período em que nosso sistema nervoso está sendo exteriorizado pelos eletrônicos, e todo o brilho está acontecendo de uma só vez. Não há necessidade de minimizar a complexidade da situação, ao invés disso, uma grande necessidade de tornar a complexidade algo que podemos todos apreciar. Se nossas artes introduzirem-nos a isso, então acho que elas estão tendo uma função útil. Mas se elas continuam – assim como o jazz me parece fazer – insistindo em fornecer escapatórias para a atual complexidade em que nós vivemos, então acho que precisam ser evitadas.<sup>19</sup>

Se Nicholas Bourriaud (2009, p. 14) compara o DJ, o internauta, e os artistas de pós-produção, batizando-os de **semionautas**, pois “produzem, antes de mais nada, percursos originais entre os signos”; e percebe que “a arte contemporânea apresenta-se como uma mesa de montagem alternativa que perturba, reorganiza ou insere as formas sociais em enredos originais.” (Id., p. 83), nos questionamos como o *Soundpainting* pode estimular a percepção poética no contexto atual. Informações digitais, barulhos das megalópoles, *touchscreen* e hiperestímulos, sem dúvida, alteram nossa forma de perceber o mundo e imaginar outros.

Curioso pensar novamente na sensação de um terremoto. A cena que persiste, da cantina balançando, emitindo sons de talheres, pratos, mesas, e uma força invisível se propagando em ondas, faz lembrar em muito a sensação de estar jogando com o *Soundpainting*.

19. No original: “We are living in a period when our nervous systems are being exteriorized by electronics, so that the whole glow is happening at once. There is no need to minimize the complexity of the situation, but rather a great need to make the complexity something we can all enjoy. If our arts introduce us to it, then I think they are performing a useful function. But if they continue – as só much jazz seems to me to do – to provide an escape from the actual complexity in which we live, then I think they are to be avoided.” (CAGE apud KOSTELANETZ, 1970, p. 163).

## CAPÍTULO 1 – APRENDENDO O *SOUNDPAINING*: PRIMEIRAS QUESTÕES.

Não é por fazimentos cerebrais que se chega ao milagre estético senão que por instinto linguístico.

Manoel de Barros<sup>20</sup>

### 1.1 INTRODUÇÃO

Quem nunca, quando criança, brincou de criar uma língua inventada? Talvez o divertido seja a possibilidade de poder falar em segredo. Apenas aqueles que sabem a língua podem entender. E, muitas vezes, essa pessoa é só você mesmo. Algo similar acontece também nos antigos filmes de gângster hollywoodianos. Na presença de estranhos, falam o italiano (ou outra língua da “família”), mantendo a conversa em segredo. A língua funcionaria então como um código que identifica e cria a identidade de um grupo fechado.

As chamadas línguas artificiais (ou linguagens) de programação formam a base da nossa experiência com computadores, redes de internet, *smartphones*. Mesmo que a maioria de nós não necessariamente saiba programá-las, elas regulam o modo como interagimos com programas, *softwares*, aplicativos, hoje quase que indispensáveis no funcionamento do cotidiano global. Essas línguas, baseadas na lógica matemática, surgiram da necessidade de intermediar a comunicação entre homem e máquina, em processos e instruções tão específicas quanto navegar na internet, pagar uma conta no banco ou imprimir esta dissertação.

Criar uma língua também pode ser apenas um hobby, um passatempo divertido. É esse o caso do estadunidense Mark Rosenfelder. Ele é conhecido atualmente como um dos maiores ideolinguistas – inventores de línguas – do mundo, inclusive tendo criado um tutorial virtual chamado “O Kit de Construção de Línguas”,<sup>21</sup> hoje também disponível em versão impressa. Na introdução do tutorial, Rosenfelder orienta o passo a passo para se chegar ao ponto de escrever uma frase numa língua artificial, como por exemplo: 1) decidir os sons da língua; 2) criar um léxico; 3) criar uma gramática; 4) designar um alfabeto; 5) decidir como o alfabeto é modificado pela letra manuscrita; 6) traduzir o texto desejado.

O *Soundpainting* parece não querer falar em segredo, pelo contrário, a maneira icônica de suas palavras (sinais gestuais) torna-o fácil de aprender e muitas vezes, durante uma performance, o público em pouco tempo começa a reconhecê-las. O *Soundpainting* quer agregar, não separar grupos. Enquanto as línguas de programação se baseiam na lógica matemática –  $A = B$ ,  $B = C$ , logo  $A = C$  – o *Soundpainting* é baseado na criação poética, artística. Em outras palavras, é uma língua para se conversar *em arte*.

20. (BARROS, 2014, p. 348)

21. A versão traduzida para o português está disponível no endereço virtual: <<http://www.zompist.com/ptkit.html>>. Acesso em: junho de 2015.

Falamos em “arte” de um modo mais aberto, pois não é um sistema apenas para músicos ou pintores, como o nome (*sound* – som , *painting* – pintura) poderia sugerir. Na curta definição de Walter Thompson: “Língua de sinais multidisciplinar para composição ao vivo”, encontramos a palavra “multidisciplinar”. Palavra problemática, sintoma sócio-cultural (tradição eurocêntrica) de um mundo dividido em especializações. Divisões essas que, no campo da arte e dos processos criativos, difere em muito da visão em outras tradições (orientais, por exemplo), onde música, dança, teatro e artes visuais são praticadas de modo integral. A grosso modo, o *Soundpainting* pode envolver integrantes de várias formações – música, teatro, dança, artes visuais – e utiliza parâmetros da linguagem de cada uma dessas disciplinas no seu modo de operar. Talvez substituindo a palavra “multidisciplinar” por “indisciplinado”, na curta definição de Thompson, faça mais sentido, já que a peculiaridade da língua se apresenta justamente quando se borram as fronteiras entre as disciplinas, por exemplo: um músico que dança, uma dançarina que produz música, sendo “soundpaintados” (sinalizados) por uma atriz.

**Figura 16.**



*Brooklyn Soundpainting Company*. Performance *Electric Breakfast* realizada em 2011 na cidade de Nova York.

**Figura 17.**



*A Soundpainting Story*<sup>23</sup> com 22 dançarinos.

São predominantes, pela própria origem e formação de Walter Thompson, os grupos de *Soundpainting* formados exclusivamente por músicos. A língua já é mais conhecida e divulgada junto com outras abordagens contemporâneas de composição e improvisação musical. Outras formações contam com uma maioria de músicos e alguns poucos atores, ou dançarinos. Mais raros são os grupos com a formação contrária, ou seja, predominantemente de atores ou dançarinos.

A *Brooklyn Soundpainting Company* e o trabalho da austríaca Ceren Oran, por exemplo, se juntam àqueles grupos em que a música/músicos não são predominantes, a primeira sendo composta por atores, e a segunda por dançarinos. Todos tem em comum o trabalho fundamentado no *Soundpainting*, e utilizam praticamente os mesmos sinais codificados da língua. É uma língua de lógica poética, o que abre espaço para que cada sinal tenha inumeráveis respostas e repercussões, dependendo de quem o lança e quem o interpreta. Em suma, ainda que os sinais

22. *A Soundpainting Story* foi criada por Ceren Oran para os alunos do 1º ano do curso de graduação em dança da SEAD – Salzburg Experimental Academy of Dance, na Áustria no ano de 2014.

lançados sejam os mesmos, cada *performer* (ator, músico, dançarino) vai responder de uma forma diferente. Se compararmos os sinais gestuais com palavras, o *Soundpainting* trabalha mais com o sentido conotativo e poético da linguagem do que com o denotativo: ao contrário da programação em computadores, 2 + 2 podem ser 5.

Entrar na função de *performer* em um grupo multidisciplinar de *Soundpainting*, como vivenciei no *Impro Big Band*, tende a ser uma experiência confusa no começo. Primeiro porque são muitas informações para aprender. Segundo porque cada disciplina tem sua interpretação dos sinais. É preciso ainda se familiarizar com um estado mental em que você seja capaz de performar e ser dirigido/conduzido ao mesmo tempo. O que normalmente ocorre é uma tentativa de prever o que o *soundpainter* quer ver ou ouvir. As propostas começam a fluir melhor quando você deixa de tentar antecipar ou mesmo compreender o sentido geral da performance e confia ao *soundpainter* a responsabilidade pela organização da forma. Por outro lado, é comum também a sensação de se perder num determinado sinal, ou numa determinada frase (sequência de sinais). O que se perde mesmo, em certos momentos, é a atenção no *soundpainter*, já que você, como *performer*, pode estar no meio de um monólogo, dançando um solo, ou numa cena cheia de movimento com vários outros *performers*.

O *soundpainter*, como a criança que quer brincar de uma língua inventada com seus amigos (*performers*), precisa ensiná-la e conduzir um processo de ensino-aprendizagem coletivo, no qual são estabelecidos, como o primeiro passo, o vocabulário de sinais básicos e o funcionamento da sua sintaxe. As regras do jogo.

## 1.2 COMO FUNCIONA O *SOUNDPAINTING*?

Há dois tipos de sinais: os *sculpting gestures* e os *function gestures*; que traduzo como: sinais de modelagem e sinais funcionais. Os sinais de modelagem indicam “*que* tipo de material e *como* deve ser performado.”<sup>23</sup> Já os sinais funcionais indicam “*quem* perfoma e *quando* devem começar (e terminar) de performar.” (Idem.)

A sintaxe do *Soundpainting*, portanto, se organiza em certos princípios básicos de orientação. Os sinais são divididos em 4 grupos: QUEM, O QUÊ, COMO e QUANDO. Esse tipo de sintaxe ajuda na junção entre especificidade e rapidez da comunicação. Sendo uma língua voltada para compor e criar **ao vivo**, os sinais procuram estabelecer uma comunicabilidade tanto rápida quanto específica, para conseguir lidar com os parâmetros e mudanças que acontecem no momento.

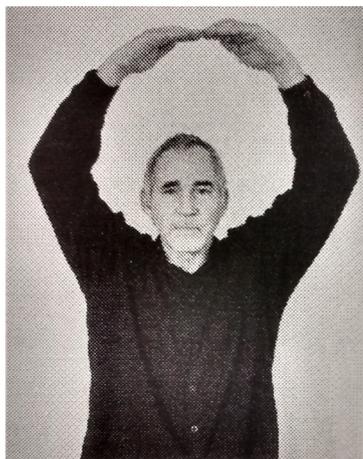
No grupo QUEM, os sinais indicam quais especificamente são os *performers* que estão sendo convocados à ação. O exemplo inicial está na Figura 18 – <todo o grupo>, que se refere a todo o grupo de *performers*. Há sinais específicos para tipos de instrumentos (cordas, metais, madeiras, eletrônicos...), sinais para disciplinas específicas (músicos, atores, poetas, dançarinos, artistas visuais...), em suma, para designar a “quem” está sendo referido.

---

23. No original: “*what type of material and how it must be performed*”. (THOMPSON, 2014, p. 8).

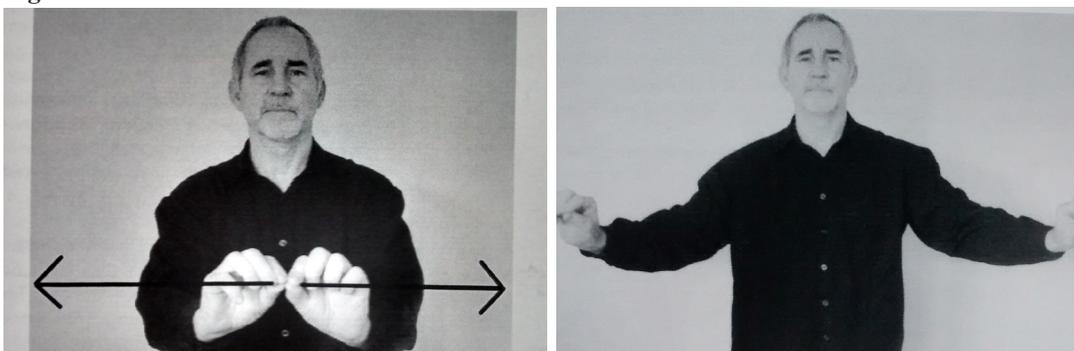
Nos sinais do grupo O QUÊ, são indicados os tipos de ação a serem desenvolvidos. A Figura 19 apresenta um dos sinais básicos desse grupo – <nota longa> , e indica ao *performer* que ele deve sustentar uma nota sem alterar a altura nem a dinâmica em seu instrumento (caso jogue como músico), ou realizar um movimento contínuo, sem impacto nem acentuação (no caso de jogar como dançarino). Para os atores, trabalhando primeiramente com a voz, Walter define a <nota longa> da mesma forma que para os músicos, mas com uma ligeira diferença: a nota é um princípio de palavra. Por exemplo: “aaaaaaaaaaaaaaaa” pode ser o início de “abacaxi”.

Figura 18.



O sinal <todo o grupo>.

Figura 19.

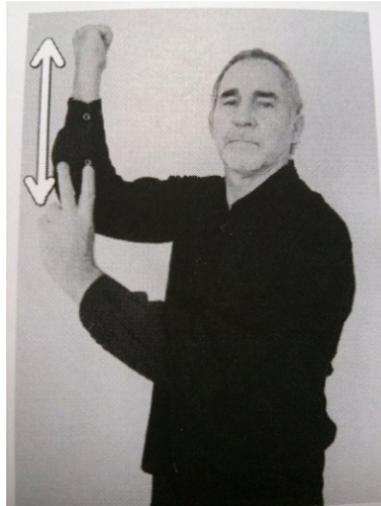


O sinal <nota longa>.

Os sinais do grupo COMO trabalham com dinâmicas que, comparando com a técnica de montagem do cinema, editam o material performado. Um dos exemplos é o sinal <controle de volume>, Figura 20, que para músicos indica o volume sonoro, como um *fader* (controlador) de uma mesa de som, e para dançarinos indica o volume espacial ocupado pelo movimento na *kinesfera*<sup>24</sup> do *performer*. Existem vários outros *faders*, como o de <tempo>, que indica a velocidade da ação do *performer*. Thompson considera que os gestos do grupo COMO incorporam os elementos de dinâmica, duração e intenção.

24. Kinesfera, ou Cinesfera: “É a esfera de espaço em volta do corpo do agente no qual e com a qual ele se move.” (RENGEL, 2003, p. 32)

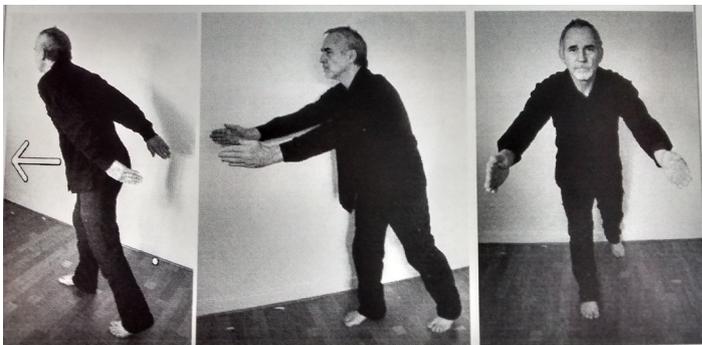
Figura 20.



O sinal <controle de volume>.

Por fim, no grupo de sinais QUANDO são sinalizadas as dimensões temporais, o momento de iniciar e de terminar uma ação. Os principais exemplos são <jogue!>, Figura 21 (em inglês <play>), que indica quando o *performer* deve iniciar sua ação, e <fim>, Figura 22, que indica quando ele deve terminar sua ação. O sinal <jogue!> tem um movimento semelhante ao de lançar uma bola de boliche, mas é realizado com as duas mãos. Pode ser comparado também ao ato de jogar tinta líquida com as mãos, à maneira dos pintores da *action-painting*, como Jackson Pollock, imaginando a ação dos *performers* como o resultado em cores do quadro. Com esses sinais básicos acima já é possível compor frases em linguagem de *Soundpainting*. Thompson recomenda exercitar a composição elaborando frases-esboço (*phrase outlines*). Uma frase-esboço é uma “simples composição em *Soundpainting* que você escreve para te ajudar a sinalizar e aderir à sintaxe.” (THOMPSON, 2014, p. 9). Um exemplo de frase-esboço é (colocando em sequência os sinais acima): <todo o grupo>, <nota longa>, <volume>, <play>. É uma frase-esboço bem simples e praticando-a diversas vezes vai se ganhando fluência com seus efeitos e com a sua própria fisicalidade.

Figura 21.



O sinal <jogue!>.

Figura 22.



O sinal <fim!>.

Não são “frases-padrão”, ou seja, seus resultados performáticos são sempre plurais e carregam a indeterminação do contexto, dos *performers* e do próprio modo expressivo corporal com que o *soundpainter* sinalizou-as. Daí o porquê de ser divertido experimentar em exercícios, mesmo que sejam frases simples, com poucos sinais. É porque a frase aqui, como já dissemos, adquire um caráter poético, e talvez seja mais interessante traduzi-las como **versos**.

Figura 23.



Uma frase em *Soundpainting*.<sup>25</sup>

Por ser uma língua na modalidade de sinais gestuais, o *Soundpainting* compartilha características da poética de outras línguas de sinais de surdos, como a ASL (*American Sign Language*) e LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais). O neurologista Oliver Sacks, ao estudar a ASL, percebe que “a característica isolada mais notável da língua de sinais – que a distingue de todas as demais línguas e atividades mentais – é seu inigualável **uso linguístico do espaço**.” (SACKS, 2010, p. 77, grifo meu). Enquanto a maior parte das línguas de modalidade oral, através da fala, funciona linear e sequencialmente, ao longo do tempo, as línguas de sinais possuem articulações simultâneas, coincidentes, em múltiplos níveis:

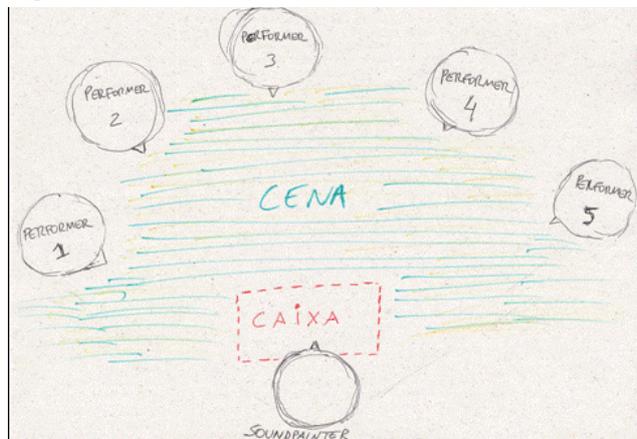
A fala tem apenas uma dimensão – sua extensão no tempo; a escrita possui duas dimensões; os modelos, três; mas só as línguas de sinais têm à disposição quatro dimensões – as três dimensões espaciais acessíveis ao corpo da pessoa que faz os sinais e mais a dimensão temporal. E a língua de sinais explora plenamente as possibilidades sintáticas de seu canal de expressão tetradimensional. (STOCKOE apud SACKS, 2010, p. 79)

O caráter tetradimensional das línguas de sinais de surdos também as aproxima de procedimentos cinematográficos. Numa língua de sinais, o modo de se contar uma narrativa deixa de ser linear, prosaico, como teríamos na oralidade. Ao contrário, a essência da língua de sinais é fazer cortes da visão normal para o *close-up*, afastar o espectador com um plano distante e depois retornar, até mesmo com momentos de *flashback* e *flashforward*, do jeito que a linguagem cinematográfica opera.

25. Fotografia de Alê Fonseca (ano 2013) utilizando a técnica da sobre-exposição para tentar concentrar em apenas uma imagem todos os sinais de uma frase.

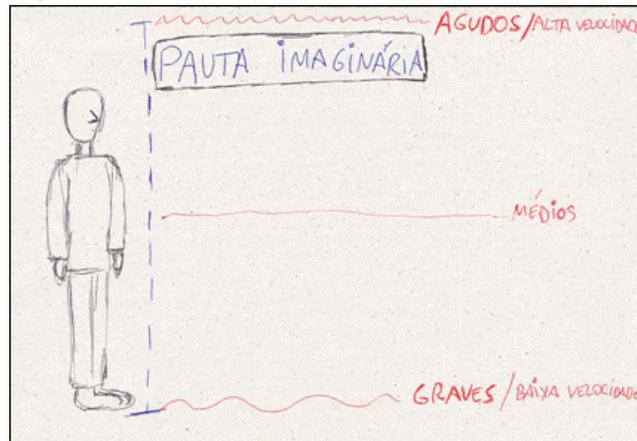
Vejam os como funciona o espaço no *Soundpainting* e que tipo de espaço ele cria.

Figura 24.



Esboço mostrando a vista superior do posicionamento de um grupo.

Figura 25.



Esboço da pauta imaginária.

Uma formação básica consiste no *soundpainter* ocupando a posição central, onde possa ser visto por todos os *performers*, que se espalham no espaço formando uma meia-lua. Visto de cima, como na Figura 24, temos um exemplo da posição neutra do grupo. Existe um espaço imaginário na frente do *soundpainter* que é a **caixa**. Ela é um artifício linguístico, ou seja, o espaço usado dentro da língua. Enquanto na posição neutra o *soundpainter* prepara os sinais e os versos, a caixa é o local da ativação. Os sinais que indicam o QUANDO são predominantemente sinalizados dentro da caixa, ou seja, um passo à frente do *soundpainter*.

Outro uso do espaço no *Soundpainting* é a pauta imaginária (Figura 25) que funciona como uma pauta musical em termos de sons graves e agudos, mas também indica parâmetros como alta e baixa velocidade, seja para som ou movimento. A própria posição do sinal realizado em relação à pauta imaginária já modifica seus resultados. Uma <nota longa> sinalizada numa altura acima da cabeça do *soundpainter* é completamente diferente de uma na altura de seu joelho. Em termos sonoros, a primeira é bastante aguda, enquanto que a segunda é grave. Para o movimento, o parâmetro de uma <nota longa> sinalizada no alto é a de alta frequência.

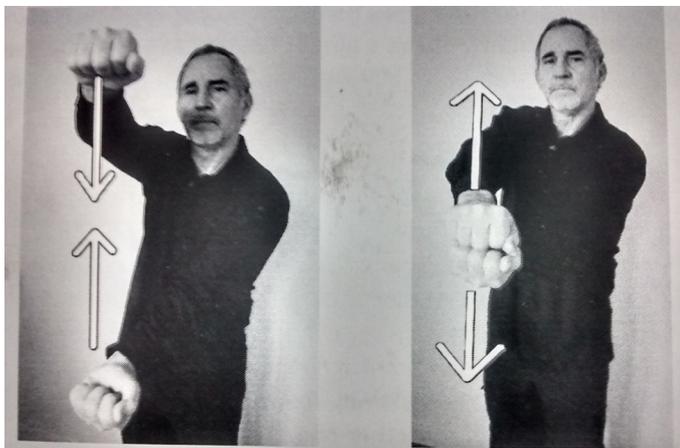
Com a condição de se ter o *soundpainter* numa posição dentro do campo visual de todos os *performers*, imaginamos que não há demais restrições quanto ao espaço possível para uma performance. Tanto uma luxuosa sala de concertos quanto um coreto de praça podem abraçar uma performance de *Soundpainting*. Depende apenas do caráter de cada grupo ou projeto. Alguns exploram justamente as intervenções urbanas, em fábricas, casarões abandonados ou até mesmo dentro de elevadores panorâmicos de um hotel.

Como descrever a sensação de assistir, como público, uma performance de *Soundpainting* pela primeira vez? Depende, como já dissemos, do caráter e da proposta de cada grupo. Ela pode se assemelhar a um concerto de música contemporânea, por exemplo, com os instrumentistas reunidos ao modo de um conjunto de câmara, numa tradicional sala de concerto, sentados com

a coluna ereta em suas cadeiras, usando roupas sociais pretas, expressão séria, e à frente deles uma figura como a do maestro, em pé num pequeno palanque, de costas para o público, gesticulando elegantemente, produzindo uma música ruidosa, explorando timbres e efeitos do som no espaço, exigindo uma escuta extremamente atenta. Pode também se parecer com uma performance artística de rua, numa praça pública urbana, com atores usando roupas extravagantes e maquiagem bem marcada, alguns deles tocam instrumentos de percussão, outros cantam e dançam, inventam poemas na hora, rodeados por transeuntes e curiosos, que são chamados a interagir com os atores, e no comando de tudo, como um mestre de cerimônias do circo, uma figura de terno antiquado e cartola, que com os gestos parece ligar e desligar os atores, coordenando a bagunça.

Seja no ambiente elitizado de uma sala de concerto, ou numa praça pública, o *Soundpainting* opera uma transformação no espaço, através do seu uso linguístico. Mesmo que a imagem pareça simplista e incorreta (e de fato é), o *soundpainter* pode lembrar um titereiro, um manipulador de marionetes, sendo elas os membros do grupo. As linhas que ligam as marionetes ao titereiro, no caso, são invisíveis. Podem funcionar como dobras do espaço-tempo, modulando a gravidade entre os corpos, com apenas um gesto. Utilizando <controle de espaço> (Figura 26), por exemplo, o *soundpainter* pode compactar e descompactar a densidade da cena com um simples sinal.

Figura 26.



O sinal <controle de espaço>.

A imagem do titereiro é de fato incorreta, obviamente, por que o *performer* não é um objeto inanimado: é um sujeito, um corpo vivo. Mesmo que o *soundpainter* assuma, por função, o papel de conduzir, coordenar, organizar, dirigir, ou nas palavras de Walter Thompson, compôr ao vivo, os *performers* não obedecem cegamente aos seus sinais. Não se trata tanto de “controlar um grupo à força”, talvez uma melhor imagem, ao menos mais próxima da sensação presente numa performance de *Soundpainting*, podemos dizer, seja a imagem de “descontrolar um grupo à brincadeira”.

Num jogo de pergunta/reposta, que levanta novas perguntas e respostas, entre *soundpainter* e *performers*, chega-se a um ponto, quando ele flui prazerosamente num crescendo

frenesi, que já não é possível identificar quem segue quem. O *soundpainter* muitas vezes não faz ideia do que terá como resposta para um verso que ele sinaliza. E o *performer*, por outro lado, não sabe qual o próximo sinal a ser lançado pelo *soundpainter*. Como em toda brincadeira, é a surpresa de uma resposta inusitada que mantém a graça do jogo. Essa resposta pode muito bem ser um erro de comunicação entre os dois. Lançando um sinal para <todo o grupo>, por exemplo, vamos supor que um *performer* estava distraído, e não “entrou”. O *soundpainter* e o público provavelmente vão perceber aquele *performer* ali parado, como um ponto que se destaca do todo. Como, por princípio, “não existe erro, tudo é material para compor”, o *performer* não hesita em entrar atrasado junto com seus companheiros, simplesmente mantém, continua o que está fazendo: não faz nada. Esse simples destaque já gera um efeito na cena, e pode (deve) ser aproveitado pelo *soundpainter* como um material, um dado, um acontecimento inusitado que pode ser o princípio norteador das próximas ações na performance.

Figura 27.



Figura 28.



Compactando a densidade da cena – performance no encontro da ABRACE na UFMG. Belo Horizonte, outubro de 2014.

### 1.3 OFICINA COM JEANNOT SALVATORI

Figura 29.



Momento da oficina com Jeannot Salvatori.

Entrando na comunidade virtual “*Soundpainting Geeks*” (algo como “*nerds do Soundpainting*”) dentro do *Facebook*, travei contato com alguns de seus membros estrangeiros. Um deles foi Jeannot Salvatori, *soundpainter* francês que me contactou interessado em conhecer os brasileiros da comunidade, já que estava com viagem marcada para o Rio de Janeiro. Foi a oportunidade de organizar com ele um workshop de *Soundpainting* na UNIRIO e atingir dois objetivos de uma só vez: observar, na prática, como ensinar a língua para um grupo, e arremeter estudantes para participar da oficina PIXASOM.

Conseguimos organizar três oficinas, cada uma de 2 horas, com Jeannot, na UNIRIO. Todas elas eram “intervenções” nas disciplinas obrigatórias de Expressão Corporal e Dança, vinculadas ao curso de graduação em atuação cênica na Escola de Teatro (CLA) da UNIRIO. Intervenção no sentido de entrar numa turma já em andamento, que não foi reunida especificamente para a ocasião, tomando o tempo da aula. Na primeira oficina, Jeannot reuniu os participantes sentados numa roda. Contou, assim como Omar Galvan fizera no *IV ENIMPRO*, um breve histórico do *Soundpainting*. Vale lembrar que Jeannot falava em inglês para o grupo, sendo traduzido<sup>26</sup> por mim. Depois dessa conversa inicial, Jeannot propôs alguns aquecimentos, já que a turma era composta em sua totalidade por alunos de teatro.

O primeiro exercício era feito em roda. Com todos sentados no chão, uma pessoa iniciava um pulso, tocando na palma da mão de quem estivesse ao seu lado, e era preciso continuar o fluxo, ou seja, um exercício inicial de integração do grupo. O segundo era com todos de pé na roda, e funcionava da seguinte maneira: um voluntário bate palma num ritmo lento, sendo a primeira batida indicando que “a vez está com ele” e a segunda palma é direcionada para uma pessoa de sua escolha na roda, para quem “a vez” passará. Também um exercício de integração, estimulando agora todo o grupo para que seguisse o mesmo ritmo de palmas, e se comunicasse por elas, para continuar o fluxo do jogo.

Depois dos aquecimentos, Jeannot se posicionou à frente do grupo e começou a ensinar alguns sinais básicos. Durante os exercícios, percebemos que alguns alunos respondiam com ações “mecânicas”, sem entusiasmo, de certa forma entediados em ter que realizar tal ação que o *soundpainter* sinalizou. Para os *performers*, Jeannot trouxe à tona uma questão significativa: o *soundpainter* lança os comandos, mas o *performer* deve se engajar, de acordo com sua escolha e vontade, na criação da sua ação performática. Em outras palavras, como nas brincadeiras infantis de “Vivo-morto”, é o jogo, o diálogo entre líder e grupo, que traz a diversão. O *performer* não tem menos importância ou menos influência, ele é o material básico com o qual o *soundpainter* vai compor:

O processo se baseia na interdependência das partes envolvidas: como Thompson explica, ‘essa maneira de compor é bastante parecida com ter uma conversa com outra pessoa, você fala (ou gesticula), você ouve (ou vê), você responde’.<sup>27</sup>

26. O *Soundpainting* não deixa de ser uma espécie de tradução. Da língua de origem de Walter Thompson – inglês –, para os sinais gestuais – o *Soundpainting* em si –, para a ação dos *performers*; tratam-se de várias traduções.

27. No original: “*The process relies on the interdependency of the parties involved: as Thompson puts it, ‘this*

Uma regra básica do *Soundpainting* é que o *performer* jogue como se usasse anteparos: aquelas peças limitadoras da visão utilizadas em corridas de cavalos, para que eles mantenham o olhar voltado para o centro da visão. Em outras palavras, a não ser que seja indicado pelo *soundpainter*<sup>28</sup>, o *performer* realiza a sua ação sem se relacionar com o que os outros estão fazendo. Essa regra abre o jogo para que as escolhas individuais de cada *performer* possam ganhar forma e expandir as possibilidades sonoras, visuais e espaciais das ações. Tomemos, por exemplo, o verso: <todo o grupo>, <nota longa>, <jogue!>. Assim que o *soundpainter* sinalizar <jogue!>, cada *performer* vai realizar sua nota longa, seja ela um som em uma altura contínua, seja em movimento, sem hesitar ou alterar o que está performando ao perceber o resultado dos outros *performers*. Dessa maneira podemos ter, de resultado sonoro, acordes truncados em dissonâncias (chamados *clusters*), como quando se apoia um braço inteiro no piano. Ao mesmo tempo, os dançarinos realizam, cada um a sua maneira, um movimento contínuo sem impacto nem acentuação, deixando o espaço com uma atmosfera mais etérea, ondulante, líquida.

A última parte da oficina foi dedicada ao rodízio de *soundpainters*. Ou seja, um exercício de estar na função do *soundpainter*, para experimentar também esse lugar, que era revezado entre os alunos após algum tempo. Jeannot convocava voluntários para serem os *performers* de um grupo reduzido (por volta de 8 alunos) e outro voluntário para ser o *soundpainter*. Em dado momento, eu mesmo, que até então estava apenas traduzindo as instruções de Jeannot, participei dentro do grupo de *performers*, enquanto exercitávamos o rodízio<sup>29</sup>.

O interessante do exercício foi notar a reação dos alunos ao assumir a condução da performance. Há uma sedução, inicial, como já percebemos, pelo **poder de controlar um grupo**. Ou, como disse Jeannot, de forma irônica, usar o “lado negro da força” (referência à trilogia Star Wars). De acordo com ele, é comum que essa seja uma armadilha que costuma atrair as pessoas para o *Soundpainting*. Após mais contato e vivência com a língua, a percepção dessa hierarquia muda. Fica mais claro que no jogo, o poder criativo, de fato, está em ambos os lados (*soundpainter* e grupo de *performers*), sem a hierarquia redutora em que a princípio o *Soundpainting* parece funcionar. O *performer* é o cerne do material criativo. E é no diálogo do *soundpainter* com os *performers* (e o público) que se joga o *Soundpainting*.

Outra importância didática do rodízio é estimular a realização dos sinais com clareza, por parte do *soundpainter*. É necessário treino, pois no início, ou a sinalização é feita muito rápida, ou com gestos “flácidos”, com pouca definição, gerando confusões e falhas na comunicação.

---

*way of composing is very much the same as having a conversation with another person, you speak (or gesture), you listen (or watch), you respond’.*” (MINORS, 2010, p. 88)

28. Para esse caso é utilizado o sinal <relacione-se>, que indica para o *performer* escolher, de forma livre, alguma maneira para se relacionar com outro *performer*, músico, dançarino, que esteja em ação no momento.

29. Ao final da oficina, comentei com Jeannot, como que lembrando-o, o fato dele não ter participado como *performer* na hora do rodízio de *soundpainters*. Jeannot concordou que esqueceu de fazê-lo, e disse que ele costuma fazer isso em oficinas, justamente para dissolver a hierarquia professor/aluno ou *soundpainter/performers*.

Também o *soundpainter* precisa vivenciar o estado do *performer*, para perceber, inclusive, como lidar melhor com sua própria cobrança ao estar com a responsabilidade de conduzir o grupo.

#### 1.4 SOUNDPAINTER OU MAESTRO?

Ao fim dessa primeira oficina com Jeannot, a professora da UNIRIO, Maria Enamar Ramos (PPGAC), lançou-me a pergunta: “E o que ele (o *soundpainter*) tem de diferente do maestro? Isso (o *Soundpainting*) é a mesma coisa que faz o maestro!”. Inicialmente achei que ela não tinha entendido bem como funcionava a língua. Mas a questão ficou ressoando. E, de fato, é um ponto crucial. Era preciso entender um pouco das transformações da função do condutor orquestral e diferenciá-la do que o *Soundpainting* propunha, no papel do *soundpainter*. Em primeiro lugar, a minha intuição era de que havia algo mais acessível na figura do *soundpainter*, mais informal, do que costumamos perceber no maestro. Era como se a hierarquia no *Soundpainting* fosse menos solene, sublime, e mais aberta para o jogo, para a participação.

Confesso que uma estranha lembrança provocou meus pensamentos, ao buscar a relação do *soundpainter* com o maestro. Era um trecho final de um desenho animado<sup>30</sup> com o personagem “Leopold”, o pomposo e cínico regente interpretado pelo Pernalonga. Curiosamente, ao tomar o lugar do maestro anterior, que se curva em sua reverência, a primeira ação de Leopold é quebrar a batuta. Seus sinais bizzarros parecem não seguir nenhuma partitura, como se criassem a música por si, no ímpeto da expressão corporal exagerada do Pernalonga. E vemos ainda, na cena clímax, o tenor Giovanni Jones ter de sustentar uma nota altíssima sinalizada por Leopold, até praticamente implodir-se junto com o teatro inteiro.

Figura 30.



Pernalonga como o maestro “Leopold”.

Figura 31.



O tenor à beira de um ataque dos nervos.

A figura do maestro clássico, lembra Marc Duby reflete dinâmicas de poder próprias da sociedade capitalista industrial, e “[...] o papel do condutor pode ser visto como análogo àquele

30. Long-haired Hare (1949) da Looney Tunes, produzido pela Warner Brothers Studios. Link para o vídeo: <<https://youtu.be/zhtsi7P1ziA>>.

do líder da fábrica dirigindo os operários (membros da orquestra) na criação de um produto (a música), projetado pelo dono (o compositor) para o consumo do público.”<sup>31</sup> A orquestra sinfônica, como símbolo de controle e disciplina, fragmentação do trabalho em funções especializadas, mantém em seu cerne os valores da era industrial. Assim como o trabalho ganhava complexidade dentro das fábricas, com divisões técnicas e especializações, a música orquestral ao final do século XIX, “[...] em termos de cores, amplitude de alcance em dinâmicas, e o número total de intérpretes disponíveis para os compositores havia crescido incrivelmente em comparação com aqueles nos dias de Haydn e Mozart.”<sup>32</sup> Essa complexidade crescente reforçava a demanda por níveis também maiores de habilidades técnicas, tanto dos músicos quanto dos regentes, e dos próprios compositores. É pela compreensão do papel do compositor que Walter Thompson tenta clarificar a relação do *soundpainter* com o maestro:

Um *soundpainter* é um **compositor em tempo real** usando a língua do *Soundpainting* para iniciar parâmetros específicos de performance e então compor com os resultados oferecidos pelos jogadores para criar uma **composição ao vivo**. Um *soundpainter* pode incorporar práticas tradicionais de condução como padrões de pulso e modificar o material durante a performance, mas, por fim, o *soundpainter* é o **compositor**, fazendo escolhas, no momento, para qual a próxima direção levar sua composição. Um condutor é um intérprete, seja de seu próprio trabalho, ou, mais comumente, do trabalho de outros.<sup>33</sup>

O *soundpainter* não é o mesmo que um condutor: utiliza técnicas de condução para criar ao vivo uma performance. Enquanto, segundo Walter, o maestro interpreta alguma obra já existente, composta anteriormente, o *soundpainter* compõe algo que ainda não existe, mas que vai acontecendo “em tempo real”. Nesse ponto, o professor de composição John Howard destaca:

Outra distinção necessária é a que diz respeito à composição e à improvisação. Ambas estão interligadas, mas **a composição não é uma atividade que decorre no tempo real**. Ela não tem de ser feita no momento de execução da peça. Já a improvisação implica um contexto real de tempo, durante o qual as decisões têm de ser tomadas *incontinenti*. São duas atividades que podem ser praticadas tanto em grupo como individualmente [...]. (HOWARD, 1991, p. 7)

As possibilidades de edição, quando o compositor (ou escritor, dramaturgo, coreógrafo...) pode voltar no dia seguinte e continuar trabalhando na sua obra, não existem quando

31. No original: “[...]the role of the conductor can be seen as analogous to that of a foreman directing the workers (members of the orchestra) in the creation of a product (the music) designed by the owner (the composer) for the consumption of the audience.” (DUBY, 2006, pp. 1-12)

32. No original: “[...]in terms of the colours, available dynamic range, and sheer numbers of players available to composers had grown enormously by comparison with those in the days of Haydn and Mozart.” (Id., pp. 1-13)

33. No original: “The *soundpainter* is a real-time composer using the *Soundpainting* language to initiate specific performance parameters and then composing with the results offered by the performers to create a live composition. A *soundpainter* may incorporate traditional conducting practices such as beating patterns and modifying material during performance, but ultimately, the *soundpainter* is the composer, making choices in the moment as to the next direction to take his-her composition. A conductor is an interpreter of either their own work or, more often, someone’s else’s work.” (THOMPSON, 2010, p. 14, grifo meu.)

se considera um tipo de composição que ocorre no instante em que é performada. Por outro lado, existem muitas estruturas disponíveis no *Soundpainting* que seriam incrivelmente difíceis para a escrita ou notação, como exemplifica Walter ao dizer: “imagine como seria difícil pegar uma sessão de <scanning> complexa e transcrevê-la num material de notação tradicional em música” (THOMPSON, 2014, p. 81). A mesma dificuldade encontraria em escrever ou notar complexas configurações de <scanning><sup>34</sup> para movimentos de atores e dançarinos, já que “algumas estruturas são mais simples de sinalizar e outras simples de escrever ou coreografar”. (Id. op. cit.)

## 1.5 NOTAÇÃO E PERFORMANCE – ENTRE A ESCRITA E A IMPROVISACÃO

As condições específicas do desenvolvimento musical no Ocidente implicam, antes de mais nada, a invenção da notação moderna. Uma notação como a nossa é de importância mais fundamental para a existência da música que possuímos do que é a ortografia para nossas formações artísticas linguísticas.

Max Weber (SZAMOSI, 1992)

Na primeira oficina, quando Jeannot estava apresentando o *Soundpainting* para os alunos, um deles perguntou: “Se existe sempre um comando do *soundpainter*, quer dizer que não é totalmente improvisado?”. Jeannot respondeu: “o *Soundpainting* trabalha no espaço entre a escrita e a improvisação”.

Mas o que seria uma definição precisa de “totalmente improvisado”? A resposta de Jeannot parecia colocar em evidência que ainda pensamos na polarização escrito *versus* improvisado, ou, planejado *versus* não-planejado. Se o *Soundpainting* trabalha entre a escrita e a improvisação, características de ambos modos de criação devem se mesclar ou mesmo se relacionar, e até, talvez, propondo conjunções paradoxais. Entre a escrita e a improvisação podemos pensar no conceito de performance, em particular, na ideia de *leitura como performance* imaginada por Paul Zumthor. Performance, para ele, pode ser entendida como “[...] ação complexa pela qual uma mensagem poética é simultaneamente, aqui e agora, transmitida e percebida.” (ZUMTHOR, 1997, p. 33). Pensando nessa chave, a própria história da escrita e da notação musical podem nos indicar algumas estratégias do modo que o *Soundpainting* funciona.

Segundo Ingold (2007), até o período medieval da história da escrita ocidental, a fala e o canto não estavam ainda separados. Não haviam dois registros distintos. O protagonismo do verbo na música da Grécia Clássica também não trazia nenhum estímulo a um isolamento da notação musical: a escrita já era, por si só, uma notação musical. A ideia de ritmo estava intrínseca na própria construção dos versos; a ideia melódica, na variação de altura e entonação, e, também, no próprio conceito de prosódia – do grego *prosodia* – ou “cantar junto”. Por volta do século III a.C

---

34. Descrevemos as particularidades do sinal e seu modo de operar no Capítulo 2, página 50.

começa a ser amplamente utilizado entre os cantores profissionais um sistema de notação melódica onde símbolos e letras eram postos acima do texto. Com propósito mnemônico, esses símbolos eram acrescentados ao texto não no próprio original, mas depois, pelos cantores. A palavra *prosodia* em grego foi traduzida pelos romanos como *ad-cantus*, que em seguida se tornou *accentus*. Uma organização sistemática dessas marcas de acentuação foi realizada por Aristófanos de Bizâncio, bibliotecário do Museu de Alexandria, por volta de 200 a.C. Foram chamados de *neumas*, palavra grega para nó ou sinal. Outros dois acentos foram acrescentados depois: o grave e o agudo, para representar outras inflexões vocais. É dessa forma que a chamada notação neumática foi introduzida como precursora da notação musical moderna, principalmente na prática do canto gregoriano. Essas primeiras notações neumáticas “davam pouca ou nenhuma indicação para seus leitores de que nota cantar. De fato, essa questão não tinha importância. A essência da música, como vimos, estava na **sonoridade das palavras**,<sup>35</sup> e presumia-se que os cantores já saberiam as palavras da canção ‘de cor’.” (INGOLD, 2007, p. 21).

Figura 32.



Exemplo de notação neumática.

Figura 33.

FIG. 1

	SANGALLIAN	FRENCH	ACUTANIAN	BENEVENTAN	NORMAN	MESSINE	GOthic	SQUARE
SINGLE NOTES								
VIRGA	/		∩	∩	∩	∩	∩	∩
PUNCTUM	.	.	.	.	.	.	.	.
TWO-NOTE NEUMES								
PODATUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
CLIVIS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
THREE-NOTE NEUMES								
SCANDICUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
CLIMACUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
TORCULUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
PORRECTUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
COMPOUND NEUMES								
PODA FUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
SUBBIPUNCTIS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
TORCULUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
RESUPINUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
PORRECTUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
FLEXUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
LIQUESCENT NEUMES								
EPHONUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
CEPHALICUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
STROPHIC NEUMES								
DISTROPIA & TRISTROPIA	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
ORISCUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
PRESSUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
SPECIAL NEUMES								
SALICUS	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
QUILISMA	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩

Neumas e suas variações na notação moderna.

35. Há uma passagem em Álvaro de Campos (heterônimo de Fernando Pessoa) que merece figurar completa nesta nota de rodapé, como comentário e reflexão sobre a própria ideia de prosódia, poesia e música: “A poesia é aquela forma de prosa em que o ritmo é artificial. Este artifício, que insiste em criar pausas especiais e antinaturais diversas das que a pontuação define, embora às vezes coincidentes com elas, é dado pela escrita do texto em linhas separadas chamadas versos, preferivelmente começadas por maiúsculas, para indicar que são como que períodos absurdos, pronunciados separadamente. Criam-se, por este processo, dois tipos de sugestões que não existem na prosa – uma sugestão rítmica, de cada verso por si mesmo, como pessoa independente, e uma sugestão acentual, que incide sobre a última palavra do verso, onde se pausa artificialmente, ou sobre a única palavra se há uma só, que assim fica em isolamento que não é itálico. Mas pergunta-se: por que há de haver ritmo artificial? Responde-se: **porque a emoção intensa não cabe na palavra: tem que baixar ao grito ou subir ao canto.** E como dizer é falar e se não pode gritar falando, tem que se cantar falando, e cantar falando é meter a música na fala; e, como a música é estranha à fala mete-se [?] a música na fala dispondo as palavras de modo que contenham uma música que não esteja nelas, que seja pois artificial em relação a elas. **É isto a poesia: cantar sem música.**” (PESSOA, 1976, p. 72, grifo meu.)

A maior mudança da notação neumática foi criada por Guido d'Arezzo, no século XI d.C. Guido é considerado o pai da notação musical moderna: “Os neumas, Guido recomendava, deveriam ser escritos de certa forma que cada som, independente de quantas vezes fosse repetido numa melodia, deveria estar sempre na sua própria linha.” (Id. op. cit. p. 21). Estava criada a pauta musical. Numa demonstração para o Papa João XIX, provou que, mesmo sem nunca ter ouvido a canção, com esse sistema, era possível cantá-la, em pouco tempo de aprendizado. Com a ajuda da nova notação, era muito mais rápido memorizar o canto. Os *neumas* sobrevivem no texto escrito: são hoje os nossos acentos e pontuações, indicando ritmos e melodias da voz. A fonte dessas marcações não foi outra senão a notação neumática. Na partitura moderna, os *neumas* percorreram uma imensa re-elaboração e formaram um sistema que cortou sua conexão com as palavras para trabalhar somente com os “puros sons”<sup>36</sup>.

Como sabemos, o fazer musical, desde suas manifestações e ritos mais antigos, foi caracteristicamente uma atividade de transmissão oral, um ensinamento de mestre para aprendiz, além de concentrar no mesmo tempo-espaço três elementos: **a criação, a performance e a recepção:**

Na performance se redefinem os dois eixos da comunicação social: **o que junta o locutor ao autor; e aquele em que se unem a situação e a tradição.** Neste nível, a função da linguagem que Malinowski chamou ‘fática’ realiza plenamente seu jogo: jogo de aproximação, de abordagem e apelo, de provocação do Outro, de pedido, em si mesmo indiferente à produção de um sentido. (ZUMTHOR, 1997, p. 33)

O desenvolvimento da escrita, da notação precisa, impulsionou um tipo de divisão social do trabalho, separando duas atividades que antes eram realizadas juntas – o criador e o locutor (executor). Processo semelhante de *textocentrismo* ocorreu também no teatro, considerando a encenação como apenas uma metáfora do texto dramático, esse sim o verdadeiro portador da arte teatral. Tal herança, que ainda marca as práticas e discursos teatrais, foi questionada a partir dos movimentos de vanguarda no início do século XX, numa retomada de poder do ator como elo central do teatro. Coube a esse momento, como coloca Antonin Artaud, romper a atitude de subordinação à literatura dramática, entendendo que “uma das razões da atmosfera asfíxica, na qual vivemos sem escapatória possível e sem remédio [...] é **o respeito pelo que é escrito [...]**”. (2006, p. 83) O movimento de questionar os textos canônicos, bem como a própria centralidade do escrito também emergiu na música. Em uma passagem do compositor Igor Stravinsky, percebemos claramente o peso da distinção entre o que ele denomina como “música potencial” e “música real”. A primeira, “fixada no papel ou retida na memória” (STRAVINSKY, 1996, p. 111), já existe antes da performance efetiva, antes de se tornar “música real”.

---

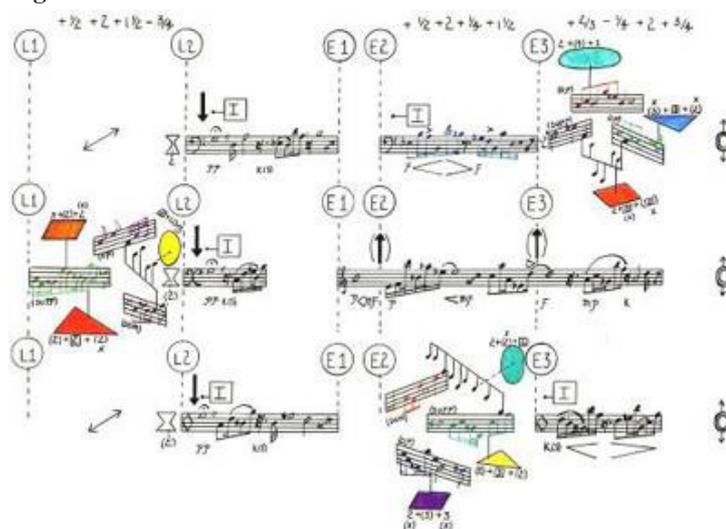
36. Para o antropólogo Tim Ingold, essa separação das palavras (linguagem verbal) e dos sons (música) se desenvolveu principalmente a partir da popularização da palavra impressa, porque, lembremos: a escrita manuscrita é uma *inscrição*, a impressa é uma *impressão*. A revolução da imprensa é antes de tudo uma transformação perceptiva e sensorial, pois enquanto a palavra *inscrita* deixa os rastros (gestos) de um corpo ativo na superfície de um material, o processo mecânico (ou eletrônico) da imprensa *descorporifica* a palavra. “Quaisquer gestos possam estar envolvidos no processo (da impressão), seja manual ou mecânico, não carregam absolutamente nenhuma relação com as formas das marcas gráficas que eles entregam.” (INGOLD, 2007, p. 26)

Essa natureza peculiar da música determina sua própria vida, bem como suas repercussões no mundo social, já que ela pressupõe dois tipos de músico: o criador e o executante. (Id., 1996, p. 111)

John Cage e Anthony Braxton, dois compositores que em muito influenciaram o pensamento e prática de Walter Thompson (criador do *Soundpainting*), desenvolveram, cada um a sua maneira, formas alternativas de notação musical. Para abrir caminhos diferentes, esses compositores e artistas de vanguarda exploraram a criação de novos jogos, e com eles novas regras, que poderíamos pensar também como inventar línguas/linguagens. Principalmente, no caso da composição musical através de um “alargamento do conceito e o papel da notação” (BAILEY, 1993, p. 59). Braxton, por exemplo, aborda em sua composição a música em um ideal sinestésico, ou seja, de confusão multi-sensorial. Constantemente ele tem recusado explicar o significado desses diagramas, alegando que ele próprio ainda está descobrindo seus sentidos. Já na metade dos anos 1980, as notações das músicas de Braxton tornaram-se cada vez mais complexas. Começaram a incorporar mais desenhos e ilustrações. Graham Lock, em artigo sobre Braxton, analisa a questão da sinestesia na obra e pensamento do compositor:

Em 1985, a declaração de Anthony Braxton de que vê a música “como se ela fosse uma pintura tridimensional” levanta a possibilidade de que ele tenha um tipo particular de percepção sinestésica chamado cromaestesia, ou escuta de cor, o que significaria que ele literalmente vê sons como cores e formas visuais. A palavra “sinestesia” é, de acordo com o psicologista John Harrison, “uma mistura entre as palavras gregas para ‘sensação’ (aisthesis) e ‘junto’ ou ‘união’ (syn), implicando na experiência de dois ou mais sensações ocorrendo simultaneamente.” (LOCK, 2008, p. 2)

Figura 34.

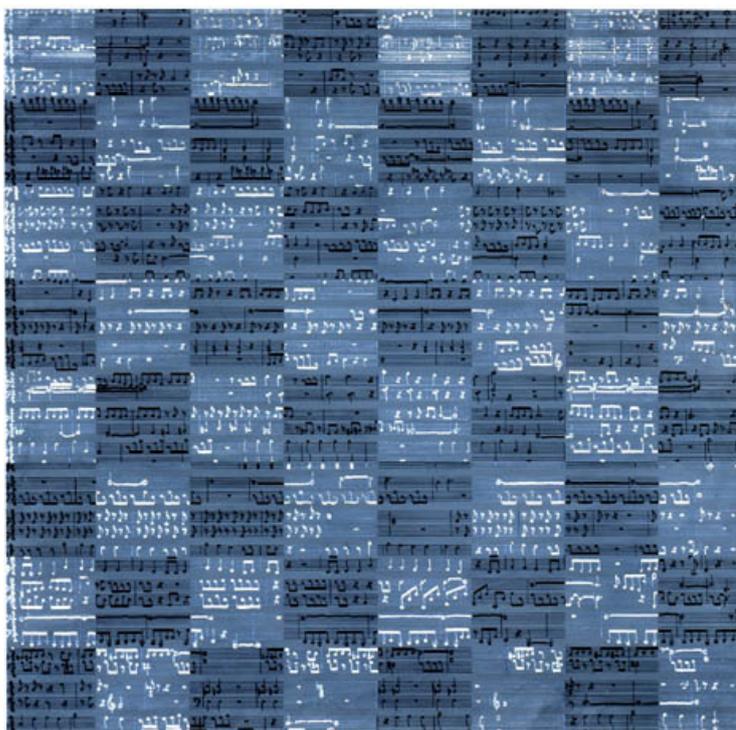


Capa do disco *For Trio* (1978) de Anthony Braxton.

Como vemos na Figura 34, inventa parâmetros notacionais com cores, diagramas e números, como forma de estimular a imaginação do intérprete para que ele perceba a música em outros domínios sensoriais. Uma cor indica uma posição no espaço do estúdio, a outra, um tipo

de textura sonora; uma figura geométrica indica uma outra dinâmica, e assim por diante. Por mais que a notação (Figura 34) seja um estímulo visual, a proposta de Braxton sugere muitas vezes a correspondência entre: cores e lugares no espaço ocupados pelo músico no momento da performance, números e qualidades do som, numa intrincada abstração. Relembrando a ideia de “música potencial” e “música real”, bem como a divisão entre o “criador” e o “executante”, é possível entender a proposta de Braxton na sua atitude de confiar e estimular a criação por parte do executante. Ele deve deixar de ser um “técnico” cuja função é apenas reproduzir o texto musical escrito, para se tornar também um criador.

Figura 35.



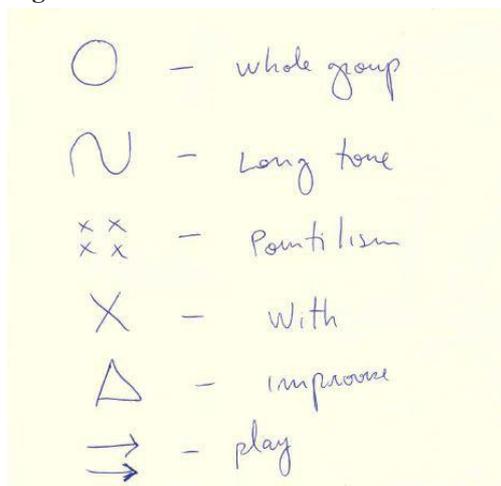
*Chess Pieces* (1943), obra de John Cage.

John Cage, como no exemplo da Figura 35, a obra *Chess Pieces*, utiliza o tabuleiro de xadrez e o número de peças do jogo para compor uma obra lúdica, na qual, assim como o jogo de xadrez, existem infinitas maneiras de ser jogado (tocado). Nesse sentido de jogo, podemos pensar a composição ao brincar com a própria palavra: *com-posição*, ou seja, existem regras limitadoras, parâmetros definidos, justamente para se poder criar dentro das regras, inúmeras jogadas, respostas e contra-respostas, dependendo da posição de uma em relação à outra gerando infinitas possibilidades de *com-posições*.

Poderíamos **imaginar uma escrita de *Soundpainting***. Como escrever os sinais *na língua*, e não através do inglês ou tradução em português? Na Figura 36 rabisquei algumas possibilidades. O divertido aqui (ao menos para um *geek*) é tentar ao mesmo tempo identificar o sinal de forma clara, estabelecer uma relação com o próprio movimento gestual no espaço, e deixar a escrita simples, rápida de realizar. Os *soundpainters*

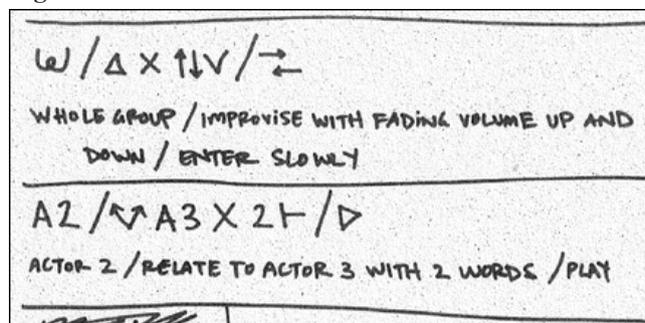
estadunidenses Evan Mazunik e Tomi Tsunoda também experimentaram elaborar uma notação de *Soundpainting*, (Figura 37).

Figura 36.



Rabiscando alguma escrita dos sinais.

Figura 37.



Dois versos com a notação desenvolvida por Evan Mazunik e Tomi Tsunoda.

A partir dos dois versos da Figura 37 podemos imaginar alguns de seus possíveis resultados. No primeiro, o grupo todo deve improvisar com o volume crescendo e diminuindo com uma certa regularidade, com um começo atrasado (<enter slowly>, que significa: comece a ação entre 1 a 5 segundos, à sua escolha). Como resultado num grupo com músicos, é possível imaginar cada membro improvisando seu solo, hora aumentando o volume, hora diminuindo, cada um num ciclo diferente desse aumentar e diminuir, gerando como que pontos sonoros que se destacam e outros que vão se recolhendo, espalhados pelo espaço onde os músicos se encontram. Ou mesmo, se tivermos dançarinos no grupo, o aumentar e diminuir de volume vai criar efeitos nos seus movimentos – ampliar e recolher – causando, talvez, algo como um pulsar orgânico. Já no segundo verso temos uma proposta para a função dos atores: o ator 2 deve se relacionar com o ator 3 com 2 palavras. O resultado pode ser imaginado de inúmeras formas: o ator 2 dizendo para o ator 3, por exemplo, “hei, você!”, “é, você!”, “te amo!”, “amo você”, “vem cá”, “chega mais”, e qualquer outra possibilidade dentro desse mini jogo que se instaura.

Bruno Faria, também compartilhou um exemplo da maneira como tem experimentado notar. Na Figura 38, percebemos que ele utiliza abreviações, letras, figuras geométricas e outros sinais indicativos para elaborar os versos da composição. Para a próxima apostila de *Soundpainting* (*Soundpainting Workbook 4*), Walter Thompson pretende<sup>37</sup> divulgar a maneira que desenvolveu para se escrever na língua, da qual temos como exemplo disponível apenas a obra *Colors*.

37. Tal como divulgou na comunidade *Soundpainting Geeks*, no dia 23 de junho de 2015. O recado original é: “Hello Soundpainters: Just to know -- there is a Soundpainting notation system for notating most of the gestures... I’m planning on publishing it in a few months as part of *Soundpainting Workbook 4 – Multidisciplinary Live Composition*.”

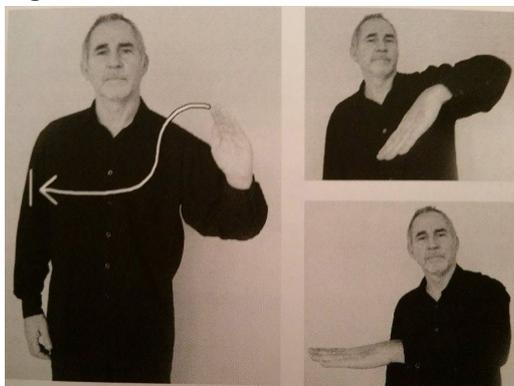


Por que não existe uma maneira uniformizada de notação em *Soundpainting*? É preciso perguntar antes, e por que notar em *Soundpainting*? Se ele já funciona sem a notação, e foi desenvolvido como parte de um processo maior de alargamento do seu papel, notar em *Soundpainting* parece ir contra a própria filosofia da língua. Enquanto a notação (da tradição clássica ocidental utilizada até hoje) está voltada para um **produto**, com a ideia de precisão, memória, e fidelidade, o *Soundpainting* está mais preocupado com o **processo**, com a ideia de jogo, improvisação e acaso.

Por outro lado, a notação em *Soundpainting* pode ser uma boa ferramenta para se estudar, exercitar uma visão composicional. Um exercício como ouvir uma música e tentar escrevê-la em *Soundpainting*, imaginando que sinais podem levar àquele resultado, pode ser uma maneira divertida de entender como compor com a língua. O mesmo vale para uma cena de um filme, uma pintura, uma poesia.

O *Soundpainting* não só privilegia o processo ao invés do produto, mas funciona através de processos problematizadores (*problem-finding*) e não solucionadores (*problem-solving*). Quando se escreve um verso em *Soundpainting*, o que está escrito é a sequência de sinais para o *soundpainter* sinalizar, e não o resultado preciso em som, imagem, movimento. Cada verso é de fato um problema que o *soundpainter* propõe para o grupo e para cada *performer*, individualmente: como realizar tal ação dentro de tais limites?

**Figura 40.**



O sinal <shapeline>.

Pensando numa *escrita com o corpo*, o sinal <shapeline> (Figura 40), por exemplo, pede aos *performers* que leiam o corpo do *soundpainter* como se fosse uma notação gráfica. Após realizar o sinal, o *soundpainter* volta para sua “posição neutra”. A partir de então, cada movimento que fizer, por exemplo, pular, movimentar os dedos da mão, expressões faciais, qualquer movimento deverá ser lido pelo grupo de *performers* como notação gráfica.

Ou seja, o *performer* deve ler, à sua maneira e na sua disciplina (música, dança, teatro) os movimentos do *soundpainter*. É um procedimento comum dos condutores orquestrais utilizar a expressividade do corpo para acentuar dinâmicas, mas nesse caso o *soundpainter* transforma-se

numa notação viva, semelhante ao Pernalonga como “Leopold”. A origem<sup>39</sup> desse sinal veio de uma experiência em que Walter Thompson estava trabalhando como músico num grupo misto com dançarinos e, em dada parte da performance tinha que improvisar em seu saxofone tendo como base a dança de um dueto. Foi a lembrança dessa relação movimento/som que o levou a criar o sinal. Percebo o <shapeline> quase como uma metáfora do que a língua do *Soundpainting* traz, dentro de sua própria maneira de funcionar: uma língua baseada no corpo, de grau poético, ou seja, que se propõe a gerar infinitas leituras por parte do *performer* (aquele que lê e performa a leitura dos sinais), funcionando como jogo, no qual regras e limites bem definidos estabelecem a plataforma para improvisações.

Para avançarmos mais na língua, e no que a pesquisa experimentou com ela, é importante remontar ao trabalho de Keith Johnstone na improvisação teatral, e tudo o que esse contato trouxe para a próxima etapa cronológica do trabalho: o Laboratório PIXASOM.

---

39. Como relatado em trecho do vídeo <<https://www.youtube.com/watch?v=pC6Svpdiqoc>>, registro de um workshop de Walter Thompson no MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) em 2008.

## CAPÍTULO 2 – LABORATÓRIO PIXASOM

Benjamin Constant tinha quatro anos quando seu tutor sugeriu que eles inventassem uma língua. Eles andaram pela cidade, nomeando tudo, trabalhando uma gramática, e até inventando sinais especiais para descrever sons. Ben tinha seis anos quando descobriu que tinha aprendido grego.<sup>40</sup>

Keith Johnstone

### 2.1 INTRODUÇÃO

Uma escola primária na Inglaterra durante a Segunda Guerra Mundial poderia ser bem dura para uma criança como Keith Johnstone, basta lembrar que os castigos corporais nas escolas públicas foram abolidos por lei<sup>41</sup> somente em 1987, e nas escolas privadas levou dez anos a mais. Considerado uma criança prodígio no piano, Johnstone viu lentamente sua criatividade ser mastigada pelo sistema educacional, aos moldes fabris vigentes na época. No esforço mundial para derrotar os nazistas, qualquer vestígio de “espontaneidade” era um perigo eminente dentro e fora das salas de aula. Era preciso domar os desejos ocultos, esses mesmos que, numa espécie de transe coletivo, levaram a psique alemã à Hitler.

Keith Johnstone hoje é mais conhecido como criador de uma abordagem na improvisação teatral, difundida por diversos grupos e espetáculos, dentre eles o *Impro* e as modalidades de *Teatro-esporte*. No entanto, a particularidade dessa abordagem que nos interessa em especial é sua visão sobre **o processo educativo e o desenvolvimento da criatividade no contexto de grupos**. A espontaneidade, pensava Keith, era a chave mais calibrada para acessar o potencial criativo. Era preciso tentar fazer o contrário de tudo que os professores falavam,<sup>42</sup> num *desaprender sistematizado*.

O trabalho de uma oficina de *Soundpainting*, como a realizada no Laboratório PIXASOM, na Escola de Teatro da UNIRIO, no primeiro semestre de 2014, tema central pelo qual este capítulo converge e diverge, precisou ser bem mais do que apenas ensinar os sinais. A metodologia de aprendizado do *Soundpainting* não está, nem de longe, completa nos manuais elaborados por Walter Thompson (e qual metodologia está?). Um aluno de um curso de língua inglesa possivelmente notará a diferença entre um exercício de conversação em sua apostila do

---

40. No original: “Benjamin Constant was aged four when his tutor suggested that they invent a language. They went around the estate, naming everything, and working out a grammar, and they even invented special signs to describe the sounds. Ben was aged six before he discovered that he’d learned Greek.” (JOHNSTONE, 1999).

41. Ver matéria no link <<http://www.theguardian.com/education/2007/jan/09/schools.uk1>>. Acessado em agosto de 2015.

42. No original: “Rousseau began an essay on education by saying that if we did the opposite of our own teacher did we’d be on the right track”. Aqui Keith lembra-se de um trecho do filósofo Jean Jacques Rousseau na obra *Emílio*, ou *Da Educação* (1792).

curso e uma situação real numa esquina de Londres, ao pedir informações em inglês para um morador local. O exercício, visto em retrospectiva, soará falso, pois a língua, em seu dinamismo vivo, brinca com as regras.

Nesse capítulo, partimos de uma percepção adquirida ao participar/observar o Laboratório PIXASOM: **a função do *soundpainter* como educador é semelhante ao papel que o próprio Keith Johnstone assume em suas aulas**. Ele acredita que “todas as pessoas são naturalmente espontâneas”<sup>43</sup>, e para trazer à tona essa espontaneidade dos estudantes “é preciso criar um ambiente onde eles tenham menos medo.”<sup>44</sup> Considerando o medo de falar e ser visto em público como, talvez, o mais comum e generalizado, cunhou frases, até hoje aparentemente paradoxais, como: “não seja interessante, por favor”, “tente menos!”, “entredie o público!”, “se você faz grandes erros, e os faz grandiosamente e por inteiro, não são erros!”, gritadas para os improvisadores que se viam em apuros no meio de uma cena.

A dificuldade inicial em se começar uma oficina de *Soundpainting*, como fizemos, não reside tanto no ensino dos sinais, mas justamente nessa lenta e progressiva “desfobização” do potencial espontâneo de cada *performer* para responder e jogar com os sinais à sua própria maneira. Nossa oficina começou de forma igualmente lenta. Era preciso, antes, recrutar o grupo. Para seguir o projeto, precisaríamos de músicos, atores, dançarinos, artistas visuais, *performers*. O modelo era a *Impro Big Band*<sup>45</sup> de Omar Galván. As oficinas com Jeannot Salvasori na Escola de Teatro da UNIRIO em 2013 foram o aquecimento ideal para entender e pensar a dinâmica para um curso. Mais do que uma oficina de duas horas, como Jeannot ministrou, a vontade era a de criar um grupo que se expandisse para além do campus da Universidade. Outro fator positivo foi o fato de ter sido uma primeira experiência com o *Soundpainting*, que motivou a participação dos alunos no Laboratório PIXASOM, conduzidos por mim, no ano seguinte, em 2014.

Os primeiros três encontros foram com pessoas diferentes. Era necessário repetir as mesmas instruções a cada encontro, o que tornava o processo bastante cansativo. Foi só a partir do quarto encontro que vislumbramos algum potencial de se estabelecer um grupo dedicado ao *Soundpainting*.<sup>46</sup> Ao todo tivemos quinze encontros de duas horas e meia cada, e dentre eles realizamos duas performances. Conseguimos apenas dois encontros com *todo* o grupo reunido. Ele era formado por 12 pessoas: cinco estudantes de graduação em teatro da UNIRIO (dentre eles uma dançarina contemporânea, uma sapateadora e uma artista de performance), um saxofonista, uma flautista, um trombonista, uma pianista, uma atriz e *performer*, um artista visual e, curiosamente, um estudante de filosofia (que também se interessava por absolutamente tudo e queria jogar em todas as funções).

---

43. No original: “*all the people are naturally spontaneous*” (apud DRINKO, 2013, p. 69).

44. No original: “*to create a environment where they have less fear*”. (Ibid.)

45. Como descrito na Introdução desta dissertação, página 9.

46. No capítulo 3 (página 91) pensamos sobre o ápice desse potencial, ao ser criado, de fato, o grupo *Soundpainting* Belo Horizonte.

Minha posição no Laboratório era ambígua: **professor**, estagiário dentro de uma instituição acadêmica, ministrando uma oficina estruturada em 15 aulas de uma disciplina optativa; **soundpainter**, ou seja, assumindo o direcionamento e composição do processo artístico com o *Soundpainting*; e **mestrando**, tentando manter-me atento às questões que surgiam pelo percurso, inclusive as que diziam respeito à ambiguidade da minha posição. E por último, haviam os *performers*, que se encontravam também na posição de **alunos**.

A estrutura de cada encontro foi organizada assim: 1) apresentação dos sinais, 2) exercício com sinais, 3) rodízio de *soundpainters*. Nesses primeiros encontros, fui acrescentando, pouco a pouco, alguns aquecimentos antes de iniciar propriamente a prática com os sinais, consolidando uma metodologia. Os aquecimentos foram, em sua maioria, acrescentados em resposta às demandas observadas nas primeiras oficinas. Nelas, estava claro que deveria ser feito um trabalho anterior tanto para despertar a atenção, a prontidão do grupo, quanto para integrá-los e criar um ambiente estimulante. Recorremos a vários jogos e aquecimentos usados no *Impro*, cada qual com um propósito.

## 2.2 AQUECIMENTOS

O primeiro aquecimento era voltado para a preparação corporal, com o objetivo de “acordar” o corpo. A cada encontro uma pessoa do grupo ficava responsável por essa tarefa inicial, mas a dançarina Laura Samy<sup>47</sup> acabou assumindo naturalmente esse papel nos encontros em que participou. Aproveitamos sua experiência em dança para fazer um aquecimento rápido de 10 minutos no início de cada oficina. Já que no *Soundpainting* todos podem ser chamados para se movimentar pelo espaço, sem que essa tarefa se atenha somente aos dançarinos e atores, o corpo precisa estar minimamente disponível e preparado. É curioso perceber como os músicos reagem a esse novo fator. Convocados pelo *soundpainter* para se movimentar, dançar pelo espaço, ou mesmo interagir com os outros *performers* do grupo, modificam o modo de abordar os instrumentos.

Em seguida, fazíamos o **Jogo da Contagem em Grupo**. Todos se posicionam em roda e devem contar de 1 até 20 sem uma ordem de quem começa e quem termina. Caso duas pessoas falem ao mesmo tempo, todos batem palmas e voltam ao início da contagem. O propósito do jogo é estabelecer um ambiente de atenção e escuta ao grupo, cada um respeitando o espaço do outro e intuindo o momento certo de entrar. Após algumas tentativas, que dificilmente conseguíamos chegar até o número 20, costumava propor que todos ficassem mais próximos, quase que abraçados em roda, e fechassem os olhos. A ideia aqui era notar a diferença entre esta posição e a posição inicial. Por alguma razão, o nível de concentração do grupo, nessa nova formação, aumentava muito e frequentemente conseguíamos chegar ao final do jogo.

---

47. Dançarina, bailarina e diretora carioca, colaboradora do coreógrafo João Saldanha na companhia Atelier de Coreografia por mais de 20 anos, atua também em diversas outras companhias, como a Cia. Dani Lima e Cia dos Prazeres.

Logo após o jogo da contagem, fazíamos o **Jogo do Samurai (ou HAI-HA-HO!)**. Conheci esse jogo através do ator-improvisador Shawn Kinley, da *Loose Moose Theatre Company*, companhia canadense de improvisação criada por Keith Johnstone. Shawn, que hoje realiza oficinas ao redor do mundo, estava ensinando um grupo em Tóquio, quando aprendeu esse aquecimento usado por aquela turma de improvisadores japoneses. É um jogo de resposta rápida a estímulos em grupo. Em roda, alguém do grupo começa levantando os braços, como se levantasse uma espada, gritando “HAI!”, e lança-a para uma outra pessoa na roda, gritando “HO!”. A pessoa que recebe a espada deve também lançá-la para uma outra, e assim por diante, sempre gritando “HAI!” ao levantar a espada e “HO!” ao lançá-la. O jogo não para por aí. Depois que o grupo estiver lançando e recebendo rapidamente, entra mais uma regra: agora, as duas pessoas que estão ao lado da que recebeu a espada, devem, ao mesmo tempo, gritar “HA!” e fazer um movimento como se cortassem essa pessoa ao meio.

Finalizávamos o aquecimento com o **Jogo do Rocamble e Desrocamble**. O Rocamble é um jogo de memória e associação. Em roda, o primeiro da vez diz uma palavra aleatoriamente, por exemplo, “banana”. O segundo continua e deve associá-la rapidamente com outra. Por exemplo: “banana me lembra macaco”; e o terceiro continua: “macaco me lembra árvore”, e assim sucessivamente, dando diversas voltas na roda. Até que, por fim, o pulso deve voltar no sentido contrário, e todos devem relembrar a associação que fizeram. Por exemplo: “eu falei árvore porque você falou macaco”, “eu falei macaco porque você falou banana”, e assim até voltarmos à primeira palavra dita.

No Desrocamble a dificuldade aumenta. Agora, em vez de associar palavras é preciso desassociá-las. Depois que o primeiro disser uma palavra aleatória (de preferência um substantivo), por exemplo, “banana”, o segundo deve desassociá-la, dizendo: “banana não me lembra... chinelo”, e assim por diante. Nas primeiras vezes que o grupo tentou, fizemos com apenas duas rodadas, e ainda sim não conseguíamos finalizar até a primeira palavra. Era simplesmente muito difícil relembrar uma desassociação, principalmente quando uma palavra não tem absolutamente nada a ver com a outra. A chave para melhorar o rendimento nesse jogo foi encontrada na leitura do romance clínico “A mente e a memória: um pequeno livro sobre uma vasta memória”, sobre um super mnemônico, escrito pelo médico soviético Alexander Luria<sup>48</sup>. Era preciso criar uma fotografia mental, ou mesmo uma cena, juntando essas duas palavras concretamente, como uma operação surrealista. No caso, tomando o exemplo “banana – chinelo”, poderíamos imaginar um chinelo feito no formato de uma banana, ou um *close-up* de um chinelo escorregando numa casca de banana. Ou melhor ainda, imaginar-se descascando e comendo um chinelo como se

---

48. Alexander R. Luria (1902-1977) foi neuropsicólogo soviético, amigo e colaborador de Lev Vygotsky na psicologia do desenvolvimento. Estudou durante mais de 30 anos o caso do jornalista e mnemônico S. Shereshevsky, homem de memória aparentemente infinita e de sinestesia extrema (mistura dos sentidos, por exemplo, sentir o cheiro das cores, ver cores ao ouvir nomes, sentir o gosto das palavras...). O livro “A mente e a memória: pequeno livro sobre uma vasta memória” tornou-se um clássico, criando um estilo literário, o romance clínico, que influenciaria o neurologista Oliver Sacks em obras como “O homem que confundiu sua mulher com um chapéu” (1985).

fosse uma banana. O importante é criar uma imagem mental, e o jogo acaba treinando não só a memória mas o **pensamento divergente**, ou seja, a capacidade de sair de certos ciclos viciosos da criação tão comuns quando se trabalha com improvisação.

Seguindo as técnicas de Keith Johnstone, esse jogo, assim como os outros utilizados durante os aquecimentos, utiliza duas maneiras de **driblar o censor interno** que trava nossa espontaneidade: **distrair a mente**, ou **sobrecarregá-la**. Embaralhando a maneira como a mente e a atenção funcionam, e acelerando a velocidade das respostas, os estudantes podem sentir “como se estivessem sendo bombardeados com pensamentos de outra pessoa”<sup>49</sup> (JOHNSTONE, 1992, p. 120). Em outras palavras, é possível acessar melhor a espontaneidade quando se entende que “nós não somos responsáveis pelo conteúdo de nossas imaginações”<sup>50</sup> (Ibid. p. 105). Enganar o censor interno de cada um, por outro lado, exige um ambiente controlado. Daí a importância de um condutor – ou *soundpainter* – que chame para si a responsabilidade sobre esses experimentos e estimule o grupo enquanto ele viaja por essas zonas da imaginação. O *soundpainter* é quem organiza, edita, revisa e se preocupa criticamente com a forma, desafogando nos *performers* a autocritica paralisadora, o medo do ridículo, ou simplesmente deixando sua atenção preocupada (mente distraída ou sobrecarregada) com os sinais e com a resposta que dará a eles.

Figura 41.



Aquecimento da visão periférica.

Figura 42.



Outro aquecimento incluído posteriormente foi o da **visão periférica** (Figuras 41 e 42). Após os primeiros encontros, os *performers* relatavam que tinham grande dificuldade com o foco múltiplo necessário para o jogo no *Soundpainting* – prestar atenção tanto nos sinais do *soundpainter* quanto na própria ação (principalmente quando havia muito movimento pelo espaço) – e procurei algum exercício para estimular a visão periférica. Encontrei no blog da terapeuta ocupacional Tatiana Gebrael<sup>51</sup> a descrição exata desse exercício, que serviu-nos também como metáfora mais geral do poder dos limites para o desenvolvimento da criatividade.

49. No original: “[...]feel like they’re bombed by someone else’s thoughts”

50. No original: “we are not responsible for the content of ours imaginations”.

51. Endereço virtual <<http://metodosofhealing.blogspot.com.br/2011/09/visao-de-craque-estimulando-visao.html>>. Acessado em junho de 2015.

De maneira simples, com um cartão pequeno de papel preto e fita crepe, já é possível exercitar a visão periférica de forma eficaz. Com o grupo em roda, cada membro deve indicar um número com a mão direita para o colega ao lado identificar. O importante é manter o foco da visão justamente no cartão preto. Dessa forma, surpreendentemente, o grupo experimenta uma mudança considerável na percepção da visão periférica, que se torna mais nítida. Limitando o campo central da visão, facilita-se a configuração mental da imagem ampliando a nitidez e importância visual das áreas mais afastadas, periféricas, laterais do olhar.

A mesma metáfora se aplica ao *Soundpainting* na questão dos **limites criativos**. Dando limites com parâmetros específicos, como por exemplo o sinal <hit> (que significa performar com sons/ações rápidas, intensas, como choques elétricos no corpo ou buzinas de carros no som), os *performers* têm então uma regra para jogar, uma espécie de cartão preto nas possibilidades criativas, incentivando habilidades até antes não exploradas, justamente pela arbitrariedade inusitada da regra.

### 2.3 EXERCITANDO OS SINAIS – CRIATIVIDADE COMO IMPROVISACÃO

Depois dos aquecimentos, era hora de ensinar os sinais. De todas as frustrações ou angústias durante a oficina, principalmente pelo quorum flutuante e às vezes mínimo, esse momento de ensinar ou repassar os sinais era sempre o mais desgastante. Aos poucos fui dedicando menos tempo para a explicação dos sinais e partindo direto para os exercícios, o que foi crucial para reverter o quadro de enfado com a tarefa. Keith Johnstone, falando sobre o momento de ensinar as regras de um jogo de improvisação, dá uma orientação valiosa:

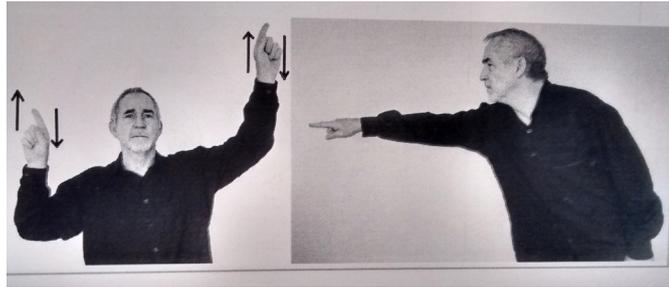
Improvisadores nervosos querem que você repita as regras de um novo jogo diversas vezes, mas eu digo que, se eles não entenderem o que falei, talvez inventem um jogo muito melhor. Isso os faz rir, e eles compreendem que eu não vou culpá-los se eles errarem. Ao invés de explicar exaustivamente – o que implica a ideia de que erros não devem ser feitos – é melhor corrigir os erros enquanto eles vão surgindo.<sup>52</sup>

Explicar os sinais exaustivamente antes de exercitá-los dinamicamente, é um dos primeiros erros de um *soundpainter* iniciante. Toma-se muito tempo do encontro, e também deixa o grupo bastante entediado. Principalmente aqueles que já conheceram os sinais em encontros passados. Começar estimulando a improvisação é a maneira mais fluida e divertida de se trabalhar numa oficina e alguns sinais são ferramentas práticas que o *soundpainter* (e professor da oficina) tem nas mãos. Dos sinais básicos, os mais importantes para pensarmos na improvisação com o *Soundpainting* são: <point-to-point>, <scanning> e <improvise>:

---

52. No original: “Nervous improvisers want to have the rules of a new game repeated several times, but I tell them that if they misunderstand me, they may invent a much better game. This makes them laugh, and they understand that I won’t blame them if they screw-up. Rather than explain exhaustively – which implies that errors should not be made – it’s better to correct errors as they occur.” (1999, p. 60)

Figura 43.



O sinal <point-to-point>: a preparação e a ativação.

O <point-to-point> (Figura 43) é, segundo Walter Thompson, como um *riff*, um trecho melódico que ele quase não consegue deixar de utilizar<sup>53</sup> ao começar uma composição em *Soundpainting*. O sinal funciona como um “liga-desliga”. Enquanto o *soundpainter* mantém o dedo apontado para o *performer*, ele está “ligado”, ou seja, em ação. Quando o *soundpainter* deixa de apontar-lhe, imediatamente, deve parar de performar e voltar para sua posição neutra. É um sinal excelente para “aquecer” o grupo, pois estimula uma resposta rápida dos *performers*. Como é importante responder no exato momento em que se é apontado, sem atrasos ou hesitações, o *soundpainter* quando inicia sua composição com o <point-to-point> pode calibrar a resposta dos *performers* e afinar sua atenção<sup>54</sup>.

Figura 44.



Walter Thompson utilizando o <scanning>.

O sinal <scanning> (Figura 44) é bastante semelhante ao <point-to-point>, já que a instrução para o *performer* é desenvolver, pouco-a-pouco, uma improvisação partindo de elementos simples. É na espacialidade e na subjetividade que o <scanning> se destaca e se distingue. A referência icônica desse sinal é a *ola* das torcidas em estádios de futebol. O braço do *soundpainter* faz uma “varredura”, um *scan* na direção dos *performers*. O gesto do

53. Em uma enquete aberta por Walter Thompson no grupo *Soundpainters Geeks* do Facebook, ele mesmo pergunta: qual os dois sinais que você usa com mais frequência para começar uma composição em *Soundpainting*? No caso dele mesmo, Thompson revela que geralmente usa o <point-to-point>, e que, mesmo evitando começar assim, parece que é já um *riff* (frase musical) que ele não consegue fugir. A enquete no original: “*Soundpainters – What are the two gestures you most frequently use when beginning a Soundpainting composition? I often begin with Point to point [...] though I try to stay away from doing so... It’s kind like a riff I can’t get away from.*” (28 de fevereiro de 2014).

54. Daí, também, a importância de um aquecimento como o Jogo do Samurai, por exemplo.

*soundpainter* é em direção ao desconhecido, ao risco, pois ele não tem a menor ideia de como será a resposta dos *performers* – cabe a cada um responder do modo que quiser, desde que o faça precisamente quando o braço do *scan* passar na sua direção.

Enquanto que no <*point-to-point*> a sensação para o *performer* pode ser desagradável, até violenta (um dedo apontado para você significando: faça alguma coisa agora!), gerando, principalmente nos iniciantes, uma tensão desnecessária, o <*scanning*> opera de forma quase que contrária. Há uma onda que passa, e o *performer* entra de “carona” nela, como se estivesse surfando. Esse sinal, poderíamos dizer, é talvez o mais versátil dentre todos da linguagem. Sem recorrer a mais nenhum outro, o *soundpainter* é capaz de compor diversos conteúdos, estruturas e parâmetros. Além de seu caráter muito mais amigável, que propõe não uma imposição da vontade do *soundpainter* sob o *performer*, e sim uma espécie de onda que atravessa o espaço, na qual todos são *convidados a entrar*.

Figura 45.



Walter Thompson sinalizando <*improvise*>.

Já no caso do <*improvise*> (Figura 45), entramos numa possibilidade de desenvolvimento improvisacional totalmente aberta ao *performer*. Sua figura de triângulo tem origem numa notação rápida de Thompson. Ele usava esse sinal em suas composições escritas para indicar que, naquele trecho específico, o instrumentista deveria desenvolver um solo, improvisar. Em comparação com os dois sinais anteriormente analisados (<*point-to-point*> e <*scanning*>), o <*improvise*> está no nível mais abrangente do desenvolvimento que o *performer* pode dar à sua ação. Partindo de qualquer ponto, por exemplo, um tema musical, pode levar sua improvisação para qualquer outro, livremente. É quase uma “carta de alforria”, um “sinal verde”, para o *performer* soltar sua imaginação, percepção e sensibilidade. Envolve por um lado a confiança do *soundpainter* e por outro a entrega do *performer*.

Após uma breve explicação dos sinais em nossa oficina, o próximo passo era exercitá-los. Colocar um após o outro, construir pequenas frases de sinais, e quem sabe arriscar uma

composição mais extensa. Deixar os *performers* à vontade e sem medo é o “trabalho duro”. Gradativamente, eles vão desaprendendo na prática as concepções comuns quando se começa um trabalho de improvisação, principalmente, a de que é preciso buscar algo “original”.

Muitos estudantes bloqueiam suas imaginações porque tem medo de serem *não-originais*. Eles acreditam que sabem exatamente o que a originalidade é, assim como os críticos sempre têm certeza em reconhecer o que é *avant-garde*. [...] O improvisador precisa perceber que o **quanto mais óbvio for, mais original ele parece**. [...] Quando pessoas comuns são chamadas para improvisar, buscam alguma ideia “original” porque querem ser vistas como “espertas”. (JOHNSTONE, 1992, p. 87)

Quando entendemos a criatividade como *inovação*, fazemos uma leitura de trás para frente, em termos dos resultados, em vez de para frente, em termos dos “movimentos que deram origem a eles” (INGOLD, 2007, p. 2). Essa leitura de re-través é sintomática da modernidade – encontra na criatividade não tanto um poder de ajuste e resposta às condições de um *mundo-em-formação*, mas sim uma liberação das amarras de um mundo já feito, pronto.

Encontramos, ainda, outra noção chave: **a criatividade não é inovação – é improvisação** (Ibid. op. cit., p. 1). Ela é a própria maneira que andamos, pensamos, agimos. Um processo Generativo: faz surgir os fenômenos tal como são percebidos; Relacional: cria progressivamente a personalidade em comunidade; e Temporal: guiado pelo passado, mas não determinado por ele, em direção a um futuro que é essencialmente imprevisível. A diferença entre improvisação e inovação não é que a primeira trabalha dentro de convenções estabelecidas enquanto a outra quer quebrá-las. A improvisação caracteriza a criatividade através de seus processos e a inovação através de seus produtos.

Porque a improvisação é generativa, ela não está condicionada pelos julgamentos de novidade, ou de outro modo, das formas que carrega. Porque é relacional, não contrapõe o indivíduo contra a natureza ou a sociedade. Porque é temporal, ela habita na progressiva propulsão da vida ao invés de ser um novo presente que se quebra de um passado já encerrado. E porque é uma maneira que trabalhamos, a criatividade de nossas reflexões imaginativas é inseparável de nossos engajamentos performativos com os materiais que nos cercam. (Ibid. 2007, p. 3)

Segundo Ingold, a criatividade, ao contrário do senso comum, não tem a ver com individualidades geniais que se disjuntam do tempo e de seu espaço para criar algo novo, e sim, baseia-se na continuidade de uma tradição e na conexão com seu contexto. E a improvisação opera nesse complexo equilíbrio entre observação de um modelo e ação no mundo. O *Soundpainting* não trabalha somente com improvisação, mas podemos dizer que ela é a base primária de todo o funcionamento da língua. Isso porque está voltada para o processo criativo em seu estado mais bruto. Assistir a uma performance de *Soundpainting* é como ter acesso, instante a instante, ao que acontece na mente criativa, não só do *soundpainter*, mas principalmente de um corpo-mente coletivo que se cria no grupo em pleno funcionamento.

Retomando os questionamentos do início do capítulo, sobre como desenvolver a criatividade no contexto de grupos, tomemos como exemplo o <point-to-point> ou <scanning>. Ambos estão no nível de desenvolvimento 1, ou seja, partindo de algum ponto/elemento/tema/ação, variando-o pouco a pouco, nunca se afasta muito dessa ideia inicial. Se pudéssemos, grosseiramente, transformar em imagem o percurso nesse nível de desenvolvimento teríamos a figura de uma espiral (Figura 46).

Figura 46.



Espiral – Uma tentativa de representar graficamente o nível de desenvolvimento 1.

Observação semelhante foi notada pelo antropólogo Tim Ingold, ao pensar na **improvisação centrífuga** e **improvisação centrípeta** (2007, p. 13). A diferença entre as duas reside no foco de seu percurso. Enquanto que a improvisação centrífuga *deriva, vagueia*, se afasta amplamente do ponto de partida, na improvisação centrípeta o caminho é voltado para o centro, o foco é o próprio ponto de partida, como uma espiral que cada vez se *aprofunda* mais, *revisita, redescobre, repara* no mesmo lugar de onde saiu. O exemplo que Ingold utiliza é o do músico clássico, que toca através de uma partitura, e o do jazzista, que não (exclusivamente). Ambos improvisam, isto é, a improvisação está presente nos dois, que precisam criar, performar, tocar seus instrumentos, se engajar corporalmente num ato criativo. A mira é que é distinta. O músico clássico desenvolve *para o centro* sua improvisação: a partitura escrita. O jazzista *deriva*, trabalha com variações de temas.

No caso do *Soundpainting*, o nível de desenvolvimento 1 (<scanning> e <point-to-point>) é a espiral que se volta cada vez mais para seu centro, ou seja, nunca nos afastamos muito da ideia inicial, pelo contrário, ela é aprofundada, revisitada. Já o <improvise> está no último nível de desenvolvimento, o nível 3, e como uma espiral que cada vez fica maior para fora, a improvisação vai se afastando da ideia inicial, derivando para cada vez mais longe.

## 2.4 JOGOS E *SOUNDPAINING*

E pro frescobol, nada? Tudo! O mais belo esporte. Ágil, elegante, simples, se joga seminu(a) junto do mar. Além disso, tem uma superioridade indiscutível sobre qualquer outro esporte. É esporte mesmo, praticado pelo simples exercício do espírito lúdico. Até hoje, felizmente, não apareceu nenhum idiota pra inventar contagem de pontos no frescobol. O único esporte em que ninguém ganha.

Millôr Fernandes<sup>55</sup>

Reparemos no frescobol. Uma dupla, duas raquetes e uma bola. Praticado na praia, na fronteira entre a areia e o mar (o local mais fresco, com brisa), é talvez, como defende liricamente Millôr Fernandes, o legítimo esporte carioca. A praia também é o berço de outro esporte, ainda mais gregário que o frescobol, já que pode ser jogado por muito mais pessoas ao mesmo tempo. Na altinha também não temos uma competição. Pelo contrário. Tira-se a rede do futevôlei, dissolvendo os times numa roda. Não há vencedores ou perdedores. A gravidade, talvez, nem ela jogue como adversária. Atua como um outro jogador, de toque essencial em todas as jogadas. O jogo da altinha é um jogo de tempo. Ou melhor, de duração. Joga-se para manter-se jogando. Se a bola cair no chão, começamos de novo.

Figura 47.



Frescobol.

Figura 48.



Altinha

Quanto mais simples o modo de funcionar de um jogo, mais espaço para a criatividade preencher com subtextos, dicas, técnicas, até inventando micro-jogos dentro das regras mais gerais – é a “manha do jogo”. No caso da altinha, encontramos todo um **vocabulário de jogadas**, que vão desde o “feijão-com-arroz” (aquele jogo contido, com passes mais precisos, sem muitos malabarismos), passando pelo “estrogonofe” (jogadas mirabolantes, o lado mais exibicionista e virtuosístico do jogo), até o “romeu e julieta” (o passe de bola feito numa posição ajoelhada, tal como o romântico Romeu se declarando para Julieta). O conhecimento de um maior vocabulário serve como baliza para separar os jogadores iniciantes dos “fluentes”, os mais experientes, que fazem o jogo fluir.

55. FERNANDES, 2007.

No caso do *Soundpainting* também é necessário, como vimos, adquirir um vocabulário de sinais. Gestos “flácidos”, sintaxe truncada, sinalização com pouca confiança, muita hesitação ou superimposição de ideias são os problemas mais comuns no aprendizado da função de *soundpainter*. Como parte fundamental do ensino-aprendizagem do *Soundpainting*, o rodízio de funções tanto tira o peso hierárquico excessivo em cima da figura do professor quanto dá a possibilidade de experimentar a língua de um modo mais completo. Dessa forma, o grupo percebe como cada corpo e personalidade daquele que atua como *soundpainter* influencia na resposta dos *performers*.

Semelhante filosofia encontramos em Keith Johnstone, quando ele diz que “a primeira coisa que faço quando encontro um grupo é sentar-me no chão.” (1999, p. 29), ele joga no *status* baixo<sup>56</sup> e explica para os estudantes que “se eles falharem devem culpar *a mim*” (Ibid. p. 29). Enquanto ele abaixa seu *status* fisicamente, seu verdadeiro *status* sobe, já que só uma pessoa bastante confiante e experiente colocaria a culpa do fracasso em si mesmo. Pouco a pouco o grupo vai percebendo que o fracasso não é tão apavorante assim. E a relação “normal” professor-aluno vai se dissolvendo. Um exercício que Walter costuma recomendar para desenvolver improvisações é brincar de ser sinalizado por um *soundpainter imaginário*. Enquanto improvisa, imaginar ou visualizar um *soundpainter* compondo, trabalhando e estruturando a forma que nasce a partir do próprio improviso.

Figura 49.



Figura 50.



Momentos de rodízio de *soundpainters* (oficina Jeannot Salvatori).

O músico e pensador da improvisação Stephen Nachmanovitch separa duas funções básicas para o processo criativo, chamando-as de **musa** e **revisor**. O exercício do *soundpainter* imaginário pode ser entendido como uma simulação dessas duas funções:

A pessoa criativa pode ser vista como a incorporação ou a expressão de duas personagens interiores: a *musa* e o *revisor*. São o piloto e o navegador [...] vistos sob um ângulo diferente. A musa propõe e o revisor dispõe. O revisor critica, dá forma e organiza o material bruto gerado no livre jogo da musa. Mas se o revisor preceder a

---

56. Conceito de Keith Johnstone que, em resumo, significa o grau hierárquico de dominância ou submissão, em relação ao contexto social, que cada mínima ação e posição do corpo no espaço produz, como descrito na página XX da Introdução.

musa em vez de segui-la, teremos problemas. Se o artista julga seu trabalho antes que haja algo a julgar, ocorre um bloqueio que o paralisa. A musa é criticada antes mesmo de se manifestar. (NACHMANOVITCH, 1993, p. 123)

O *Soundpainting* codifica esses dois papéis, que são parte do seu modo de existência: os *performers* e o *soundpainter*. Ecoa também a imagem de Keith Johnstone quando fala sobre driblar nosso “censor interno”. O melhor para a criação em *Soundpainting* é cultivar esse “livre jogo da musa” para os *performers* e o “criticar, dar forma e organizar o material bruto” para o *soundpainter*. Trocar a função dos dois pode tanto paralisar a performance quanto desconfigurá-la numa confusão vazia.

Figura 51.



Exercício com dois *soundpainters* simultâneos.

Figura 52.



Durante a oficina também experimentamos compor com dois *soundpainters* simultâneos (Figuras 51 e 52). Dividíamos o grupo em duas partes, por exemplo, com músicos de um lado e atores e dançarinos de outro, e cada *soundpainter* ficava responsável por uma delas. O que percebemos foi a instauração de um certo jogo entre os *soundpainters*.

O termo jogo combina em si as ideias de limite, liberdade e invenção. Essa passagem do pensador Roger Caillois identifica com clareza a dinâmica dos jogos:

Geralmente, os jogos só atingem a plenitude no momento em que suscitam uma cúmplice ressonância.[...] A maioria deles, efectivamente, sugerem pergunta e resposta, desafio e réplica, provocação e contágio, efervescência ou tensão partilhada. Têm necessidade de presenças activas e aderentes. (CAILLOIS, 1990, p. 61)

Um *soundpainter* propõe uma ação, o outro, responde, desafia, se contagia por ela e propõe uma outra ação, uma reação, e o jogo continua. Uma nota longa do *sax* contagia o outro *soundpainter*, que responde sinalizando para um ator realizar um monólogo, e esse ator, também parte do jogo, provocado pelo tipo de som que o músico toca, projeta sua voz num registro mais rasgado...

Caillois classifica as categorias de jogos (1990, p. 62) em quatro grandes grupos: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. *Agôn* são os jogos sob a forma de **competição**, rivalidade, no qual as condições iniciais dos adversários devem ser de igualdade para que realmente o valor da vitória se

destaque na figura do vencedor, em decorrência de seu mérito. *Alea*, ao contrário, são os jogos que não dependem da vontade dos jogadores, e sim da **sorte**. São os jogos de azar, onde a arbitrariedade do acaso é o grande e único interesse no jogo. *Mimicry* são os jogos que envolvem a aceitação de um universo fictício, de **simulação e ilusão**<sup>57</sup>, a encarnação e imitação de personagens e comportamentos. *Ilinx* são os jogos associados a uma busca de **vertigem**, e que se baseiam numa “tentativa de destruir, por um instante a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico.” (Ibid. p. 43). Os tipos podem, até certo ponto, criar combinações entre si, gerando jogos híbridos. Trazendo essas categorias para pensar o *Soundpainting* como jogo, podemos encontrar a presença, em graus diferentes, de todos os quatro tipos.

**Jogos de competição** podem aparecer quando há dois *soundpainters* simultâneos, por exemplo, como que disputando para ter a melhor resposta. Algo quase semelhante a uma batalha de *rap*, ou repente, improviso oral, onde a brincadeira está em conseguir responder à provocação do adversário sem sair do ritmo proposto. Por outro ponto de vista, a figura do *soundpainter* atua também como uma espécie de árbitro, quando, por exemplo, decide-se por esta ou aquela ação, este ou aquele *performer*. Surge naturalmente entre o grupo ou entre *performers* específicos um tipo salutar de competição, seja pela atenção do *soundpainter*, seja pela proposta de ação mais adequada para o momento. Cabe ao *soundpainter*, como árbitro dessas pequenas “partidas”, decidir o que é uma “falta”, o que é “impedimento”, e o que é um “gol de placa”. Nesse sentido, encontramos novamente eco no método de Keith Johnstone para melhorar o relacionamento entre professor (*soundpainter*) e alunos (*performers*):

A educação escolar normal é intensamente competitiva, e espera-se dos estudantes que eles tentem e superem uns aos outros. Se eu explico para um grupo que eles devem **trabalhar para os outros membros, que cada indivíduo deve estar interessado no progresso dos outros membros**, eles ficam maravilhados, ainda que seja óbvio que se um grupo apoia fortemente seus próprios membros, será um grupo melhor para trabalhar. (JOHNSTONE, 1992, p. 29)

**Jogos do acaso** são talvez os mais comuns no *Soundpainting*, já que uma gama ampla de sinais são utilizados justamente para instaurá-los na performance. A ideia para o sinal <play can't play> (Figura 53) surgiu enquanto Walter Thompson observava um jogo de dados. O sinal é preparado com um movimento de dedos, imitando iconicamente o rodar das figuras em máquinas caça-níquel. Em seguida, ele indica um número (como na Figura 51, o número 4). A partir de então, o jogo começa: cada *performer* deve escolher um número de 1 até 4, silenciosamente. Quando o *soundpainter* lançar o sinal <jogue!>, somente aqueles *performers* que escolheram o número 1 começam suas ações. Quando o *soundpainter* lançar novamente o <jogue!>, somente os que escolheram o número 2 entram com suas ações. Em outras palavras, é um jogo que cria grupos de *performers*, aleatoriamente, dependendo do número de grupos (ou *células*, como prefere Walter) que o *soundpainter* indica no início.

57. A raiz da palavra “ilusão”, como curiosamente aponta Caillois, vem do latim *in-lusio*, ou seja, “entrada em jogo” (CAILLOIS, 1990, p. 39).

Figura 53.



O sinal <play can't play>.

**Jogos de simulação** fazem parte também da cena, da performance em *Soundpainting*, ainda mais no caso de nosso grupo multidisciplinar da oficina PIXASOM, com a presença de atores. Além disso, alguns grupos de *Soundpainting* questionam em suas performances as diversas possibilidades de entender a própria figura do *soundpainter* em cena. A diretora, atriz e *soundpainter* Tomi Tsunoda, da *Brooklyn Soundpainting Company* (EUA), grupo formado apenas por atores, em entrevista<sup>58</sup> via Skype, relatou que seu grande interesse na língua é descobrir novos “papéis” para o *soundpainter* e os *performers*. Em suas performances, o grupo estadunidense costuma investir ora numa caracterização do *soundpainter* como mais um personagem entre os atores, ora deixá-lo oculto do público, seja através de truques no cenário (biombos, espelhos, paredes falsas) ou mesmo explorando o uso de vídeo (o *soundpainter* e o grupo estão em ambientes distintos, unidos através de câmeras, como num *chat* do Skype, por exemplo). Como aponta Caillois, a característica distinta dos jogos de simulação (*mimicry*) é “o gosto de revestir uma personalidade diferente” (1990, p. 65).

**Jogos de vertigem**, por fim, têm uma presença não tanto declarada na dinâmica do *Soundpainting*, mas podem ser encontrados em resquícios sutis, por exemplo, na percepção de quem está dentro da performance (*performers* e *soundpainter*) e experimenta uma alteração sensorial. Essa alteração é bastante relacionada ao que já apresentamos como o “driblar o censor interno”, e é um fruto mesmo que emerge de se colocar (ou se ver colocado) num estado tanto de atenção quando distração – uma *atenção distraída*, ou melhor, *desatenção atenta*. Não é algo novo ou exclusivo do *Soundpainting* a sensação de que “a performance é que se performa”, ou de que o coletivo transforma-se em algo maior do que a soma das colaborações individuais. Essa sinergia ou sentimento de comunhão<sup>59</sup> também está presente nos rituais religiosos e atividades cooperativas, quando observada, aparece sob a forma de um entendimento para além da língua, como uma transmissão de pensamentos.

Os jogos, enfim, engajam o *performer*/estudante da oficina em um fazer lúdico, tornando o aprendizado um processo fluido, destemido, e divertido.

58. A entrevista foi realizada por mim, em 27 de março de 2014.

59. Richard Schechner lembra o conceito de *communitas* (SCHECHNER, 2012), desenvolvido pelo antropólogo Victor Turner. Grosso modo, um sentimento de comunhão, de comunidade, de momentânea perda das hierarquias sociais para um pertencimento igualitário na tribo, tipicamente encontrado nos rituais.

## 2.5 PICHANÇA EXPANDIDA: ENTRE A *ACTION-PAINTING* E A DESFAMILIARIZAÇÃO

Figura 54.



Detalhe de Pedro Paiva (artista visual) em um exercício da oficina.

O último dos manuais de Walter Thompson, a ser publicado, será voltado para as artes visuais. Dentre os motivos para a demora em sua finalização, ao compararmos com os outros manuais (lançados a partir de 2006), Walter costuma destacar a complexidade da tarefa. Em nossa oficina, um abismo de questões também surgiu após a entrada de Pedro Paiva, artista visual e designer. Com soluções tímidas, no início, de como interpretar e jogar com os sinais do *Soundpainting*, ao longo da oficina, Pedro acabou incentivando a pesquisa a derivar por outros caminhos, numa perspectiva que levou o espaço e os materiais diversos (tinta, papel, espuma, fita crepe...) para dentro do jogo. Na Figura 54 vemos Pedro Paiva desenvolvendo um desenho no chão da sala de ensaio com fita crepe e espuma, e no relatório do encontro ele observa:

O que mais me deu um instalo [*sic*]<sup>60</sup> na última aula foi o comentário da Cacá.<sup>61</sup> Eu não tinha percebido que o que eu tava fazendo poderia ser encarado como cenografia ou figurino. Não tenho experiência com o teatro, então minha percepção da coisa era mais de uma obra contemplativa. Mas esses novos conceitos abriram um clarão na minha mente. No geral, o que mais me anima no projeto é a multidisciplinaridade, a sinestesia. Não sei o que pode vir a ser o curso, qual será o resultado final e aplicação. Mas eu consigo ver como uma forma de preparação de projeto de um espetáculo, de uma obra, como uma ferramenta de abrir cabeças. (PAIVA, 2014)

O que é uma <nota longa>, ou um <hit>,<sup>62</sup> para um artista visual? Como ele deve realizar sua ação performática no jogo com o *soundpainter* e o grupo? Pedro e, com ele, nós

60. Provável erro de digitação, que acabou criando um neologismo interessante, misturando-se as palavras *insight* e estalo, de forma parecida com que os “erros” no *Soundpainting* que se transformam em acertos poéticos.

61. Cacá Ottoni, atriz, que participou de dois encontros da oficina.

62. A definição de <hit> para música é um ataque rápido de som. Para a dança, é algo como um espasmo. A ideia é de certa forma contrária a da <nota longa>: enquanto a última trabalha com longa duração e continuidade, o <hit> trabalha com curta duração e fragmento.

da oficina, fomos percebendo as inúmeras possibilidades de se jogar com essa função já que, diferente do músico (com seu instrumento específico) e dos atores e dançarinos (com seu corpo, voz, movimento), o artista visual tem nas mãos qualquer material, objeto, para ser usado na performance. A partir de figuras desenhadas no chão, por exemplo, tínhamos um novo espaço para os atores e dançarinos explorarem. Pedro virava um cenógrafo. Através de pinturas e intervenções no corpo dos outros *performers*, Pedro virava um maquiador e figurinista.

Ele não tinha nenhuma experiência de trabalhos com grupos de teatro, dança ou música. Fazia um estágio numa empresa de *webdesign* e talvez o mais próximo que tenha realizado com dimensões de performance foi o *grafitti* urbano. De fato, nos primeiros encontros, o máximo que sua ação com os sinais atingiu foi desenhar com caneta e pincel em escalas pequenas. O potencial criativo desse novo elemento visual só foi melhor desenvolvido quando Pedro sugeriu que pesquisássemos a *action-painting* e as origens da performance norte-americana, como uma tentativa de solucionar o desafio que certa vez ele me lançou perguntando – “como posso participar mais ativamente e impactar esse jogo?”. Sem saber de antemão, a pesquisa sobre a *action-painting* abriu questões teóricas e práticas que alteraram nosso entendimento do papel da improvisação e do acaso no *Soundpainting*.

A origem do nome “*Soundpainting*” tem como influência fundamental a figura do pai de Walter, Ron Thompson, um artista associado ao expressionismo abstrato de Jackson Pollock. Em sua infância, Walter passava horas ouvindo uma grande variedade de músicas que emanavam do estúdio do pai, que costumava utilizar a música como acompanhamento para as atividades de pintura. Tal associação próxima e primordial entre música e artes visuais, pode explicar não somente as origens do nome “*Soundpainting*”, como também alguns de seus gestos específicos que derivam das artes visuais, como <pontilhismo>. <sup>63</sup>

O crítico e ensaísta Roger Copeland investiga uma certa ontologia da *action-painting* de Pollock partindo de *insights* ao observar o filme realizado em 1951 por David Namuth, no qual Pollock é visto realizando algumas de suas obras numa tela de vidro, enquanto, por debaixo, a câmera captava seus frenéticos movimentos.

O que chama a atenção de Copeland é que o filme sobre a pintura de Pollock “resultara num dos mais significativos filmes sobre dança. Porque demonstrava, de um modo que os quadros por si só raramente conseguem, que o impulso fundamental do expressionismo abstrato era **o desejo de transformar a pintura em dança.**” (COPELAND, 1979, p. 142). O expressionismo abstrato parece ser o clímax da história de amor entre a arte moderna e a arte primitiva. Mas, ao invés de reproduzir o imagético primitivo, como no caso do pintor Pablo

---

63. Técnica de pintura desenvolvida principalmente por Georges Seurat e Paul Signac, em meados do século XIX como derivação e aprofundamento dos princípios ópticos impressionistas, onde pequenos pontos ou manchas de cores justapostos se misturam na visão do observador. No caso do gesto do *Soundpainting*, quando destinado a músicos, refere-se a um desenvolvimento de notas em *staccato*, ou seja, de breve duração e rápido ataque numa correlação metafórica (ou sinestésica?) entre os pequenos pontos da técnica pictórica e as rápidas notas musicais.

Picasso, quando inspirado pela magia das máscaras africanas, Pollock buscava entrar num estado quase de transe, experimentar em seu corpo o impulso primitivo, mítico, ritualístico.

Figura 55.



Imagens do filme de David Namuth.

Figura 56.

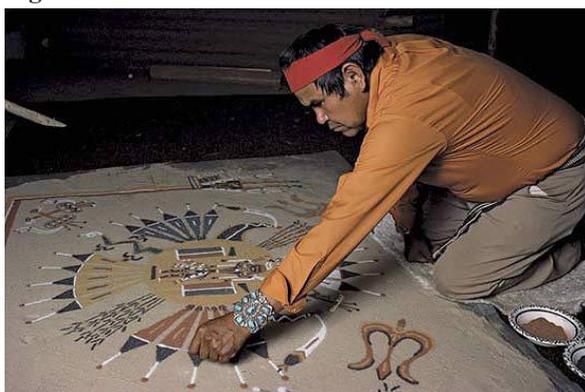


Jackson Pollock realizando uma de suas *action paintings*.

Tendo a tela deitada no chão, eu me sinto próximo, mais como uma parte do quadro. Desse modo eu posso andar em volta dela, trabalhar de todos os quatro lados e estar *dentro* da pintura. Um modo similar aos índios pintores de areia do oeste (*sandpainters*). (POLLOCK in: NAMUTH, 1951)

A voz de Pollock narra em *off* enquanto o vemos pintar. Curiosamente, compara seu modo de pintar com o dos índios navajo, notáveis pelas suas *sandpaintings* (pinturas de areia). Podemos encontrar outras tradições com abordagens comuns na relação espacial, gestual e ritual, como, por exemplo: nas mandalas tibetanas, hindus, e a pintura ensō zen.

Figura 57.



Um *sandpainter* navajo.

Figura 58.



O *ensō*, pintura Zen.

O crítico e historiador Giulio Argan apresenta em sua visão particular um dos pontos-chave para compreendermos o funcionamento da *action-painting* na figura de Pollock, ao apontar o repúdio à sociedade do projeto, ao ideário do *american way of life* e o bem-estar social:

A *action painting* americana não representa nem exprime uma realidade objetiva ou subjetiva: descarrega uma tensão que se acumula no artista. É ação não-projetada numa sociedade em que tudo é projetado [...]. Em suma, a arte americana é o momento do mal-estar e da revolta numa sociedade de ordem e bem-estar. Pollock não utiliza a pintura para expressar conceitos e juízos: desafoga sua cólera contra a sociedade do projeto, fazendo de sua pintura **uma ação não-projetada e não garantida contra o risco**. (ARGAN, 2010, p. 662, grifo meu.)

Como coloca Argan, Pollock se reapropria de tintas metálicas, industriais, fosforescentes, verdadeiras maravilhas do desenvolvimento tecnológico, usadas tão estupidamente pela sociedade do consumo na pintura de carros e painéis. Liberando-as de seu cotidianismo medíocre,<sup>64</sup> dá vida a esses materiais através de gestos rítmicos e vigorosos. Quanto a impressão de caos e aleatoriedade que um olhar leigo e apressado poderia supor, como se a obra fosse resultado de um “acidente com as latas de tintas” no estúdio do pintor, Argan deixa claro que a proposta é radicalmente diferente nesse modo de operar:

A margem de acaso é mínima: o pintor que escolhe as cores, dosa suas quantidades, determina com seus gestos o tipo de mancha que produzirão, ao cair de cima sobre a tela. **Não projeta o quadro, mas prevê um modo de comportamento**: sabe, por exemplo, que não vai se colocar em frente à tela, mas irá girar em torno, subirá em cima para estar sempre *dentro* da pintura que está fazendo; sabe também que o ritmo das cores irá excitá-lo gradualmente, irá forçá-lo a um movimento cada vez mais intenso e frenético, até que seja a pintura *in fieri* a impor-lhe seu ritmo, assim como o ritmo da dança acaba por se assenhorar do dançarino e por dominá-lo. (ARGAN, 2010, p. 662, grifo meu.)

Aqui encontramos uma descrição que poderia ser usada também para falar do trabalho do *soundpainter*, talvez, aumentando a “margem de acaso” do início do trecho. “Traduzindo” para as percepções de nossa oficina: o *soundpainter* pode escolher as cores (timbres sonoros, relações de movimento no espaço, parâmetros visuais), dosa as quantidades (intensidades), determina com seus gestos (sinais) o tipo de mancha que produzirão (a performance), ao cair sobre a tela (ao serem interpretados pelos *performers* no espaço). Não projeta, em detalhes, o que virá em seguida, mas prevê sim um tipo de comportamento performático.

Voltando a questão do aspecto do corpo na *action-painting*, para Argan, o expressionismo abstrato assume o transe rítmico como **um pacto entre instrumentos e pessoas**. Entre o pintor e sua obra há um nexo, um atravessamento que os coloca numa espécie de caldeirão alquímico, buscando a união dos dois em uma coisa só:

As situações visuais que terá de enfrentar serão sempre novas, imprevistas: tudo consiste em manter o ritmo, bastaria um passo em falso e seja rompido o nexo que faz o pintor e sua pintura viverem juntos, fisicamente. Da mesma forma, tampouco é um roteiro, uma interpretação preordenada; na improvisação, é um pacto, quase

---

64. Encontramos no poeta Manoel de Barros algo dessa angústia, só que, se em Pollock o sabor é amargo, em Barros a angústia é batida com mel e vira um bombom: “As coisas não querem mais ser vistas por pessoas razoáveis: / Elas desejam ser olhadas de azul – / Que nem uma criança que você olha de ave.”(BARROS, 2010, p. 302)

de coexistência, entre instrumentos e pessoas, um ritmo que se apodera de tudo e de todos, inclusive dos espectadores, e a tudo e todos envolve numa exaltação coletiva, num ritmo também dos movimentos do corpo. (ARGAN, 2010, p. 662)

Se voltarmos nossa atenção ao ambiente criativo do *free jazz*, berço do trabalho de Walter Thompson e do *Soundpainting*, não nos surpreenderemos em notar uma declarada filiação (ou homenagem, identificação), por parte dos seus principais expoentes, ao trabalho de Pollock. Na ilustração da capa e contracapa do disco que batiza o então movimento, “Free Jazz – A Collective Improvisation by The Ornette Coleman Double Quartet” (1961) é reproduzida a obra “The White Light” (1954) de Pollock.

Figura 59.



Capa e contracapa do disco que difundiu e batizou o *free jazz* de Ornette Coleman, lançado em 1961.

No encarte do disco, Coleman, quase com as mesmas palavras que Pollock se utiliza no filme de Namuth para descrever o que acontece durante a improvisação, declara que “nós estávamos *expressando nossas mentes e emoções* tanto quanto poderia ser captado pela eletrônica”.<sup>65</sup> Coleman também aproxima a tela em branco na qual o *action-painter* performa sua dança gestual com a fita virgem do gravador eletrônico na performance dos músicos em estúdio.

A conexão mais aparente entre os músicos de jazz e os artistas da geração do Expressionismo Abstrato é que eles compartilham um comprometimento com o processo improvisacional. Houve de fato uma reciprocidade entre os artistas e músicos nesse sentido. Ornette Coleman, um dos originadores do *free-form jazz* ou *free improvisation*, comparou a si mesmo com Pollock, declarando que Pollock “estava no mesmo estado que eu e fazendo o que eu estava fazendo”.<sup>66</sup>

Mas muitos podem se perguntar (e de fato perguntaram) do que trata o discurso emancipatório do *free jazz*? Ou melhor, **liberdade do que, em que, para que?** Muitos críticos e

65. No original: “*We were expressing our minds and emotions as much as could be captured by electronics.*” O grifo, na tradução, é de minha autoria.

66. No original: “*The most apparent connection between jazz musicians and the artists of the Abstract Expressionism generation is their shared commitment to an improvisational process. There was in fact a reciprocity between artists and musicians in this regard. Ornette Coleman, an originator of free-form jazz or free improvisation, has compared himself to Pollock, stating that Pollock was ‘in the same state I was in and doing what I was doing.’*”

músicos contemporâneos ao surgimento do termo, nos anos 1960, teceram diversas problematizações do conceito de liberdade que se estaria propondo, tanto na música quanto nos movimentos sociais. Anthony Braxton, ao mesmo tempo saído do impulso *free jazzista* e um dos principais questionadores dele, mantém-se alerta para um outro conceito de liberdade, da qual não podemos mais nos esquivar:

Um dos problemas com a improvisação coletiva, até onde eu a entendo, é que, pessoas que usam anarquia ou improvisação coletiva vão interpretar isso como significando “agora eu posso matar você”; e estou dizendo, espere um instante... A “tal liberdade” não nos ajudou enquanto uma família... Então a noção de liberdade que estava sendo perpetrada nos anos 60 pode não ter sido a noção mais saudável. (BRAXTON apud PETERS, 2009, p. 22)

O filósofo Gary Peters argumenta ser uma posição no mínimo inusitada para um músico como Braxton, um negro americano que esperaríamos identificado com uma ética surgida do *Civil Rights Movement*<sup>67</sup> dos anos 1960. A fala por uma “família” demonstra que ele continua comprometido com a coletividade, mas a problematização de uma “tal liberdade” evidencia um certo ceticismo quanto à utopia de muitos discursos liberatórios. Sugere também uma lucidez dos perigos inerentes que acompanham a transição entre dois conceitos distintos de liberdade – ***liberdade negativa e liberdade positiva***. A liberdade que consiste em “um ser como seu próprio mestre”, seria a *liberdade positiva*, e a liberdade de “não ser impedido da escolha que se faça”, a *liberdade negativa*. Aparentemente os dois conceitos não estariam distantes um do outro, mas de fato a liberdade positiva e negativa se desenvolveram em direções divergentes, até se tornarem conflitantes.

A essência da *liberdade negativa* é um ideal coletivo, pois busca proteger a coletividade através de um regime de não-interferência que “quebrando as tendências constantes do homem para a conformidade, permitiria o individual, o escopo e o espaço para a espontaneidade, originalidade, gênio e energia mental.”,<sup>68</sup> ideias amplamente presentes no mundo da improvisação. Por outro lado, a *liberdade positiva* é um ideal de singularidade, com um vocabulário preocupante no que se refere à “ser o próprio dono”, “ser alguém, não depender de ninguém”, que não combina tão bem com uma improvisação coletiva. A *aporia* (situação insolúvel, sem saída) da liberdade, dessa forma, vem do fato de que é possível chegar a um ponto onde a singularidade do “próprio dono de si”, na *liberdade positiva*, pode prejudicar o coletivo, bem como o regime de consciência coletiva da “família” a coloca em competição contra seus próprios membros na *liberdade negativa*. Essa *aporia*, como diz Peters, não se refere somente à liberdade, e sim ao próprio conceito de improvisação.

67. O Movimento dos Direitos Civis foi uma série global de movimentos políticos por igualdade perante a Lei que floresceram nos anos de 1960. Em muitas situações tomou a forma de campanhas de resistência civil, inspiradas na proposta de Gandhi. Em outras, protestos violentos e rebelião armada. A figura e assassinato de Martin Luther King tornaram-se um símbolo da luta afro-americana por direitos e contra a intolerância racial nos EUA e no mundo.

68. No original: “[...] in breaking with “men’s constant tendency to conformity”, allows the individual the scope and the space for “spontaneity, originality, genius [and] mental energy.” (PETERS, 2009, p. 23)

**Figura 60.**



John Cage, Merce Cunningham, Robert Rauschenberg na performance *Variations V* (1965).<sup>69</sup>

Em contraste com o cenário do expressionismo abstrato, do *free jazz* e da dança moderna, a tríade composta por Robert Rauschenberg, John Cage e Merce Cunningham introduziu uma chave distinta para se considerar a liberdade: era preciso ver e ouvir claramente, mais do que mover-se livremente. A simultaneidade chama a atenção na Figura 59. Tudo acontece ao mesmo tempo. Música, ruídos, dança, imagens projetadas. Há uma proposta de tornar a complexidade da percepção algo prazeroso. Por outro lado, não há um embaraçamento, uma ideia de uma “arte total”. A simultaneidade aqui é *disjuntiva*. Simultaneamente dissociada.

A preocupação com a complexidade é basilar no pensamento do formalista russo Viktor Chklovski, com sua ideia de **desfamiliarizar as percepções cotidianas**. Em vez de uma busca pelo sentido nas artes, numa separação clara entre forma e conteúdo, sendo o sentido “o conteúdo”, os formalistas russos estão interessados precisamente no modo como a “literariedade”, como eles chamam – os dispositivos da literariedade – podem ser empregados como para **impedir, interferir e embaraçar nossa chegada ao sentido**. O formalismo russo não se dedica à possibilidade de comunicação e entendimento, ao contrário, volta-se para um aspecto especial da comunicação verbal chamado “literariedade”, que interfere nesses próprios processos de comunicabilidade e entendimento. A **rugosidade da superfície** – celebrada por Chklovsky como uma forma de *ostranenie* (do russo, “estranhamento”) – é o que nos deixa mais lentos, o que fica no caminho do nosso chegar-ao-significado. Chklovsky preocupa-se com o senso de automatização, ou automatismo da percepção, no modo como **nós não estamos mais vendo, não mais percebemos o que nos rodeia**. Ele e seus colegas formalistas russos insistem que a questão da rugosidade da superfície através de vários modos de literariedade é “desfamiliarizar” percepções automatizadas; fazer-nos, subitamente, ver de novo, ver a natureza da linguagem que estamos usando e, de fato, ver também o próprio mundo como novo em

---

69. A simultaneidade chama a atenção nessa imagem. Tudo acontece ao mesmo tempo. Música, ruídos, dança, imagens projetadas. Há uma proposta de “tornar a complexidade algo prazeroso”. Por outro lado, não há um embaraçamento, uma ideia de arte total. A simultaneidade aqui é *disjuntiva*. Simultaneamente dissociado.

termos de dispositivos de linguagem que rasgam o véu do nosso olhar cotidiano.

Para Chklovsky, a função principal da arte não é guiar-nos para um conhecimento acima e além do mundo, e sim restaurar nossa capacidade de ver o mundo em que o uso e o hábito nos cegaram. ‘Quando a percepção se torna habitual, ela se torna automática’ diz Chklovsky, ‘e a arte existe para que se possa recuperar a sensação da vida... de coisas como são percebidas e não como são conhecidas. Com o seu uso de uma linguagem não-acostumada, **a arte torna o mundo estranho novamente**, para que possamos vê-los com o frescor de uma criança’<sup>70</sup> (RICHTER, 2006, p. 751, grifo meu.)

A dupla seminal Cage/Cunningham trabalhou de modo que movimento e som existiam e se apresentavam independentemente um do outro, sendo apresentados **simultaneamente, mas dissociados**. Em algumas ocasiões, o coreógrafo e bailarino nem sequer tomava conhecimento da música até o momento de estar dançando – o mesmo para os músicos, que só viam o que era a dança no próprio momento da performance. E mais, utilizando-se das *chance operations* (operações do acaso)<sup>71</sup>, a ordem de entrada dos bailarinos era escolhida ao acaso.

Nos perguntamos então: em qual dessas práticas – a improvisação aos moldes da *action-painting* ou as operações do acaso como em Cage/Cunningham estaria localizado o *Soundpainting*, já que ambos fazem parte de seu cenário artístico? Quando perguntado por Helen Minors sobre que critérios seguir após ouvir a reação de seus gestos realizada pelos *performers* em um *Soundpainting*, e como ele pensa no que vai fazer em seguida, Walter Thompson introduz a relação já tão comum entre improvisação e diálogo.

Um *soundpainter* de uma única disciplina ou multidisciplinar precisa estar sempre consciente tanto de som quanto de movimento. Então, quando eu sou o *soundpainter*, fico atento a cada aspecto de som e movimento gerado pela frase que eu gesticulei previamente. Algumas vezes eu vou responder e desenvolver imediatamente o material de um ou mais *performers*, em outras eu espero um pouco enquanto eu desenvolvo o material. Enquanto eu vou desenvolvendo o material, a ideia do que fazer em seguida ocorre naturalmente. Conceitualmente, esse modo de compor é praticamente o mesmo que estar numa conversa com outra pessoa, você fala, você ouve, você responde – tudo dependente da natureza e do **momentum da conversa**.<sup>72</sup>

Para tratar da questão do diálogo, colocamos essa resposta de Walter em conversa com

---

70. No original: “For Chklovsky, the chief function of art is not to lead us to a knowledge above and beyond the world but to restore our capacity to see a world to which use and habit have blinded us. ‘As perception becomes habitual, it becomes automatic,’ says Chklovsky, ‘and art exists that one may recover the sensation of life ... of things as they are perceived and not as they are known.’ By its use of unaccustomed language, art makes the world strange again, so that we can see it with the freshness of a child.”

71. O *Soundpainting*, como vimos, também se apropria de jogos do acaso em seu processo de criação.

72. No original: “A single discipline or multidisciplinary Soundpainter must be aware of both sound and movement at all times. So, when I Soundpaint I am attentive to every aspect of each sound and movement generated by the phrase I previously signed. Sometimes I will immediately respond and develop the material of one or more performers and at other times I will wait a little while before I develop the material. As I develop the material the idea of what to do next naturally occurs. In concept, this way of composing is very much the same as having a conversation with another person, you speak, you listen, you respond – all dependent upon the nature and momentum of the conversation.” (THOMPSON apud MINORS, 2013. p. 144, grifo meu.)

um curioso artigo, onde o jornalista Cristiano Castilho questiona o *soundpainter* argentino Lucas Kohan, em virtude do primeiro workshop de *Soundpainting* em Curitiba, ocorrido em julho de 2013.

Cristiano Castilho: O que passa na cabeça do maestro quando ele faz os gestos com as mãos? O que ele espera dos músicos?

Lucas Kohan: Isso é muito interessante. O maestro vai criando o que deseja em tempo real, e com a prática os movimentos chegam a ser tão naturais como cantar uma nota ou dançar. Uma imagem ou ideia começa a surgir desde o corpo. Por exemplo, se o maestro é enérgico com o movimento, isso se traduz no som do grupo. Porque a imagem mental ou ideia, ou inspiração, não é somente o conceito, por exemplo, de “som de nota longa”. Quanto mais se pratica a técnica, mais sutis podem ser as variantes. Então, o maestro expressa um sinal de “nota longa” com um gesto corporal. E, se o grupo está atento e sensível, isso será traduzido como se todos fossem um instrumento, porque se trata de um organismo vivo de arte. Ao mesmo tempo, há que se fazer um trabalho para que todos estejam na mesma sintonia. Por isso tudo começa com exercícios corporais e interação grupal. O que o maestro espera dos intérpretes é uma boa comunicação. Ou uma comunhão. Por outro lado, como é um **organismo vivo de improvisação**, o grupo pode devolver ao diretor algo muito diferente do que ele pensou ou imaginou [...] Esse tipo de surpresa leva o diretor a lugares que ele nunca havia imaginado. (CASTILHO, 2013, grifo meu.)

A estratégia da percepção do *Soundpainting* nos parece se equilibrar dinamicamente entre dois pólos antagônicos, pois tanto explora certa expressão pessoal do *performer* e do *soundpainter* quanto libera a percepção para uma disjunção simultânea dos sentidos, liberando também a necessidade da performance em “dizer algo”, como fala John Cage:

Quando eu escuto o que chamamos de “música” parece para mim que alguém está falando, e falando de seus sentimentos, ideias, relacionamentos. Mas quando eu ouço o tráfego, o som do tráfego, eu não sinto que alguém está falando. Eu sinto que o som está atuando. E eu adoro a atividade do som. E o que acontece é que ele fica barulhento e quieto, e fica agudo e grave, longo e rápido... o som faz todas essas coisas e eu me satisfaço completamente com isso. Não preciso que o som fale comigo.<sup>73</sup> (CAGE, 1991)

Ao contrário do que, inicialmente podemos inferir ao observar uma performance de *Soundpainting* juntando músicos, dançarinos, atores, não há uma vontade de tornar tudo um grande ritual, uma improvisação coletiva. Por regra, cada *performer* não presta atenção em nenhum outro do grupo. Ele desenvolve sua improvisação desvinculado do resto do grupo, apenas com sua atenção no *soundpainter*. Ele só se relaciona quando especificamente sinalizado pelo *soundpainter*.

**Entre a improvisação e a desfamiliarização, vacila o *Soundpainting*.** O que também não assegura algum tipo de qualidade estética por si só. Por mais que o seu modo operativo,

---

73. Vídeo intitulado “John Cage about silence”, acessado em jan. de 2013 em: <<http://www.youtube.com/watch?v=pcHnL7aS64Y>>, entrevista filmada em 1991, Nova York.

assim como a maioria dos trabalhos que envolvem improvisação, pareça estimular, num primeiro momento, uma certa abertura da performance para outros parâmetros de qualidade, ao privilegiar mais o processo do que o produto, seria ingênuo de nossa parte não atentar para a questão do seu risco. Junte-se um grupo para aprender alguns gestos básicos e em pouco tempo alguma coisa será produzida, performada. Por utilizar mecanismos inteligentes de controle/acaso, o *Soundpainting* é capaz de reunir um grande número de pessoas, inclusive leigos em música, dança, teatro, e, rapidamente, compor algo “inesperado” e até “interessante” com elas. Essa capacidade, no entanto, não dura muito tempo. O *Soundpainting* não substitui o treinamento/estudo em música, dança, teatro e artes visuais, mas pode ser sim, um bom complemento, trabalhando e explorando habilidades de uma outra forma. O que nos lembra, antes de tudo, que por mais que um trabalho com *Soundpainting* não exija necessariamente formação nessas disciplinas, uma maior fluência nessa língua também precisa ser acompanhada de um maior conhecimento e experiência em suas disciplinas. Voltando a questão do resultado desse processo criativo em *Soundpainting*: muitas vezes não será produzido algo interessante, entre outros fatores, pela própria falta de recursos dos *performers* e dos *soundpainters*.

Certamente, como o próprio Keith Johnstone admite, no mundo culinário (como no mundo teatral) improvisação não é por si só garantia de qualidade ou desculpa para sua ausência: “Por que o público deveria esperar abaixar suas expectativas ao saber que um espetáculo é improvisado? Uma refeição nojenta ficaria melhor se o garçom dissesse, ‘ah, mas o chef está improvisando!’?”<sup>74</sup>

Outro ponto importante que afeta a qualidade da performance é a sedução inicial que há na dinâmica de poder do *Soundpainting*. Pode haver um entendimento do *soundpainter* como um ditador, que controla excessivamente os *performers*. Afinal, há realmente uma capacidade de *manipular os performers*, no sentido de usá-los, como “marionetes animadas”.<sup>75</sup> A dinâmica de *status*, controle e poder no *Soundpainting* merece atenção em estudos posteriores, podendo nos lembrar a relação inseparável das formas estéticas e formas políticas. Pode-se ir do pesadelo fascista à utopia anarquista, dependendo do jogo estabelecido entre os *soundpainters* e os *performers*.

A propósito, o batismo de nosso laboratório prático, “PIXASOM”, veio num momento específico de bastante turbulência no Brasil em virtude das manifestações de junho de 2013. Não somente no Brasil, como salienta o professor e blogueiro Moysés Pinto Neto (2013), mas o mundo inteiro, especialmente a Turquia, Tunísia e Egito, divulgada como “Primavera Árabe”, que por sua vez contaminou a Europa, o Brasil e o Chile. O que atraía a atenção

---

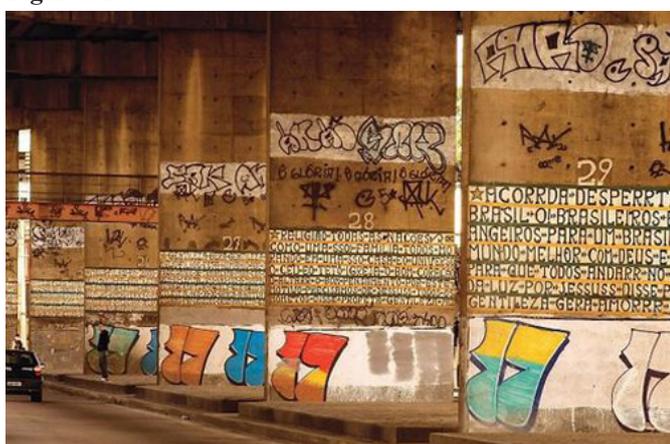
74. No original: Certainly, as Keith Johnstone himself admits, in the culinary world (as in the world of theater) improvisation is by no means a guarantee of quality or an excuse for its absence: “Why should an audience be expected to lower its standards if they know that a show is unscripted? Would a disgusting meal taste better if the waiter said, ‘Ah, but the chef is improvising!’.” (PETERS, 2009, p. 75)

75. No exercício do rodízio de *soundpainters* essa dinâmica fica transparente para todo o grupo.

para a particularidade dessas manifestações era a integração entre as redes sociais virtuais (*Facebook, Twitter*) e os atos “reais”, em ocupações massivas do espaço público. Partilhando uma geral revolta contra o sistema político, não apenas contra este ou aquele governo específico, “mas [contra] o mundo ‘globalizado’ que é regido pelos mercados financeiros em arranjos assimétricos de poder que moldam as lutas conforme o contexto em que estão inseridas.” (NETO, 2013). No caso do Brasil, havia uma conjunção de fatores como: a visibilidade trazida pela realização de grandes eventos internacionais como a Copa do Mundo da FIFA (2014) e as Olimpíadas do Rio (2016), e a preparação do cenário das eleições presidenciais em 2014. Como analisa Moysés Pinto Neto, as manifestações tinham uma presença massiva de jovens, e:

[...] a juventude que foi às ruas abrangia uma esquerda de novos movimentos sociais **lutando contra a plutocracia e o avanço dos projetos de gentrificação nas cidades** especialmente impulsionados pela Copa do Mundo [...], uma revisão da política aceleracionista de investimento na indústria automobilística, um dos principais pactos trabalhistas do PT que, contudo, **corrói a experiência nas cidades** transformando-a num inferno de stress e agressividade, além de detonar a multiplicidade da paisagem para transformar tudo em asfalto cinza e, a longo prazo, fortalecer o aquecimento global. [...] Mas as manifestações não tiveram apenas essa face de esquerda. Também a direita saiu às ruas. Usando seu próprio jargão, **a juventude de direita criticou a corrupção e a fisiologia do sistema político.**

Figura 61.



A pichação, o grafite, a intervenção urbana e suas “rugosidades da superfície”.

Minha experiência particular com as manifestações ficou muito marcada, tanto pela vivência (um tanto surreal) que relato em seguida, quanto pela leitura de Richard Schechner, referência nos estudos de performance, pois havia acabado de realizar as últimas provas para o mestrado em artes cênicas no PPGAC/UNIRIO, no qual Schechner era parte da bibliografia básica. Em especial, o artigo “A Rua é o Palco” (SCHECHNER, 2012, p. 155), onde ele reflete sobre a relação entre as “autoridades” e as “pessoas” na ocupação dos espaços públicos, parecia quase que uma filmagem ao vivo de toda a confusão material e mental.

Tal qual o clima de teatro, festa e luta dos estudantes chineses na Praça Tiananmen em 1989, como descreve Schechner, senti-me envolvido por um torpor difícil de explicar, dentro da multidão de mais de 300 mil pessoas, na manifestação no centro do Rio de Janeiro no dia 17 de junho de 2013. Era possível encontrar de tudo: estudantes, cartazes dos mais variados (não esqueci a surpresa ao avistar um que dizia: “vendo Chevette 88”), uma família inteira com os filhos pequenos, pais e avós, gritos adaptados de torcidas de futebol, outros de samba-enredo do carnaval, ambulantes vendendo cerveja, cigarro e churros, diferentes “alas” como nos desfiles de escolas de samba (travestis, profissionais liberais, e, vejam só, até mesmo bandeiras de partidos políticos), moradores de rua, como também alguns poucos “mascarados”, depois incessantemente divulgados na mídia como responsáveis pela “quebradeira” e “vandalismo” apelidados de *black blocks*. Isso de um lado, pois do outro, e em franco embate, havia a polícia, o exército e a “autoridade oficial”. No meio do fogo cruzado (de gás lacrimogênio, sprays de pimenta, porretes, balas de borracha e algumas bombas de efeito moral) havia jornalistas, cinegrafistas, profissionais e amadores. Entre os jatos do spray de pimenta pela polícia e das latas de tinta na pichação pelos “vândalos” foi que procurei uma tradução para o português (e para aquele momento) de “*Soundpainting*”.

**Figura 62.**



Manifestantes invadem a marquise do Congresso Nacional.

O nome “*Soundpainting*” nunca me soou plenamente satisfatório, e costuma sempre ser um desafio explicar qual a relação do nome com a coisa, já que, na minha visão, há tempos a língua deixou de tratar só da dimensão sonora. Ela ampliou seu espectro, mas o nome continuou o mesmo, de certa forma, assim como o português é a língua que falamos no Brasil, e em outras várias nações pelo mundo, mesmo mantendo uma correspondência bem distinta de sua origem em Portugal. Somando a dificuldade no “abrasileiramento” do nome, com a própria insatisfação com o momento político naquele período, a atitude do pichar parecia mais próxima do que eu imaginava fazer com o *Soundpainting*. A palavra “pichação” (e seus derivados: pichar, pichador) perdeu bastante de seu espaço com a popularização de outra, que tomou seu lugar: o grafite. Fenômeno urbano ligado ao movimento *hip hop* do final dos anos 1970, o grafite representou uma mudança no próprio estatuto dessas intervenções – era uma nova forma de arte, baseada não em letras e caligrafia, mas em figuras:

Algumas pessoas, porém, parecem não perceber a diferença entre os dois estilos de arte. É o caso da Lei 9.605,<sup>76</sup> sancionada em 1998, que criminaliza pichação e grafite. **A principal diferença entre os dois estilos de arte é que o grafite é baseado em figuras, enquanto a pichação é baseada em letras.** As duas artes, contudo, têm um contexto social parecido. Elas visam intervir na paisagem urbana, fazendo com que a população reflita sobre o que está sendo representado ali. Apesar de andarem sempre às margens da sociedade, o caminho dessas duas artes se diferenciou nos últimos anos. Enquanto a pichação continua sendo discriminada, o grafite brasileiro ganha cada vez mais espaço, inclusive fora do país, onde nossos artistas são chamados para montarem diversas exposições. Hoje, o grafite brasileiro é considerado um dos melhores do mundo, se não o melhor. (ARTISTAS NA RUA, 2015)

A escolha do nome, então, parecia querer atuar como uma mistura de grito, protesto, deboche, intervenção no espaço público urbano, como também uma tentativa de retomar a potência da pichação em seu sentido de caligrafia, de letra e código visual. Hoje tenho ressalvas quanto ao real efeito do nome “PIXASOM”, mas sua rugosidade de superfície permanece.

Considero o encontro com o artista Pedro Paiva (responsável pela pesquisa com a *action-painting* e ele mesmo um entusiasta da pichação e do grafite) como um processo “abridor de mentes”, para citar suas palavras sobre a experiência no laboratório. Arrisco, inclusive, a pensar o *Soundpainting* como uma espécie de **pichação expandida**. Lançando caligrafias corporais, gestos que carregam marcas próprias, cada *soundpainter* trabalha **espontaneidades codificadas**, em um estado de jogo provocativo com os *performers*. Seria uma forma vacilante, como dissemos, entre o ideal expressivo da *action-painting* e o ideal *desfamiliarizante* da complexidade em Cage/Cunningham e formalistas russos.

A experiência com as oficinas do Laboratório PIXASOM, traçou sua própria espiral de derivações, muitas vezes abrindo abismos, por outras retornando ao mesmo ponto de partida. A educação da criatividade pode ser impositiva, censora e assustadora como nos tempos de escola de Keith Johnstone. Se ele nos lembra (na epígrafe deste capítulo) da brincadeira que o tutor de Benjamin Constant criou quando este tinha apenas quatro anos – inventar uma língua, dar nomes, e até inventar sinais para descrever os sons – para aos seis anos descobrir que aprendeu grego, nosso ponto de partida *pichasônico* foi praticamente o mesmo. Um processo educativo *camuflado* de jogo, para desenvolver a criatividade, com uma língua inventada.

---

76. Artigo 65: “Pichar ou por outro meio conspurcar edificação ou monumento urbano: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, e multa. [...] Inciso 2º: Não constitui crime a prática de grafite realizada com o objetivo de valorizar o patrimônio público ou privado mediante manifestação artística, desde que consentida pelo proprietário e, quando couber, pelo locatário ou arrendatário do bem privado e, no caso de bem público, com a autorização do órgão competente e a observância das posturas municipais e das normas editadas pelos órgãos governamentais responsáveis pela preservação e conservação do patrimônio histórico e artístico nacional. (Incluído pela Lei nº 12.408, de 2011). Fonte: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L9605.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9605.htm)>.

### CAPÍTULO 3 – POESIANDO EM *SOUNDPAINING*: A LÍNGUA TEM QUE PEGAR DELÍRIO

Toda arte é uma forma de literatura, porque toda arte é dizer qualquer coisa. Há duas formas de dizer – falar e estar calado. As artes que não são a literatura são as projeções de um silêncio expressivo.

Álvaro de Campos<sup>77</sup>

O primeiro homem que começou a falar, fosse ele quem fosse, deve tê-la inventado. Pois certamente foi a fala que colocou “arte” na pintura. Nada é positivo em relação à arte, exceto que ela constitui uma palavra. Desse ponto de partida até aqui, toda arte tornou-se literária [...]. É muito interessante observar que muita gente que quer retirar a fala da nossa pintura, por exemplo, não faz outra coisa senão falar dela. Não há nisso nenhuma contradição, porém. A arte em si é a parte eternamente muda, da qual podemos falar para sempre.

Willem de Kooning<sup>78</sup>

Poeta é um ente que lambe as palavras e depois se alucina.

Manoel de Barros<sup>79</sup>

O poema é o desenvolvimento de uma exclamação.

Paul Valéry<sup>80</sup>

#### 3.1 INTRODUÇÃO

O ponto de partida da pesquisa com *Soundpainting*, olhando agora em retrocesso, parece ter sido guiado por uma vontade de descobrir o que essa língua era capaz de falar. Ao mesmo tempo, a questão também era: o que eu quero falar com ela? O que quero sentir/fazer sentir? De que modo posso falar diferente, pensar e sentir diferentemente? O que o *Soundpainting* pode nos ensinar sobre nossa “voz artística”, sobre nossa linguagem artística, que nós não teríamos pensado sem ele?

Como um detetive que persegue pistas, interrogando suspeitos e analisando arquivos, desde a sensação do terremoto até a do processo de escrever este terceiro capítulo, percebi se tratar, no fundo, de um “achar a narrativa”. Descobrir a história para ser contada, que já estava lá desde o início, e aprender com ela. Por outro lado, e ainda mais do que encontrar uma narrativa, buscamos desenvolver a exclamação, o espanto, a surpresa, a tomada de consciência, a súbita e clara incerteza da experiência poética. Um terremoto ao contrário.

---

77. Fernando Pessoa. *Alguma prosa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1976.

78. William de Kooning. O que a arte abstrata significa para mim. in: *A Pintura – textos essenciais*. v. 14: Vanguardas e Rupturas. Jaqueline Lichtenstein (Org). São Paulo: Editora 34, 2014.

79. Manoel de Barros. *Poesia completa*. São Paulo: Leya, 2013.

80. Octavio Paz. *O Arco e a Lira*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

Daí a importância da imersão, ainda que breve, na oficina prática. Sem ela, não poderíamos ter vivenciado um corpo a corpo com o *Soundpainting*. Sem a oportunidade de assistir ou participar de uma performance de *Soundpainting* no Brasil, já que são raros (ou desconhecidos) os grupos brasileiros que se utilizam da língua, a opção pelo Laboratório PIXASOM como trabalho de campo privilegiado foi fundamental. Até porque o material disponível na internet é formado por vídeos, registros de performances, na maioria das vezes gravadas com apenas uma câmera em um único ponto de vista, o que impede a visão clara dos sinais do *soundpainter*.

Depois de dez encontros do Laboratório PIXASOM dentro da sala de ensaio, era hora de experimentar a nossa reação diante de um público desconhecido, e vice-versa. Nesse capítulo percorreremos tanto a trajetória de três performances e uma oficina que constituem “encontros” de *Soundpainting* pós Laboratório PIXASOM, como também as questões de composição e poética que estimularam a pesquisa. Partindo do princípio que o grupo já conhecia um vocabulário mínimo de sinais e sua sintaxe, era o momento de *poesiar*, ou seja, descobrir qual era o nosso *Soundpainting*, o que queríamos fazer com a língua. Como o poeta Manoel de Barros brinca, como seria *delirar* essa língua com ritmos, danças, instrumentos, estilos, corpos no Brasil? Em outras palavras, como os aspectos culturais e contextuais podem interferir na comunicação em *Soundpainting*? Walter Thompson declarou para Omar Galvan, ao ver o trabalho do argentino, que ele fazia uma espécie de dialeto novo da língua. Afinal, os princípios eram os mesmos, mas Omar havia “entortado” os sinais à sua maneira. Como seria ou poderia ser, então, a *nostra* gíria? Qual era o nosso sotaque?

Nem tanto a invenção de novos sinais deveria ser o caminho. Afinal, já existem no vocabulário do *Soundpainting* mais de dois mil deles. O fato de, com o *Soundpainting*, um músico criar uma coreografia, ou um dançarino conduzir uma composição musical, por exemplo, já prefigura o surgimento de ligações inusitadas para o uso das palavras (sinais). São casamentos de DNAs artísticos diferentes que fazem nascer um outro sentido, com informações poéticas e visões de mundo híbridas.

O pensamento para um suposto sotaque tupiniquim do *Soundpainting* surgiu (para o bem da ideia, creio) de forma literalmente carnavalesca. A figura do **mestre de bateria**, com sua linguagem de condução específica, é um ponto de contato fértil para descobrirmos a nossa maneira de falar e compôr em sinais. Para dar conta do tamanho de uma bateria, seja de escola de samba, ou mesmo dos músicos de um bloco de rua, o regente precisa ampliar ao máximo o alcance de seus sinais, de forma que todo o grupo possa vê-los. O regente também molda a energia do grupo, e geralmente podemos perceber que ele faz uso de pulos, usando todo o corpo como um metrônomo que marca a pulsação. A forma de sinalizar mais “expressiva” e “expansiva”, menos “contida” e “neutra”, sugere peculiaridades de nosso sotaque tropical. Fui procurado recentemente pela mestra Thaís Bezerra, regente do bloco carnavalesco Multibloco (por volta de 60 integrantes) e do grupo de música e dança Zanzar (aproximadamente 20 integrantes), especializado em ritmos folclóricos brasileiros. Em breve, espero, vamos experimentar

*soundpaintar* com essas bandas de grande formação e potência sonora, e já imagino que será uma aventura sísmica.

Seria ingenuidade, porém, acreditar (ou mesmo lutar por) uma poética brasileira nacionalista pura, levantando a bandeira do folclore numa tentativa de encontrar a essência de nossa gente e nossa música. Logo depois da “Marcha contra a guitarra elétrica”, em 1967, um de seus protestadores, Gilberto Gil, abraçaria de vez o *rock’n roll* e a guitarra, numa guinada libertária do Tropicalismo. Se no fim da década de 1960, o mundo vislumbrava a emergência ainda misteriosa da tecnologia da informação, surgindo como uma profecia de revolução nos comportamentos, hoje vivemos já a plena vida virtual e interconectada da internet, dos *mobiles*, *smartphones*: somos pós-globalizados. Nas redes por onde circula o *Soundpainting*, compartilham-se os mesmos desafios atuais com o cenário da arte contemporânea: como subverter os efeitos de uma “pasteurização globalizante” na criação artística?

Daí a necessidade que senti de adentrar na gramática e sintaxe, nas regras que já existem no *Soundpainting*, antes de sair inventando sinais que incorporassem apenas “temperos de brasilidade”. Como diz Manoel de Barros, a questão da poesia não é falar sobre nossa natureza, nossa fauna e flora, uma poesia ecológica, turística, ou como ele mesmo coloca, “não sou um poeta pantaneiro, eu não descrevo o Pantanal, eu invento o *meu* Pantanal [...]. Poesia não é para descrever, é para **descobrir**.”<sup>81</sup> Nossa pichação expandida ainda está em experimento. Se a sintaxe do *Soundpainting* é estruturada sob a forma de perguntas identificadoras (quem, o quê, como e quando), vibra oculta a pergunta mais difícil, por fim, e ao mesmo tempo a mais determinante: **por que?** Por que esse sinal específico e não outro? Por que desenvolver essa parte da improvisação e não outra? Por que iniciar com essa formação no espaço, por que finalizar com essa frase de impacto? O compositor em *Soundpainting* não possui tempo para responder essas perguntas, e nem quer respondê-las no calor da ação. A sensação de compor no instante é semelhante à de trocar o pneu do carro enquanto se dirige. Por um lado existem as operações que funcionam já organicamente, como uma atenção “em *stand-by*” mantendo o fluxo de energia e ritmo durante a performance, e por outro as reações mais autoconscientes de sua função composicional – recortar, copiar, colar, repetir, e inúmeras outras.

O *soundpainter* é um contador de histórias, a cada segundo perguntando “e o que vem depois?”. É um escultor, que descobre no mármore, no gesto de esculpir detalhe-a-detalhe, a forma que já vivia potencialmente na pedra. Mas no lugar da pedra, é o corpo, no tempo e espaço da performance. Ainda balbuciamos rudimentos de uma língua estrangeira, mas capaz, quem sabe, de dizer ou calar, de criar e recriar caminhos novos por entre os sentidos.

---

81. Retirado de trechos de entrevistas com o poeta no filme *Só 10% é mentira – a desbiografia de Manoel de Barros* (2009), dirigido por Pedro César.

### 3.2 TROCANDO DE BIQUINI SEM PARAR – 1ª PERFORMANCE DO LABORATÓRIO PIXASOM

A primeira oportunidade surgiu ao sabermos que o Simpósio Internacional de Filosofia *Pop*<sup>82</sup>, realizado na UNIRIO, estava convocando trabalhos em performance. Eu não fazia ideia do que Filosofia *Pop* significava, mas, se o pressentimento estava correto, deveria haver alguma relação entre a sua maneira anti-hierárquica de lidar com o pensamento e a maneira de lidar com a composição em *Soundpainting*. Na minha intuição, a Filosofia *Pop* deveria ser uma forma de pensar que partisse tanto dos textos clássicos como de filmes da Sessão da Tarde<sup>83</sup>. Da caverna de Platão à Caverna do Dragão<sup>84</sup>, nosso cotidiano do consumo e entretenimento não deveria ser material menos útil que os textos canônicos. A intuição provou-se certa. Em entrevista para a Revista de Filosofia do Portal Ciência & Vida,<sup>85</sup> o professor Charles Feitosa arremata:

Essa expressão aparece rapidamente em duas ou três passagens de Deleuze, sem maiores aprofundamentos. Eu mesmo prefiro me guiar pelo título de uma canção do compositor Wilson Moreira, interpretada por Candeia, chamada *Ao povo em forma de arte*. Então, tal como eu a imagino, a “Filosofia Pop” não precisa se subordinar às ciências, seja como rainha das ciências, metaciência ou ciência auxiliar, mas se deixa contagiar estruturalmente pelas artes [...]. Defino “Filosofia Pop” como um projeto que envolve a associação de conceitos com imagens, em uma linguagem acessível e bem-humorada, sem perder o rigor e a densidade inerentes à Filosofia. Acrescentaria que é um pensar que visa a resistir e embaralhar as hierarquias tradicionais da cultura, por isso é “pop” e não “popular”, já que este me parece ser um termo demasiadamente comprometido com a dicotomia e a oposição contra o culto ou o letrado.

Essa transversalidade *pop* acabava gerando outro ponto de encontro: o humor. E desde do primeiro encontro com o *Soundpainting*, naquela oficina na Costa Rica, entre as poucas certezas quanto a qual direção artística seguir, sabia que o humor seria o guia primário, antes de qualquer pista, antes mesmo de saber o que dizer (coisa que geralmente só descobrimos depois que dizemos, ou nunca).

Toda as coisas cujos valores podem ser  
disputados no cuspe à distância  
servem para poesia<sup>86</sup>

Não por acaso a primeira performance que realizamos foi “Trocando de biquini sem parar”. O nome vem de uma confusão. Um trocadilho popular, em torno da letra da música “Noite de prazer”, sucesso dos anos 1980, composta pelo cantor Cláudio Zolli, cujo refrão diz:

82. Organizado pelo professor Charles Feitosa, entre os dias 7 e 9 de maio de 2014, na UNIRIO.

83. Programa da TV aberta brasileira conhecido por reprisar (infinitamente) filmes “para toda a família”.

84. *Dungeons & Dragons*. Seriado de animação com cenário e personagens baseados no jogo de RPG (*role playing games*) homônimo. Foi exibido na TV brasileira em 1986, tornando-se um *cult* e ganhando inúmeros reprises desde então.

85. Disponível em: <<http://filosofiacienciaevida.uol.com.br/ESFI/Edicoes/40/artigo157845-1.asp>>.

86. Manoel de Barros. Matéria de Poesia in: *Poesia Completa*. Leya: São Paulo, 2014.

“Na madrugada vitrola rolando um blues / tocando B.B. King sem parar.” Por um erro de escuta, alguém ouviu “trocando de biquini sem parar”, gerando uma imagem muito mais surreal, bem mais condizente ao espírito da música (e daquela época). A brincadeira pegou. No nosso caso, servia tanto para assumir o humor surreal quanto a proposta de fazer uma performance baseada em clichês da canção *pop* nacional.

**Figura 63.**



Imagem da performance “Trocando de biquini sem parar”.

O humor surreal manteve-se, mas os clichês do *pop* deixaram de ser a base do trabalho. A restrição preestabelecida, como que uma âncora no meio do mar imprevisível de possibilidades performáticas, era utilizar *palettes* para cada *performer*. Ou seja, trechos já compostos de material, para ser remixado dentro da composição. Falando sobre a cultura DJ, Nicholas Bourriaud aponta que “o remixador tornou-se mais importante do que o instrumentista, a rave, mais excitante do que um concerto” (BOURRIAUD, 2009, p. 35). O *soundpainter* seria uma espécie de DJ, trabalhando “ao vivo sobre a multidão dançante e pode reagir aos seus movimentos.” (Ibid. p. 39). O *soundpainter*, também, como o DJ,

pode agir fisicamente sobre o objeto utilizado, praticando *scratching*<sup>87</sup> ou lançando mão de todo um repertório de ações (filtros, regulagem dos parâmetros na mesa de mixagem, acréscimos sonoros, etc). O set do DJ assemelha-se a uma exposição de objetos que Marcel Duchamp teria denominado “ready-mades ajudados” [ready-mades aided]: produtos mais ou menos “modificados” cujo encadeamento produz uma duração específica. Assim, o estilo de um DJ revela-se em sua capacidade de habitar uma rede aberta (a história do som) e na lógica que organiza as ligações entre os trechos que junta. (Idem.)

“Lançar mão” de filtros, regulagem de parâmetros sonoros e visuais, é uma descrição bastante fiel do *soundpainter* em ação. Ele recorre a história do som, da imagem, das palavras, e principalmente a dos próprios *performers* (e à sua história pessoal) para criar caminhos de sentido. Ser um DJ com discos é uma coisa – como ser um DJ **com gente**?

Imaginemos: você, *soundpainter*, se posiciona. De frente para o grupo de *performers*,

---

87. *Scratching*, do inglês “arranhar”, é uma técnica desenvolvida pelos primeiros DJs, e consiste em alterar a rotação normal do disco de vinil a partir de toques para frente e para trás na sua superfície, “arranhando-o”. Os DJs perceberam o potencial criativo do que antes era apenas um erro, um ruído.

como na Figura 63, com o público do auditório atrás de você. É a hora de começar a performance. De onde partir? E o que fazer com a ação inicial depois que ela começa? Como dar continuidade? O **ritmo** é um guia, talvez o mais primário. Ele instaura uma temporalidade diversa, de expectativa pelo que vem, de memória do que foi: “suscita um desejar” (PAZ, 2014, p. 64). O poeta e ensaísta Octavio Paz<sup>88</sup> reserva ao ritmo a propriedade mágica da linguagem. Ritmo e rito (ritual, mágica, mito) como entidades inseparáveis.

Rituais e relatos míticos mostram que é impossível dissociar o ritmo de seu sentido. O ritmo foi um procedimento mágico com uma finalidade imediata: encantar e aprisionar certas forças, exorcizar outras. Ele também serve para comemorar ou, mais exatamente, para reproduzir certos mitos: a aparição de um demônio ou a chegada de um deus, o fim de um tempo ou o começo de outro. Duplo do ritmo cósmico, era uma força criadora, no sentido literal da palavra, capaz de realizar o que o homem desejava: a vinda da chuva, a abundância da caça ou a morte do inimigo. A dança já continha, em germe, a representação; o bailado e a pantomima eram também um drama e uma cerimônia: um ritual. O ritmo era um rito. (Ibid. p. 65)

O ritmo também é a base criativa do DJ. Acelerando ou retardando a rotação dos vinis (hoje isso é facilmente realizado por programas digitais) os DJs mantêm a mesma “batida” ligando músicas diferentes, criando artificialmente uma continuidade onde não havia. Diversos sinais trabalham de modo específico com o ritmo no *Soundpainting*. Entre os mais básicos está o <controle de tempo>, <stab freeze> e <sincronize>.

Figura 64.



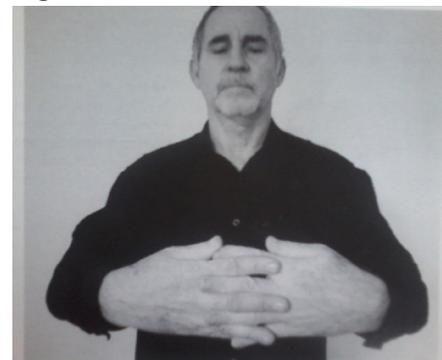
O sinal <controle de tempo>.

Figura 65.



O sinal <stab freeze> .

Figura 66.



O sinal <sincronize>.

O <controle de tempo> acelera ou retarda o ritmo da ação performática. Esteja o *performer* cantando, dançando, falando, tocando um instrumento ou funcionando como um potenciômetro, o *soundpainter* opera, ao vivo, o efeito com os dois braços, como vemos na Figura 64. O sinal também pode ser utilizado para definir, previamente, em que andamento deve ser realizada a ação.

O <stab freeze> (Figura 65) é um efeito parecido com o de um disco arranhado. A ideia do sinal é criar um ciclo repetitivo bem curto, aproveitando a ação mesma que o *performer* está realizando. Por exemplo: ele está cantando “olha que coisa mais linda, mais cheia de graça...” e

88. Prêmio Nobel de Literatura em 1990, Octavio Paz, nascido na Cidade do México em 1914, foi um poeta, ensaísta e professor, lecionando em Havard e outras universidades dos Estados Unidos. Entre suas obras, figura o ensaio sobre poética “O arco e a lira” de 1955, obra essa que inspirou decisivamente nosso trabalho.

vamos supor que, o *soundpainter* sinalize o <stab freeze> bem no momento em que o *performer* canta a palavra “linda”. O resultado seria algo como “lin-lin-lin-lin-lin-lin-lin-lin...” num certo pulso rítmico escolhido pelo *performer*, até que o *soundpainter* saísse do sinal (ou seja, retirando o contato entre a mão fechada de cima e a palma aberta – como quem tira uma faca fincada na palma da mão). Daí, então, o *performer* volta, no mesmo instante, e continua a cantar de onde parou: “...linda, mais cheia de graça...”.

Já o <sincronize> (Figura 66) é um sinal que indica que o *performer* deve sincronizar o seu material com um ou mais *performers* (ou até mesmo com o público ou com o espaço). Como ferramenta da composição, é um sinal que pode introduzir complexos efeitos de coro no grupo. Em certos casos, a sincronização é facilmente completada. Se, por exemplo, um *performer* está realizando uma determinada ação simples como, digamos, pular no mesmo lugar, e o *soundpainter* sinaliza para outro *performer* <sincronize>, esse outro pode sincronizar-se com a ação de pular, sem se deslocar.

Analisando o registro em vídeo da performance “Trocando de biquini sem parar”, bem como relembrando a própria sensação “ao vivo”, uma das impressões foi a facilidade com que o *Soundpainting* pôde trabalhar a **polirritmia**, conceito musical definido como “a sobreposição de ritmos diferentes” (ALVES, 2003, p. 93) Como, por convenção, quando os *performers* jogam sem buscar necessariamente relação uns com os outros, de forma independente em sua ação performática (por mais que essa seja uma tarefa difícil de manter), provocando múltiplos ritmos que surgem simultaneamente.

Antes de começarmos a performance, sabíamos que nosso tempo para realizá-la dentro da programação de apresentações do simpósio seria de vinte minutos. É geralmente muito difícil ter uma noção desse tempo cronológico do relógio durante a performance, então, como tática simples para poder organizar alguma estrutura, combinei com a fotógrafa<sup>89</sup> do grupo que me avisasse aos 10, 15, e 20 minutos do cronômetro. “Alguma estrutura”, no caso, era seguir certos princípios aparentemente “orgânicos” da narrativa clássica<sup>90</sup>, como: um início mais tranquilo, em seguida um elemento perturbador que altera o estado inicial, aumentando o ritmo num crescendo para então, um clímax, e por fim, uma resolução, de preferência que retome elementos surgidos no início.

Reservei para o que seria o clímax da performance um *palette* especial. Mais tarde, depois de conversar com outro *soundpainter*, descobri que havia feito um <*palette* universal>, ou seja, um sinal que altera completamente a configuração da performance, para todos os *performers*, não somente para um ou outro. Walter define o sinal com o mesmo princípio de abaixar a cortina para se trocar o cenário, no teatro (2014, p. 108). A ideia era o seguinte:

---

89. Carolina Amaral, que realizou a maioria dos registros em fotografia e vídeo, tanto da oficina quanto das performances.

90. A estrutura climática da narrativa clássica que utilizamos aqui pode ser encontrada tanto na estrutura mitológica da Jornada do Herói, de Joseph Campbell (1995) como nos manuais de roteiro cinematográfico Hollywoodianos, como Syd Field (1995) e Robert McKee (2006).

quando eu sinalizasse <palette 3>, todo o grupo poderia jogar na função de *soundpainter*. O que se seguiu foram breves momentos de uma espécie de luta caótica pelo poder. De forma completamente inesperada, Álvaro Antunes, o violonista e ator da performance, veio correndo em minha direção, lançando sinais aleatórios, gritando: “Ah! Agora eu posso, né! Toma isso então! E mais esse!”, e lançava uma série de sinais inventados na hora. Perdi completamente a concentração e comecei a gargalhar, assim como o público, diante daquela súbita revolução anarquista. A formação do grupo, como podemos notar na Figura 63 era: uma violista e cantora, um percussionista, um violonista e ator, uma sapateadora e uma dançarina. Os três músicos dessa formação nunca haviam tocado juntos nem participado da oficina. Foram recrutados às pressas e treinados via *Skype* no básico dos sinais. O primeiro desafio foi justamente dar a eles um mínimo entrosamento. O recurso que utilizei para tentar minimizar esse problema foi elaborar *palettes*. No ensaio duas horas antes da performance, estabelecemos quais seriam os *palettes* de cada um. Por exemplo: Laura Samy, a dançarina do grupo, tinha trechos coreografados (por volta de um minuto) de espetáculos já realizados por ela na Cia. Dani Lima de Dança Contemporânea<sup>91</sup>. Para Marina Mapurunga, a cantora e violista, um dos *palettes* era cantar uma música do grupo fadista português Madredeus. Já para a *performer* Sarah era literalmente trocar de biquínis sem parar (ela tinha uns 4 biquínis diferentes à disposição). Trabalhar com *palettes* era uma forma de ter âncoras recursivas, pontos de apoio para desinibir os *performers*.

O *palette* de natureza mais peculiar era o da atriz e sapateadora Nata Katsivalis. Do grupo, ela foi a mais assídua nos encontros e a que tinha a melhor fluência com os sinais na função de *soundpainter*. Então, como teste de força, seu *palette* era dividir a composição comigo, como uma segunda *soundpainter*, ao meu lado, compondo com uma metade do grupo enquanto eu compunha com a outra, ao mesmo tempo.

O grupo de *performers* é como um HD externo, um banco de dados virtual de possibilidades, para serem acessadas pelo *soundpainter*. Com um clique, no caso, um sinal gestual, pode-se reprogramar os próximos sons, imagens e movimentos no espaço. Nesse sentido, a composição com o *Soundpainting* se aproxima das línguas/linguagens de programação, que servem para escrever programas, permitindo a comunicação entre usuário e máquina:

Os diferentes passos (ações) de um algoritmo são expressos nos programas como instruções, sentenças ou proposições. [...] Consequentemente, um programa é uma seqüência de instruções, cada uma das quais especifica certas operações que o computador deve executar. A elaboração de um programa requer conhecer o repertório de instruções da linguagem. (JOYANES AGUILAR, 2011, p. 19)

Novamente a descrição é semelhante ao processo composicional com o *Soundpainting*. Ambos trabalham com seqüências de instruções, e requerem um conhecimento prévio do

---

91. O trecho escolhido era do espetáculo “Pequena coleção de todas as coisas”, cuja estreia se deu no SESC Copacabana em 2013.

repertório (algoritmos, sinais) da linguagem. Enquanto a lógica matemática é o fundamento da programação em computadores, a lógica da composição em *Soundpainting* é de outra natureza: a lógica (ou ilógica) poética. Podemos nos perguntar se *Soundpainting* está mais para um “Esperanto das artes performáticas” ou um software aberto (*open source*), como o Linux. Há, de certo, na proposta de Walter Thompson, uma ideia de universalidade. Em qualquer lugar do mundo, onde se estude a língua, será possível se comunicar e se entender nela, e os sinais serão os mesmos. Por outro lado, comunidades e grupos artísticos criam seus próprios dialetos, variações, atalhos e gírias. O Esperanto foi uma língua artificial criada em 1887 para unir os povos do mundo, e hoje, 2015, tem aproximadamente 2 milhões de falantes. É a língua artificial mais falada no planeta, mas ainda está longe de atingir seu propósito unificador. Talvez, como o *Soundpainting*, sua comunidade seja pequena, mas ativa, que se encontra em convenções (vide o próprio encontro do *Soundpainting Think Tank*) como um *nerd*, um fã, como os colecionadores de quadrinhos. Ainda assim, o aspecto vivo da língua, hoje, seria mais evidente nos chamados softwares abertos, em que qualquer usuário da comunidade virtual da internet pode alterar e compartilhar suas mudanças no código do programa.

A poesia e a matemática são os dois polos extremos da linguagem. Para além deles não há nada – o território do indizível; entre eles, o território imenso, mas finito, da conversa. (PAZ, 2014, p. 315)

Embaixo do “monte de gente”, como vemos no momento captado pela Figura 67, está a *performer* Sarah Marques. Em seu relato escrito após a performance, entre outras impressões e questionamentos, há um trecho que nos interessa por tentar falar sobre o caos:

Até o momento mais caótico que foi o “todo mundo é *soundpainter*” achei legal. Acho que o maior desafio é sair do caos, parece-me que **é muito fácil dissipar energia e mais difícil condensar potências**. Como já havia dito em sala de aula, sinto que quando estou no jogo tenho que estar fazendo alguma coisa e essa ansiedade traz muito ruídos, sinto isso em todos na verdade e penso que o amadurecimento trará noção de Foco e mais camadas de cores, tons e sons. (MARQUES, 2014)

**Figura 67.**



Momento da performance “Trocando de biquini sem parar”.

A observação de Sarah nos interessa, principalmente pela sua impressão do caos como energia que, tanto pode dissipar quanto condensar potências. Lembro que, depois de terminada a apresentação, saí contente com a experiência, mas também inquieto para realizar a próxima. Assim como Sarah, e outros do grupo, senti que, como *soundpainter*, ainda faltava muito para atingir um nível de fluência na língua. Sim, houveram momentos bons, materiais e improvisações inusitadas, mas e daí? Do que tratava aquilo tudo? Não estaria eu também soterrado, assim como Sarah, em meio à confusão por falta de estrutura, propósito, pesquisa artística?

Esse aspecto de caos, na realidade, faz parte também dos efeitos de outro elemento composicional, cujo conceito poderia ser resumido como *layering*: composição em camadas, ou melhor, **criação de texturas**. À maneira que se entrecruzam os fios de uma malha, o *soundpainter* tece a performance em *Soundpainting*. Suas linhas e cores são as ações dos *performers*. Sua tarefa então é criar caminhos por texturas sonoras, visuais, espaciais e temporais. Pelo ponto de vista do *soundpainter*, (o meu ponto de vista nessas experiências) é ele quem vê, ouve e sente a performance como um todo, ao mesmo tempo em que cuida de cada parte individual, na construção das frases de sinais, agindo e reagindo no jogo com o grupo de *performers*. Mas, de fato, quem percebe a performance de modo mais integral é o público, afinal, o *soundpainter* está dentro dela. É preciso uma certa distância para ganhar um sentido geral, e o aspecto caótico é justamente o momento em que se perde a noção do todo. Mesmo guiado fundamentalmente pela questão rítmica ao tecer a performance, o *soundpainter* tem à mão um arsenal de ferramentas para estruturar, desenvolver e elaborar sua forma. Além do mais, há um ritmo de mudanças texturais, e as próprias texturas têm, ou são em si, ritmos próprios. Ainda assim, seria ilusão acreditar que a perspectiva do *soundpainter* consiga dar conta de perceber a performance de forma mais distanciada. O público tem esse privilégio: percebe tanto as ações dos *performers* quanto do *soundpainter*. A diferença entre as duas funções, inclusive, deixa de ser tão destacada, já que os dois estão performando juntos. Para o público, *soundpainter* e *performers* são como que fios diferentes do mesmo tecido, criando, com sua própria dinâmica de interação, uma textura, uma forma no tempo/espço.

Em seu manual de composição musical, John Howard dedica uma parte dos exercícios para tratar da textura sonora, utilizando os exemplos formais da Figura 68. Textura, a seu ver, é a maneira de se organizar os sons e os padrões que resultam desse arranjo. Mas, se tratando de uma performance em *Soundpainting*, com as dimensões visuais, espaciais, cênicas, além da sonora, a textura ganha um sentido diversificado. Como elemento de composição, a textura em *Soundpainting* é como uma trama entre imagem-som-espço-corpos. A dificuldade apontada por Sarah Marques de que “é muito fácil dissipar energia e mais difícil condensar potências” pode ser compreendida em relação às texturas que o *soundpainter* tece ao longo da performance. Se tem seu estilo de condução mais *chancer*<sup>92</sup>, ou seja, “pescando ideias” dos *performers*, deixando que suas improvisações e o material resultante venha mais ao acaso, numa

---

92. Como descrito na página 23 da Introdução.

deriva, a composição como um todo pode perder em unidade, tornar-se “caótica”. Daí a necessidade de um equilíbrio dinâmico com o estilo *technic* de condução, para, talvez, elaborar melhor as formas que resultam das improvisações dos *performers*. Dar acabamento ao que ainda é rascunho.

**Figura 68.**



A superfície de uma gravata de seda em tecido sarjado



Fios de poliéster retorcidos numa textura de *crêpe-de-Chine*



Musselina de algodão

Exemplos de texturas de tecidos (HOWARD, 1991, p. 22).

### 3.3 CONCERTO A CÉU ABERTO PARA SOLOS DE AVE – 2ª PERFORMANCE

Depois de nossa “estreia” um tanto quanto caótica, a inquietação foi ganhando forma: queria misturar *Soundpainting* com a poesia de Manoel de Barros. E sair de vez do ambiente fechado, como a sala de ensaio e o auditório da universidade, fazer *Soundpainting* na rua, na praia, ou num parque. Foi então que encontrei o mote, ou ele me encontrou, pois, dentro da antologia completa do poeta havia o livro *Concerto a céu aberto para solos de aves* (2013). Já o nome ressoava bem. E talvez nem seja o seu livro mais significativo, no entanto, o que só o nome sugeria já bastava para dar impulso àquela experiência. Dividido em três partes: “Introdução a um caderno de apontamentos”, onde conhecemos a história do avô do eu lírico; “caderno de apontamentos”, quando vasculhamos o caderno de anotações desse avô, e “caderno de andarilho”, no qual somos apresentados ao andarilho-poeta Aristeu. A divisão em partes também era essencial, na minha concepção, como uma maneira de forçar a criação de uma estrutura mais clara, mais organizada em comparação ao que fizemos em “Trocando de biquini sem parar”. Adaptar um universo poético como o de Manoel poderia, talvez, ajudar a entender meu próprio processo com o *Soundpainting*, e avançar na questão inicial – o que eu queria fazer com essa língua?

Seguindo a trilha do próprio Manoel, em um *brainstorm* (o poeta talvez chamaria de “toró de ideias”) coletivo, anotamos diversas ideias em pequenos cartões coloridos. As

anotações eram basicamente de elementos encontrados na poesia de Manoel que poderiam ser transpostos em imagens e sons. Um gramofone, bolinha de gude, balões de gás amarrados em um óculos velho. Se, na performance anterior eu havia atuado mais no estilo *chancer* de composição, na maioria das vezes jogando totalmente com materiais aleatórios, para a próxima performance eu esperava equilibrar melhor o lado *technic* – desenvolver um universo visual e sonoro através de *palettes*, e elaborar uma estrutura pré-definida de sinais, como que um roteiro para guiar a composição.

Figura 69.



Figura 70.



Trecho da oficina com o público e detalhe da máscara em formato de gramofone.

Dias antes da performance, tive o prazer de conhecer, via comunidade *Soundpainting Geeks* no Facebook, e hospedar em minha casa no Rio de Janeiro, o músico e *soundpainter* mineiro João Paulo Prazeres. Ele tinha sido aluno de Bruno Faria em Belo Horizonte e, entusiasmado com a língua, chegou a fazer uma residência na cidade de Malmo, Suécia, para estudar *Soundpainting* com o próprio Walter Thompson. Em outras palavras, era um entusiasta, e falava as minhas línguas (português e *Soundpainting*), encontro precioso para quem precisava conversar sobre a pesquisa e não encontrava interlocutores por perto.

Com pouco tempo, praticamente não houve preparação, João Paulo entrou no grupo de *performers* para tocar saxofone, e no dia marcado, algumas horas antes, fomos ao Parque Lage para mostrá-lo o lugar da performance. A guarda do parque, após ter ouvido o som do saxofone de João, decidiu intimar-nos. Nas palavras dela, era proibido tocar instrumentos musicais em alto volume, para preservar a fauna e a flora. Frustração. Mas o pior de tudo foi perceber, pouco a pouco, que o grupo não viria. Dos que fizeram a oficina do Laboratório PIXASOM, apenas Nata Katisivalis e Sarah Marques compareceram (por questões do clima, a primeira data para a performance já havia sido desmarcada por causa de uma chuva torrencial que caiu no Rio de Janeiro). Com um quorum tão pequeno, os planos mudaram. Decidi realizar primeiro uma oficina com o público presente (aproximadamente sete pessoas, bem mais do que o número de *performers* do grupo presente). A performance ficou em segundo plano. O mais importante era apresentar um pouco do *Soundpainting* para aqueles sete curiosos e, depois, jogar com eles no

espaço da gruta do Parque Lage. O público era formado, basicamente, por amigos, ou amigos de amigos. A maioria, estudantes da UNIRIO, teatro ou música. Contamos também com a presença ilustre de Omar Galvan, que estava no Rio de Janeiro naqueles dias.

Hoje percebo que nossa oficina, seguida por uma breve performance, foi interessante justamente pelos seus erros, precariedades e expectativas. A intenção era experimentar o *Soundpainting* num encontro com a poética de Manoel de Barros. Um problema de expectativa, trazendo uma lição para guardar com carinho sobre o batismo de trabalhos. Encontramos num texto sobre composição do coreógrafo Johnathan Burrows<sup>93</sup> essa percepção na forma de um conselho:

O título que você dá às suas peças forma uma parte forte do contrato que você estabelece com o público. Ele contém em si pistas para ajudá-los a ler, entender e acompanhar o desenrolar da performance [...] Um título poético não vai fazer a sua dança mais poética; apenas vai levantar uma imagem e deixá-la pairando momentaneamente até a dança absorvê-la ou apagá-la. Pense cuidadosamente se é isso que você está realmente procurando. (2010, p. 196)

Figura 71.



Performando dentro da caverna do Parque Lage.

Figura 72.



Pensando no ritmo e na textura da breve performance, o uso da máscara de gramofone (Figura 70), em determinado momento da performance, acabou trazendo um aspecto ritualístico que eu não esperava. Era a primeira vez que eu a vestia, e, com o campo de visão bastante reduzido, a própria sinalização ficou lenta, imprimindo um ritmo geral um tanto quanto solene. O ambiente interno da caverna ainda aumentava a sensação de lentidão.

Como utilizamos praticamente os sinais básicos, em especial a <nota longa>, a textura da performance não pareceu caótica, pelo contrário, bastante serena, com o público fazendo muitas vezes um coro de <nota longa>, o que também deixava a atmosfera mais ritualística, se parecendo muitas vezes com um ritual religioso. Tirando algumas referências distantes em *palettes*, e a máscara de gramofone, quase nada, remotamente, lembrou a poesia de Manoel.

93. Coreógrafo, dançarino e professor de dança, realiza atualmente residência artística no *Kaaitheater Brussels*, na Bélgica.

A quase totalidade do grupo ter desmarcado em cima da hora obrigou-nos a mudar completa-

Figura 73.



Oficina com o público.

Figura 74.



Momento da performance.

mente a proposta (o que alimentou ainda mais a frustração).

A oficina, como vemos na Figura 73, foi apenas uma breve introdução ao *Soundpainting*, contando um pouco de sua história, e alguns exercícios com sinais básicos. por volta de 1 hora. Em seguida, convocamos a todos para participar da performance. O grupo ainda estava tímido, respeitoso em demasia, pouco à vontade com a língua. Por outro lado, como bem reparou minha orientadora professora Joana Ribeiro, que estava “infiltrada” entre o público participante, a realização daquela oficina previamente à performance englobou o espectador, aumentou a percepção/compreensão tanto da performance quanto do próprio *Soundpainting*. Ao oferecer um manual de leitura da língua, as camadas de sentido e sensibilidade puderam se desenvolver mais em cada leitor/participador. Paul Zumthor, sobre a relação entre a leitura e performance, aponta que:

para ir ao sentido de um discurso, sentido cuja intenção suponho naquele que me fala, **era preciso atravessar as palavras**; mas que as palavras resistem, elas têm uma espessura, sua existência densa exige, para que elas sejam compreendidas, uma intervenção corporal, sob a forma de uma operação vocal: seja aquela da voz percebida, pronunciada e ouvida ou de uma voz inaudível, de uma articulação interiorizada. E nesse sentido que se diz, de maneira paradoxal, que **se pensa sempre com o corpo**: o discurso que alguém me faz sobre o mundo (qualquer que seja o aspecto do mundo de que ele me fala) constitui para mim um corpo a corpo com o mundo. O mundo me toca, eu sou tocado por ele; ação dupla, reversível, igualmente válida nos dois sentidos. Essa ideia, eclipsada durante um certo tempo, renasce hoje, em uma espécie de volta do rechaçado e, sem dúvida, ligado ao conjunto de fenômenos contemporâneos que se embrulham sobre o termo duvidoso de pós-modernidade. A generalização, hoje, da ideia de performance é uma das consequências. (2014, p. 74, grifo meu.)

Um rapaz chamado Lucas, durante a oficina, reparando nas diferenças de condução entre mim e João Paulo, perguntou justamente sobre essa modulação tônica e corporal dos sinais. Quanto que o corpo, o jeito, **o jeito de corpo** do *soundpainter* poderia influenciar na emissão/recepção dos sinais? A observação é interessante, pois faz perceber que existe outra camada de

comunicação além da própria sintaxe e gramática dos sinais.<sup>94</sup> A corporeidade tem um papel de destaque na comunicação do *Soundpainting*, e seus sinais ganham modulações sutis de acordo com o corpo que sinaliza. Tal a importância de se jogar nas duas funções, tanto *soundpainter* como *performer*. O *performer* vai reagir de modo distinto para uma mesma frase sinalizada por diferentes *soundpainters*. A mesma questão provavelmente ocorre com o condutor orquestral, o maestro, já que, para além da comunicação do código musical, o corpo interfere, e muito, com sua complexidade de expressões. Nesse sentido, o *Soundpainting* estimula o “pensar com o corpo” apontado por Zumthor.

Seria a linguagem a representação de uma realidade preexistente, ou será que a linguagem molda e dá forma à realidade como a percebemos? Com o passar do tempo, o praticante de *Soundpainting* começa a brincar de traduzir eventos cotidianos banais com os sinais da língua. Os pingos de uma torneira vazando tornam-se <minimalismo>, ou seja, um sinal que sugere ao *performer* uma repetição formal. O susto de uma buzina de carro vira <hit>, e um pote com moedas caindo transforma-se em <pontilhismo>. Manoel de Barros chamaria isso de **delírio verbal?**

### 3.4 “SOUNDPAINTANDO” EM BELO HORIZONTE

Depois de uma tentativa um tanto quanto frustrada de apresentar (e experimentar) o *Soundpainting* fora dos limites da universidade, a pesquisa prática tomou outra guinada súbita: o encontro anual da Associação Brasileira de Artes Cênicas (ABRACE) seria realizado justamente em Belo Horizonte, entre 31 de outubro e 4 de novembro de 2014, na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Havia a possibilidade de inscrever trabalhos na modalidade “demonstração técnica”, ou seja, uma pequena amostra prática da pesquisa, o que se encaixava perfeitamente com a especificidade do *Soundpainting*. O Grupo de Trabalho em que nos inscrevemos foi o de Processos de Criação e Expressão Cênica,<sup>95</sup> coordenado pela prof. Dr. Meran Muniz Vargens, da Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Antes de ir, convoquei o novo amigo mineiro João Paulo para que reunisse um grupo interessado em participar da demonstração técnica conosco, após uma oficina. Chegando no estúdio de ensaio, um casarão antigo reformado, local onde a banda Skank gravou seus primeiros discos, uma surpresa ainda maior foi encontrar um grupo grande tão animado para compor com *Soundpainting*. O grupo era formado por quatro músicos, quatro atores (que praticavam

---

94. A questão do corpo na tradução em LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais), por exemplo, apresenta características semelhantes. Mesmo possuindo uma escrita, os sinais são de certa forma inseparáveis do corpo daquele que sinaliza.

95. A ementa do grupo, como divulgada no portal virtual do evento: “Este Grupo de Trabalho reúne pesquisadores que investigam a produção em artes cênicas na perspectiva do seu processo de elaboração, envolvendo agentes da cena tais como o ator, o bailarino, o encenador, o cenógrafo, o músico e o coreógrafo, através de pesquisa experimental e/ou estudo analítico-crítico, empregando referenciais teóricos oriundos de diferentes áreas do conhecimento.” Disponível em: <<http://portalabrace.org/1/index.php/grupos-de-trabalho/processos-de-criacao-e-expressao-cenicas>>.

improvisação teatral do método Keith Johnstone) e uma dançarina. Quando comecei a dar a oficina, contando a proposta de demonstração técnica da pesquisa, o grupo já estava bastante “afiado” e fluente na língua, sabiam sinais e combinações, ensinadas por João Paulo algumas semanas antes. Era como se o “trabalho pesado” de ensinar a alfabetização já tivesse sido feito – agora só era necessário *poesiar*.

Figura 75.



No estúdio de ensaio em Belo Horizonte.

Figura 76.



No estúdio de ensaio, havia um sintetizador KORG dos anos 1970, utilizado pelo músico e artista visual Alexandre Fonseca. Relembrando a pergunta colocada inicialmente, sobre o que eu queria com o *Soundpainting*, a ideia do sintetizador me parece uma comparação interessante. Ele abre a possibilidade de se brincar com a maior número de timbres possível, reproduzindo o som de instrumentos diversos, seja um piano ou um agogô. Minha vontade era de sintetizar as habilidades do grupo de *performers*, e “tocá-la” (ou no inglês, *play it*, jogar com ela, brincar com ela) através da língua de sinais. Há uma passagem de Nicholas Bourriaud que se aproxima justamente dessa “poética do sintetizador”:

A pergunta artística não é mais: “o que fazer de novidade?”, e sim: “o que fazer com isso?”. Dito em outros termos, como produzir singularidades, como elaborar sentidos a partir dessa massa caótica de objetos, de nomes próprios e de referências que constituem nosso cotidiano? Assim, os artistas atuais não compõem, mas programam formas. Em vez de transfigurar um elemento bruto (a tela branca, a argila), eles utilizam o dado. Evoluindo num universo de produtos à venda, de formas preexistentes, de sinais já emitidos, de prédios já construídos, de itinerários balizados por seus desbravadores, eles não consideram mais o campo artístico (e poderíamos acrescentar a televisão, o cinema e a literatura) como um museu com obras que devem ser citadas ou “superadas”, como pretendia a ideologia modernista do novo, mas sim como uma loja cheia de ferramentas para usar, estoques de dados para manipular, reordenar e lançar. [...] Pois não é a arte, segundo Marcel Duchamp, “um jogo entre todos os homens de todas as épocas”? (2009, p. 13)

Um programador de formas, um sintetizador de sons, imagens, corpos, re-organizador

do caos: o *soundpainter* utiliza os sinais como um instrumento, e, *tocando-os*, programa os *performers*. Na maioria das vezes, entretanto, o programador não sabe que resultados terá como resposta para sua programação – os *performers*, lembramos, não são máquinas, mas sujeitos, e essa comunicação se dá poeticamente.

Para o grupo formado especificamente na ocasião do encontro em Belo Horizonte, utilizamos *palettes* que foram desenvolvidos e escolhidos de maneira distinta das que eu tinha experimentado com o grupo PIXASOM. Através de uma entrevista particular, eu tentava acessar lembranças engraçadas, momentos marcantes da infância, situações ridículas vividas pelos *performers* do grupo. Lembrando: era um contato inicial com o grupo, portanto não tínhamos quase nenhuma intimidade. A partir dessa entrevista mais informal é que surgiram ideias para desenvolver *palettes* para cada um deles. Assim como na primeira performance (“Trocando de biquini sem parar”), a proposta de se trabalhar com *palettes* mostrou-se uma ferramenta útil quando há pouco tempo de ensaio com o grupo. É como se o *performer* tivesse uma carta na manga, um colete salva-vidas, para dar algum ponto de apoio quando a tempestade da performance estiver desabando.

Figura 77.



O grupo reunido para a demonstração técnica no encontro da ABRACE.

Figura 78.



Taiyo Omura e João Paulo como dois *soundpainters* simultâneos.

A demonstração técnica deveria ter, por regulamento, no máximo 12 minutos. A alternativa que achamos para dar conta do tempo foi pedir, antes, na breve apresentação oral da pesquisa e do grupo, que o público cronometrasse e ao final batesse palmas indicando o fim. O público na sala era composto por mais de 60 pessoas. Como Omar Galvan, na minha primeira performance com *Soundpainting*, na Costa Rica, brinquei de sinalizar também para o público, que participava prontamente do jogo.

Após a demonstração, fomos para o jardim em frente ao local do evento, no próprio campus da UFMG, e performamos mais livremente. Sem nenhum limite de tempo definido, aproveitamos a aglomeração de estudantes para brincar. A tática funcionou, levando a formação de um público atento ao redor de nosso grupo, que, depois de um tempo entrou também na brincadeira.

As diferenças entre as performance “Trocando de biquini sem parar”, “Concerto a céu

aberto para solos de ave” e a realizada no encontro da ABRACE, assim como as razões da última ter sido muito mais feliz em sua proposta, merecem nossa análise. Se nas duas primeiras o grupo de *performers* tinha pouco ou nenhum entrosamento prévio, na última, no encontro da ABRACE, praticamente todos os *performers* já se conheciam. Na “ala” dos atores, todos já praticavam *Impro*, ou seja, estavam acostumados a improvisar juntos narrativas, cenas e jogos. Quanto aos músicos, eram também conhecidos de ensaios e gravações, portanto tinham grande facilidade de improvisar em grupo. As lições, na verdade, eram óbvias. O *Soundpainting* é uma construção coletiva. Portanto, criar em grupo é seu modo de existência. A performance vai depender de todos os detalhes, e um pouco mais ainda da união desse grupo.

Figura 79.



Performando no gramado em frente ao evento.

Figura 80.



Detalhe do público.

Figura 81.



O grupo em ação.

Dentre os debates realizados com a comunidade de pesquisa em artes cênicas no encontro da ABRACE, nossa demonstração técnica gerou percepções positivas. O primeiro comentário dirigido a nós foi sobre o fato do grupo ter se formado tão rápido, e apresentado já um resultado interessante, mesmo sem que o *soundpainter* conhecesse os *performers* previamente.

Talvez o *Soundpainting* tivesse mexido com toda a minha ideia do que era pensar: antes de praticar essa língua eu estava praticamente convicto (ainda que não soubesse) que o pensamento era uma atividade da cabeça, do cérebro, da mente. Pensamos com palavras, mas elas são muito limitadas. Partimos então para pensar com imagens, e elas ainda não dão conta da

complexidade criativa. É na dimensão do corpo e seu movimento, sua percepção e seus gestos, que o pensamento anda. O compositor em *Soundpainting*, e o *performer* também, são corpos que pensam juntos quase como que sem palavras.

Aquela estadia de um final de semana em Belo Horizonte foi na prática uma residência artística onde, acredito, experimentei algo mais próximo do que queria e ainda quero fazer com um grupo de *Soundpainting*. Tanto que o grupo se firmou – chama-se agora “*Soundpainting* Belo Horizonte” – e está agregando mais interessados, muitos dos quais estavam presentes na apresentação do ABRACE e quiseram conhecer mais da língua.

### 3.5 OFICINA COM RAFAELA SAHYOUN

As coisas que não têm nome são mais pronunciadas por crianças.

Manoel de Barros

Nossa derradeira aventura com o *Soundpainting* ocorreu no encontro com a dançarina e *soundpainter* Rafaela Sahyoun. Brasileira, natural de São Paulo, ainda estudante de dança moderna, foi morar na Europa aos 18 anos e lá estudou e trabalhou como dançarina em diversos grupos. Na Áustria, participou da *Salzburg Soundpainting Company*, onde desenvolveu uma pesquisa em *Soundpainting*, jogando como dançarina. Após ter participado de dois *Soundpainting Think Tank* com Walter Thompson e os mais destacados *soundpainters*, retornou para o Brasil disposta a desbravar o *Soundpainting* em terras tropicais. Foi com um recado singelo em inglês no grupo do Facebook que a conheci: “[7 de abril de 2014] Rafi Sahyoun: Olá! Eu gostaria de conectar-me com os *Soundpainters* brasileiros. Se vocês conhecem alguém, por favor, falem comigo!”<sup>96</sup> Organizamos uma oficina de dois dias no Rio de Janeiro. O local foi uma área no *play* do condomínio de minha avó, já que não tínhamos um quórum grande para alugar um espaço próprio, nem fins propriamente lucrativos – queríamos compartilhar ideias num encontro informal. Esse espaço acabou proporcionando uma experiência inesperada, que trataremos em breve. A oficina com Rafaela, em primeiro lugar, fez questionar uma prática minha como *soundpainter* inexperiente – o comentário crítico/expressivo durante a condução. O “estilo”, se é que podemos chamar assim, de Rafaela como *soundpainter* era plástico, claro, preciso. Realizava cada sinal **como se dançasse**. Tônus com leveza. Seu treinamento e consciência corporal davam-na uma qualidade diferente do que eu já tinha visto para um *soundpainter*, e deixou claro a importância de se cuidar não só das frases, sintaxe e sentido dos sinais, mas principalmente da sua execução corporal. A maneira que eu costumava conduzir era bastante indisciplinada, em termos do cuidado ético. Se alguma ação do *performer* me surpreendia, eu arregalava os olhos, se algo fosse engraçado, eu gargalhava durante a cena, se a comunicação com o *performer* falhava, toda minha expressão facial deixava claro o “erro”. Mas Rafaela demonstrou como lidar melhor com a condução – **evitando comentar com expressões**. Fazer

---

96. No original: “Hello! I would like to connect with the Brazilian Soundpainters, If you know someone please let me know!!!!”

uma “expressão neutra”<sup>97</sup> era a maneira mais simples de evitar que o *performer* ficasse preocupado com as críticas do *soundpainter*, e deixava o jogo fluir desimpedido.

Além do princípio rítmico, da criação de texturas e da tendência caótica (uma pequena alteração das condições iniciais pode gerar infinitas ramificações e possibilidades), a poética do *Soundpainting* abrange o **erro como elemento criativo**. E esse último elemento foi o foco da oficina com Rafaela. Para se adquirir um nível de fluência ao ponto poético é preciso que, no jogo entre *performer* e *soundpainter*, ambos sejam capazes de errar (seja o significado de um sinal, a sua interpretação) e continuar a performar com energia. Em outras palavras, **a poética do *Soundpainting* surge justamente da brecha entre a sinalização do *soundpainter* e a ação do *performer***. Os erros de leitura são o material mais inesperado e, geralmente, os mais interessantes para a performance, pois trazem uma espontaneidade criativa diferente, obrigando o *soundpainter* a reagir no momento, no instante. Desenvolver a espontaneidade do *performer* e simultaneamente conduzi-lo, direcioná-lo, só se torna possível treinando a habilidade de “errar com força”, ou seja, propor ações com energia, confiança, sem hesitação, medo ou timidez.

Outro aprendizado foi observar a maneira como Rafaela conduzia a oficina e a ênfase para trabalhar alguns sinais. Havia, na condução de Rafaela, uma proposta *chancer* (pescadora de ideias) muito mais do que *technic*. Não que ela não soubesse equilibrar ambas habilidades, mas como a oficina era introdutória, com a maioria dos participantes conhecendo a língua pela primeira vez, era muito mais eficaz começar estimulando ações simples de improvisação do que desenvolver frases complicadas. O coreógrafo Jonathan Burrows define bem essa maneira de trabalhar com a improvisação:

O uso da improvisação como uma ferramenta para achar material está intimamente ligado àquele tipo de processo coreográfico que primeiro acha as coisas para depois decidir a ordem que irá dispô-las. Vamos chamar esse processo de ‘cortar e colar’. É uma maneira muito boa de trabalhar para muita gente. ‘Cortar e colar’ é talvez a maneira mais efetiva de lidar com fragmentos achados ao improvisar. Nós improvisamos para achar os movimentos mais fortes, e então usamos o cortar-colar para pô-los juntos – desenvolvemos habilidades de recorte e colagem que nos levam de volta à improvisação como ferramenta primária para achar o material.<sup>98</sup>

Como fazíamos a oficina numa área aberta do *playground*, um grupo grande de crianças sentou-se ao nosso lado, com muita curiosidade. Estavam tentando entender o que deveria ser aquilo. Mas conversavam, riam, como qualquer criança. De início, Rafaela tentou contê-las dizendo para ficarem quietas, tentando explicá-las que estávamos fazendo uma oficina..., mas

---

97. Curiosamente, é possível notar que Walter Thompson só utiliza roupas totalmente pretas em suas performances. Seria algum princípio de evitar a atenção do público, algo parecido com o manipulador do teatro de bonecos japonês (*bunraku*)?

98. No original: “The use of improvisation as a tool to find material is intimately linked to that kind of choreographic process which find things first and then decides the order to put them in. Let’s call this process ‘cut and paste’. It’s a very good way to work for many people. Cut and paste is perhaps the most effective way to deal with fragments found by improvising. We improvise to find the strongest movements, and then use cut and paste to put them together – we develop skills of cutting and pasting which draw us back each time to improvisations as a primary tool to find material.” (BURROWS, 2010, p. 26)

elas continuaram conversando normalmente. Foi então que ela mudou de tática. Começou a sinalizar em *Soundpainting* para elas. A resposta foi imediata. Alias, aquelas crianças reagiam muito mais rápido do que nós que fazíamos a oficina, respondiam o sinal com muito mais prontidão e jogavam “inteiramente”, ou seja, não hesitavam diante das propostas lançadas. Pelo contrário: divertiam-se qualquer que fosse a sinalização.

**Figura 82.**



Oficina com Rafaela Sahyoun.

**Figura 83.**



Detalhe para as crianças “penetras”.

De uma hora para outra, nossa oficina tinha mais que dobrado em participantes. Tínhamos muito mais o que aprender com elas, as crianças, do que o contrário. Aquele era apenas mais um tipo de brincadeira “Vivo-morto”, só um pouco mais complicado. A experiência com crianças aponta para uma outra pesquisa possível, que necessitaria de mais aprofundamento, sobre o *Soundpainting* e a educação infantil.

**Figura 84.**



As crianças entram no jogo (ou: quem são as crianças?)

Uma breve anedota. No dia seguinte após participar conosco na oficina em Belo Horizonte, a estudante de teatro e professora de inglês Jenny Candeias decidiu experimentar alguns sinais de *Soundpainting* com as crianças de sua aula. Contou, maravilhada, que foi a primeira vez que conseguiu fazer com que a turma deixasse as conversas paralelas para prestar atenção no que dizia. Confessou que era uma turma bastante dispersa e barulhenta, e ficou bastante surpresa ao notar que elas respondiam ao sinal <volume>, por exemplo, que ela, aos poucos ia abaixando o nível de conversa da turma até o silêncio. O campo de possibilidades

com o *Soundpainting* na educação parece promissor em pesquisas. Certas características do *Soundpainting* apontam para renovados processos de ensino-aprendizagem. A formação de uma **inteligência coletiva**, no contexto dos grupos, desenvolvendo-se de maneira transversal entre disciplinas, e o papel do *soundpainter* como mobilizador de uma **aprendizagem cooperativa**, podem ser vistas também sob a ótica das novas relações com o saber em nossa cultura virtual e global (ou cibercultura, como afirma Pierre Lévy):

Precisamente, o ideal mobilizador da informática não é mais a inteligência artificial (tornar uma máquina tão inteligente quanto, talvez mais inteligente que um homem), mas sim a inteligência coletiva, a saber, a valorização, a utilização otimizada e a criação de sinergia entre as competências, as imaginações e as energias intelectuais, qualquer que seja sua diversidade qualitativa e onde quer que esta se situe. Esse ideal de inteligência coletiva passa, evidentemente, **pela disponibilização da memória, da imaginação e da experiência, por uma prática banalizada de troca dos conhecimentos, por novas forma de organização e coordenação flexíveis e em tempo real.** (1999, 169, grifo meu.)

Como processo e método de criação artística, o *Soundpainting* pode agenciar experiências, memórias e a imaginação de cada participante através de “organizações e coordenações flexíveis em tempo real”. Uma língua para se comunicar em arte e que procura sair do limite das palavras para atingir um tipo diferente de comunicação. Daí a facilidade com que as crianças têm para “entrar no jogo”, uma vez que, parafraseando o poeta Manoel de Barros (2013), “as coisas que não tem nome são mais pronunciadas por crianças”. Pronunciar coisas sem nome, pintar (ou melhor) pichar sons, ver silêncios, ouvir gestos: é pela chave da experiência poética que o *Soundpainting* pode “abrir cabeças”, como disse o artista Pedro Paiva. As performances realizadas no percurso da pesquisa representaram pequenas incursões nesse território onde “a língua tem que pegar delírio”, justamente pela necessidade primeira em ganhar mais intimidade e maior fluência na gramática e sintaxe do *Soundpainting*.

Procurei o auxílio dos poetas para pensar de que maneira o *Soundpainting* poderia apontar caminhos na criação artística pessoal, que chamei de “voz artística” no começo do capítulo. Além dos versos *manoelinos*, os dois poetas já mencionados, mas que valem a pena serem lembrados, Álvaro de Campos e Arthur Rimbaud, marcaram trilhas possíveis, ora norteando, ora desconcertando, em forma de questões. Com Álvaro de Campos, na sua personalidade mais cáustica e afinada com a vanguarda futurista, encontrei, através de um texto teórico, o conceito de uma estética não-artistotélica, baseada não na ideia de beleza, e sim na de “força”. Pensando mais no âmbito da física e biologia, o poeta vê a arte como uma atividade vital, “como um indício de força, ou energia”, e por se manifestar na vida, engloba os mecanismos de integração e de desintegração – anabolismo e catabolismo. No caso do *Soundpainting*, as duas forças, em constante processo de ação e reação, podem servir para se pensar a dinâmica entre as três funções: *soundpainter*, *performer* e público. Mais especificamente, trata-se do embate, da negociação, do jogo entre as sensibilidades de cada uma das partes, já que, segundo Campos:

Toda a arte parte da sensibilidade e nela realmente se baseia. Mas, ao passo que o artista aristotélico subordina a sua sensibilidade à sua inteligência para poder tornar essa sensibilidade humana e universal, ou seja, para a poder tornar acessível e agradável, e assim poder *captar* os outros, o artista não-aristotélico subordina tudo à sua sensibilidade, converte tudo em substância de sensibilidade, para assim, tornando a sua sensibilidade *abstracta* como a inteligência (sem deixar de ser sensibilidade), emissora como a vontade (sem que seja por isso vontade), se tornar **um foco emissor abstracto sensível** que force os outros, queiram eles ou não, a sentir o que ele sentiu [...].<sup>99</sup>

Com Rimbaud, por sua vez, o “longo, imenso e fundamentado desregramento de todos os sentidos”<sup>100</sup> funcionou como um estopim para explorar a estratégia da percepção no *Soundpainting*. A “dica” de Rimbaud está mais na palavra *raisonné* que em *dérèglement*. Encontrei diversas traduções da palavra, seja como: “pensado”, “fundamentado”, “sensato”, “refletido”, “racional”, “pesquisado”. Essa união paradoxal, entre desregramento dos sentidos e fundamentação do pensar, por si só mereceria nosso tempo e atenção. Subverter as regras dos sentidos da percepção, criar ligações inesperadas entre sons, imagens e movimento, através de uma metodologia pensada, estruturada, um passo a passo, a meu ver, é uma das capacidades poéticas que o *Soundpainting* pode nos ensinar e nos treinar através da prática. Tanto Rimbaud quanto Campos merecem um aprofundamento em futuros estudos, já que conseguimos vislumbrar apenas uma pequena camada superficial das questões, através da experiência na oficina e nas performances.

---

99. Disponível em: <<http://arquivopessoa.net/textos/672>>, grifo meu.

100. No original: *Le Poète se fait voyant par un long, immense et raisonné dérèglement de tous les sens.*

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

— A paz é como essa pomba branca  
que pousa agora no chão  
tão logo voa embora  
já volta o turbilhão.

Eram 16 horas da tarde em San José, Costa Rica, 8 de setembro de 2012.

E naquele instante, a pomba branca, que havia de fato pousado em frente ao grupo com mais de 40 *performers* e uns 60 espectadores no coreto do Parque Morazan, bateu as asas e voou dali. O *soundpainter* argentino Omar Galvan sinalizou-me para finalizar a poesia e eu, que até então estava de pé com pose exageradamente declamatória, sentei-me de volta junto ao grupo. Dei-me conta de que havia declamado aquelas toscas rimas em minha língua materna, o português. Entendi tardiamente as expressões surpresas do público que nos cercava, espremidos ali no coreto coberto, devido à chuva que desabava na capital daquele país.

Figura 85.



Improvizando um poema na *Impro Big Band*.

Os *ticos* (apelido carinhoso dos costa-riquenhos) desavisados, que por acaso estivessem passeando pelo centro de San José naquele sábado, por certo, poderiam imaginar que aquela grande aglomeração era mais uma atividade do projeto “¡Enamorate de tu ciudad!”.<sup>101</sup> No caso, era a primeira performance da *Impro Big Band* na Costa Rica, e também a minha primeira performance com o *Soundpainting*. Depois do terremoto, e três dias de ensaio, ela foi como a conclusão, o re-acomodamento do magma na terra e a agitação no corpo. Lembro de achar muito estranho o modo como os *ticos* reagiram ao terremoto. Horas depois do ocorrido, o centro da cidade funcionava normalmente, sem a euforia com que eu e meus companheiros, nada acostumados com a sensação do abalo sísmico, mantivemos durante bem mais tempo.

---

101. “Apaixone-se pela sua cidade!”, projeto realizado pelo Ministério de Cultura e Juventude do governo da Costa Rica. Conta com programações de música, dança, exercícios físicos, e atividades culturais em geral, aproveitando os belos parques e praças públicas do país. Mais informações no link: <[http://www.mcj.go.cr/temas\\_artes/Programas/enamorate/index.aspx](http://www.mcj.go.cr/temas_artes/Programas/enamorate/index.aspx)>.

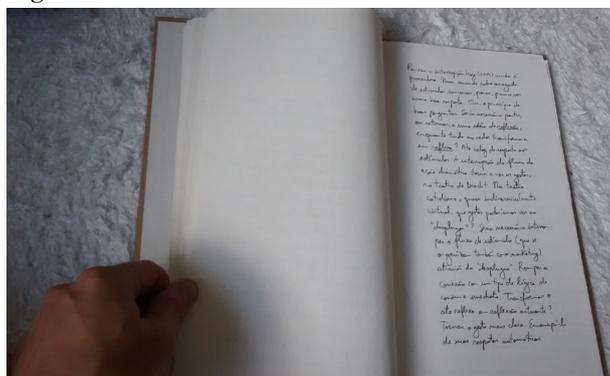
Assim como a força de um terremoto pode alterar o eixo de rotação do planeta, essa nova acomodação não é exatamente tranquila, e como toda conclusão, um princípio de novos tremores. Saí daquela performance com o eixo já alterado, em rotação mental na órbita do *Soundpainting*, reconhecendo resquícios de paixões subterrâneas: o *Impro*, a música, a educação. Essa colagem performática de tudo o que me estimulava na criatividade foi o estopim da pesquisa de mestrado.

A própria escrita da dissertação, a meu ver, precisava **ser também um *Soundpainting***. O percurso da escrita se aventurou por diversas modalidades ao longo, por exemplo, dos trabalhos para as disciplinas cursadas no mestrado e mesmo dentro da dissertação. Um dos primeiros trabalhos, por exemplo, foi todo escrito, finalizado e encadernado à mão, com encadernação japonesa em barbante.

Figura 86.



Figura 87.



Trabalho apresentado para a disciplina “Estudos sobre o gesto”, ministrada pela Profa. Dra. Angela Materno (PPGAC – UNIRIO) em fevereiro de 2014.

O treinamento da gestualidade manuscrita estava tão esquecido em mim, sintoma do uso quase que exclusivo dos computadores e *smartphones*, e parecia algo importante de retomar com nova atenção. O que percebi foi um outro tipo de memória e de envolvimento com o texto. Cheguei a cogitar escrever a dissertação toda à mão, mas fui dissuadido dessa empreitada pelo próprio cronograma. As setenta e uma páginas da versão final manuscrita significaram no mínimo cento e quarenta de rascunho, deixando claro que o prazer na escrita também se traduzia em outra temporalidade, incompatível com a magnitude de uma dissertação de mestrado. Para o capítulo 2 da dissertação, experimentei, dessa vez, a máquina de escrever. Na escrita à máquina, o ritmo toma outra importância. O som das teclas e do mecanismo torna o trabalho muito mais musical. Além disso, assim como na escrita à mão, havia a concretude do papel e suas marcas, para poder cortar, colar e rabiscar em cima. São engajamentos do corpo com os materiais que, como vimos no capítulo 1, comparados com a escrita em processadores de texto, estabelecem uma relação mais direta entre o gesto e suas marcas gráficas. Sendo o pensar, compor, poesiar *em gestos* o processo mesmo do *Soundpainting*.

A escrita – por mais que abra a possibilidade da re-escrita e futuras edições, sem a limitação do instante – foi encarada aqui mais pelo seu lado *chancer* (arriscador). Num corpo

a corpo entre: por um lado a experiência de oficinas e performances, por outro a criação desse texto. Como um *soundpainter* que se posiciona a frente de seu grupo de *performers* e inicia a composição sem saber o que vai acontecer, lancei o sinal <jogue!>. A dica já estava lá na primeira fala de Omar: não existe erro, tudo é material para compor. E num tema ainda pouco estudado no Brasil, descrever os fenômenos (com toda sua complexidade), e o que acontece nas entrelinhas, nos bastidores, tornou-se o desafio lúdico da pesquisa. Assim como no cinema documentário, o que mais o cineasta documenta é a própria maneira de documentar. Não difere muito das ferramentas e modos de escrever uma pesquisa. Em outras palavras, uma ferramenta nunca é *apenas* uma ferramenta. Ela molda e transforma os objetivos que você tinha em mente. Foi preciso, então, mais tempo que o imaginado para descobrir como descrever essa narrativa, como escrever *em Soundpainting*.

A posição mesmo de *soundpainter* e professor, durante a pesquisa, deixou inúmeros **pontos cegos**. O principal deles foi justamente a perspectiva do *performer*. Métodos como a entrevista, filmagem em vídeo das oficinas e performances, relatórios por escrito, tentaram jogar mais luz para as questões do grupo de *performers*. Mas nada como a experiência de estar nessa função para sentir e pensar o que ele sente/pensa ao estar ali, no turbilhão da cena. Ainda com pouca intimidade nesse lugar, assumindo a condução das oficinas enquanto também descobria, errando, como ser *soundpainter*, percebi no começo da escrita uma visão muito centrada no *soundpainter* como o “sujeito” e o *performer* como “objeto”. O que ia de encontro à poética da língua e a comunhão criativa que me atraiu ao primeiro contato. Nesse caso, pude rever alguns equívocos contando com o olhar atento e organizador de minha orientadora. Nos momentos mais decisivos, era como se ela atuasse na função de *soundpainter*, apontando caminhos para minha improvisação na escrita, sugerindo estruturas, saindo de abismos ou visões viciadas.

Relendo o pré-projeto apresentado no início do processo seletivo para o mestrado, reparei o que foi mantido e o que foi deixado ao longo do caminho na pesquisa. O glossário virtual, por exemplo, não foi extinto, está disponível na internet<sup>102</sup> para a consulta de qualquer um, mas se expandiu (em termos de número de sinais) desde que foi lançado. Ainda considero o *gif* uma excelente, talvez a melhor forma de escrever didaticamente o movimento dos sinais gestuais, e que pode nos ajudar no estudo da língua. O documentário participativo, por sua vez, ficou em estado embrionário, com diversas horas de material bruto gravado. Nesse caso, os pontos cegos eram ainda maiores, prejudicados pela completa absorção que o trabalho do ensino e condução das oficinas/performances consumiu.

Foi curioso aprender também até que ponto não funcionava trazer densas questões prévias para o Laboratório PIXASOM, e por outro lado, perceber como outras questões, que viriam a ser a base do texto, apareciam nos momentos mais corriqueiros da oficina. Um comentário ao final da oficina com Jeannot apontou a relação com o maestro. Uma dificuldade pragmática de enxergar o *soundpainter* enquanto se dançava levou-nos a pensar sobre a visão periférica.

---

102. Disponível em: <<http://taiyojeanomura.tumblr.com/>>.

Uma dúvida trazida pelo artista visual sobre como causar mais impacto na cena levou ao estudo dos primórdios da performance. Algumas crianças, entrando “de penetra” na oficina enquanto Rafaela Sahyoun ensinava, provocaram um questionamento sobre a disponibilidade para o jogo. Como o frescobol e a altinha na praia, nesse jogo sem vencedores ou perdedores, a maneira com que eu gostaria de apresentar e pensar o *Soundpainting* ficou deliberadamente marcada pela relação com o cotidiano. Na tentativa mesmo de evitar uma linguagem incompreensível ao descrever um assunto desconhecido. Uma das características que fui descobrindo na língua era a ligação estreita entre os sinais e situações do dia a dia, desde o momento da sua criação.

O potencial do *Soundpainting*, nos processos e métodos de criação cênica, abre tantas possibilidades que nem de longe sondamos todas aqui neste trabalho. Por mais que nossa oficina prática estivesse, por princípio, emulando o *Soundpainting* com grandes grupos, tal como a *Impro Big Band*, o “big” não foi tão grande assim. Em outras palavras, a formação das performances nunca chegou a ter 30, 40 membros, como experimentado na Costa Rica. Estávamos mais para um pequeno grupo (com 6 participantes mais assíduos), um conjunto de câmara, uma pequena companhia teatral. A vontade de montar um grupo grande persiste, e o atual bom momento das atividades em Belo Horizonte (com o músico João Paulo) e São Paulo (com a dançarina Rafaela Sahyoun) aponta, num futuro próximo, a realização de um festival, ou encontro, dedicado ao *Soundpainting*. Essa tríade Rio, Belo Horizonte e São Paulo, com seus respectivos *soundpainters* e *performers*, vem se estreitando num abraço, inicialmente virtual, que já se transformou hoje em amizade e afinidade artística. O epicentro desse encontro, não é modéstia notar, veio justamente dos movimentos que esta pesquisa causou, conforme abordado no Capítulo 3. Compartilhamos, cada um à sua maneira, o mesmo terremoto.

Sinto esse trabalho ainda como uma introdução ao *Soundpainting*, ou melhor, como uma introdução à pesquisa com *Soundpainting*. Persiste também, e agora é renovada, a vontade de contar com um tempo maior de pesquisa de campo para desenvolver uma descrição densa, analisando as teias de significado que constituem a poética do *Soundpainting* (ou o que cada *soundpainter* e *performer* pode criar a partir dela). De modo algum a língua perdeu o seu encanto depois dessa primeira temporada de imersão. E ainda pode ser, concretamente, a base de projetos diversos, e convidar mais corpos, materiais e ideias para se compor.

Outras pesquisas, como a que Bruno Faria desenvolve na Suécia junto à Walter Thompson, deverão interpretar de modo distinto o fenômeno do *Soundpainting*, trazendo novas percepções e pontos de vista, especialmente no entendimento do ensino-aprendizagem musical. De minha parte, depois desse período de “hibernação” na escrita, pretendo partir para um tempo de “férias”, juntar os amigos, *soundpainters* e *performers*, agregar mais curiosos que tiveram que esperar essa hibernação, e *soundpaintar*. Como uma meditação dinâmica, espero deixar amadurecer e brotar da prática as perguntas, elas sim, iniciando futuros terremotos.

## REFERÊNCIAS

- ACHATKIN, Vera Cecilia. *O teatro-esporte de Keith Johnstone: o ator, a criação e o público*. São Paulo: Departamento de Artes Cênicas da USP, 2010.
- ALICE, Tania. A meditação como possibilidade criativa para o ator/performer. *Anais da VII Reunião Científica da ABRACE*. Porto Alegre, 2011.
- ALMADO, Carlos. *Arranjo*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2000.
- ALVES, Luciano. *Teoria Musical: lições essenciais – sessenta e três lições com questionários, exercícios e pequenos solfejos*. São Paulo: Irmãos Vitale, 2005.
- ARGAN, Giulio. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- ARTISTAS na rua. Disponível em: <<http://www.artistasnarua.com.br/textos/grafite-e-pichacao>>.
- BAILEY, Derek. *Improvisation: it's nature and practice in music*. New York: Da Capo Press, 1993.
- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BARROS, Manoel. *Poesia completa*. São Paulo: LeYa, 2013.
- BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.
- BELGRAD, Daniel. *The culture of spontaneity: improvisation and arts in postwar America*. Chicago: University of Chicago Press, 1998.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BURROWS, Jonathan. *A Choreographer's Handbook*. New York: Routledge, 2010.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Livros Cotovia, 1990.
- CALADO, Carlos. *O jazz como espetáculo*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Cultrix, 1995.
- CASTILHO, Cristiano. De Woodstock para lugares 'surpreendentes': Soundpainting em Curitiba. *Gazeta do Povo*, Curitiba, 03 jul. 2013. Disponível em: <<http://www.gazetadopovo.com.br/blogs/pista-1/de-woodstock-para-lugares-surpreendentes-soundpainting-em-curitiba/>>. Acesso em: ago. 2014.
- CELANT, Germano. *Merce Cunningham e John Cage: La scrittura Scencia/Teatroltre* 17.

Roma: Bulzoni Editore, 1978.

CHKOLOVSKY, Victor. Art as technique. In: *Contemporary Literary Criticism*. DAVIS, R.; SCHLEIFER, R. New York: Longman, 1989.

COHEN, Marshall; COPELAND, Roger. *What is dance?: Readings in theory and criticism*. New York: Oxford University Press, 1983.

COPELAND, Roger. Merce Cunningham and the Politics of Perception. In: \_\_\_\_\_. *What is dance?: Readings in Theory and Criticism*. Oxford: Oxford University Press, 1983.

CORACINI, M. J. R. F. Concepções de leitura na (Pós-)Modernidade. In: LIMA, R. C. C. P. (Org.). *Leitura: múltiplos olhares*. Campinas: Mercado das Letras, 2005.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração e domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 1995.

COULTHARD, Malcom. *Tradução: teoria e prática*. Florianópolis: Editora da UFSC, 1991.

DRINKO, Clayton D. *Theatrical improvisation, Consciousness, and Cognition*. New York: Palgrave Macmillan, 2013.

DUBY, Marc. *Soundpainting as a system for collaborative creation of music in performance*. Pretoria: University of Pretoria, 2006.

EISENSTEIN, Sergei M. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2002.

\_\_\_\_\_. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2002.

FEITOSA, Charles. Pensamento “pop”. *Revista Filosofia*, Portal Ciência e Vida. Disponível em: <<http://filosofiacienciaevida.uol.com.br/ESFI/Edicoes/40/artigo157845-1.asp>>.

FERNANDES, Millôr. *Millôr definitivo: a Bíblia do Caos*. São Paulo: L&PM Pocket, 2007.

FIELD, Syd. *Manual do Roteiro*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1995.

FROCHTENGARTEN, Fernando. A entrevista como método: uma conversa com Eduardo Coutinho. *Revista Psicologia USP*, São Paulo, v. 20, n. 1, 2009.

HARNONCOURT, Nikolaus. *O discurso dos sons: caminhos para uma nova compreensão da música*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1998.

HOWARD, John. *Aprendendo a compor*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1991.

INGOLD, Tim. *Lines: A Brief Story*. London: Routledge, 2007.

\_\_\_\_\_.; HALLAM, Elizabeth. *Creativity and cultural improvisation*. 2007.

JACKSON Pollock 51. Produção de Hans Namuth. 1951. Springs: New York. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NQQ36kojicg>>.

- JOBIM e SOUZA, Solange. *Infância e linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin*. Campinas: Papirus Editora, 1994.
- JOHNSTONE, Keith. *Impro and Theatre*. New York: Routledge, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Impro for Storytellers*. New York: Routledge, 1999.
- JOYANES AGUILAR, Luis. *Fundamentos de programação: algoritmos, estruturas de dados e objetos*. Porto Alegre: AMGH, 2011.
- KAPROW, Allan. O legado de Jackson Pollock. In: *A Pintura: textos essenciais*. v. 14: Vanguardas e rupturas. São Paulo: Editora 34, 2014.
- KOSTALANETZ, Richard. *John Cage: Documentary monographs in modern art*. Praeger, 1970.
- KOONING, William de. O que a arte abstrata significa para mim. in: *A Pintura - textos essenciais*. v. 14: Vanguardas e Rupturas. (ORG). LICHTENSTEIN, Jaqueline. São Paulo: Editora 34, 2014.
- KUYPERS, Patricia. Buracos Negros: uma entrevista com Hubert Godard. In: *O Percevejo Online*, v. 2, n. 2, Rio de Janeiro: Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da UNIRIO, 2010.
- LEÃO, Lúcia. *O Labirinto da Hiperídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LINS, Consuelo. *O documentário de Eduardo Coutinho: televisão, cinema e video*. São Paulo: Editora Zahar, 2004.
- LOCK, Graham. “What I Call a Sound”: Anthony Braxton’s Synaesthetic Ideal and Notations for Improvisers. Critical Studies. In: *Improvisation / Études critiques en improvisation*, [s.l.], v. 4, n. 1, maio. 2008.
- LURIA, Alexander R. *A mente e a memória: um pequeno livro sobre uma vasta memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MARCONDES, Danilo. *Textos básicos de linguagem: de Platão a Foucault*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2009.
- MARQUES, Sarah. *Relatório da performance “Trocando de biquini sem parar”*, 2014.
- MCKEE, Robert. *Story*. Curitiba: Arte e Letra, 2006.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Editora Cultrix, 1964.

- MINORS, Helen J. *Music and movement in dialogue: exploring gesture in Soundpainting*. Kingston: Kingston University, 2010.
- MURCH, Walter. *Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre*. São Paulo: Editora Zahar, 2004.
- NACHMANOVITCH, Stephen. *Ser criativo: o poder da improvisação na vida e na arte*. São Paulo: Summus Editorial, 1993.
- NETO, Moysés Pinto. O preço das manifestações. *O Ingovernável*. Disponível em: <<https://moysespintoneto.wordpress.com/2014/10/06/o-preco-das-manifestacoes/>>. Publicado em: 6 out. 2014.
- NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas: Papirus Editora, 2005.
- OSTROWER, Fayga. *Acasos e criação artística*. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.
- PAIVA, Pedro. *Relatório da oficina*. 2014.
- PAZ, Octavio. *O arco e a lira*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- PESSOA, Fernando. *Alguma Prosa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1976.
- \_\_\_\_\_. *Obras em prosa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1990.
- PETERS, Gary. *The Philosophy of Improvisation*. Chicago: The University of Chicago Press, 2009.
- QUADROS, Ronice Müller de. *Lingua de sinais brasileira: estudos linguísticos*. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- \_\_\_\_\_.; SUTTON-SPENCE, Rachel. Poesia em língua de sinais: traços da identidade surda. In: \_\_\_\_\_. (Org.). *Estudos surdos I*. Petrópolis: Editora Arara Azul, 2006.
- RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Editora 34, 2009.
- RENGEL, Lenira. *Dicionário Laban*. São Paulo: Annablume Editora, 2003.
- REWALD, Rubens. *Caos e dramaturgia*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.
- RICHTER, David H. *The Critical Tradition: Classic Text and Contemporary Trends*. New York: Bedford /St. Martin's Books, 2006.
- RIMBAUD, Arthur. *Lettre de Rimbaud à Paul Demeny: 15 de maio de 1871*. Disponível em: <[http://fr.wikisource.org/wiki/Lettre\\_de\\_Rimbaud\\_%C3%A0\\_Paul\\_Demeny\\_-\\_15\\_mai\\_1871](http://fr.wikisource.org/wiki/Lettre_de_Rimbaud_%C3%A0_Paul_Demeny_-_15_mai_1871)>. Acesso em: set. 2014.
- ROSENBERG, Harold. Os action painters norte-americanos. In: *A Pintura: textos essenciais*. v. 14: Vanguardas e rupturas. São Paulo: Editora 34, 2014.

- ROSENFELDER, Mark. Disponível em: <<http://www.zompist.com/>>.
- SACKS, Oliver. *Alucinações musicais*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- \_\_\_\_\_. *Vendo vozes: uma viagem ao mundo dos surdos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- SCHECHNER, Richard; LIGIÉRIO, Zeca (Org.). *Performance e antropologia de Richard Schechner*. Rio de Janeiro: Maud X, 2012.
- SEABRA, José Augusto. *Fernando Pessoa ou o poetodrama*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.
- SHAFER, R. Murray. *O ouvido pensante*. São Paulo: UNESP, 2013.
- STRAVINSKY, Igor. *Poética musical em 6 lições*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1996.
- SZAMOSI, Gezá. *Tempo & Espaço: As dimensões gêmeas*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1992.
- TAVARES, Joana; KEISERMAN, Nara. (Org.). *O corpo cênico entre a dança e o teatro*. São Paulo: Annablume, 2013.
- THOMPSON, Walter. *Soundpainting: The Art of Live Composition. Workbook 1*. New York: Sping Books, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Soundpainting: The Art of Live Composition. Workbook 2*. New York: Sping Books, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Soundpainting: The Art of Live composition. Workbook 3*. New York: Sping Books, 2014.
- TRAGTENBERG, Lívio. *Música de Cena*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- TROTTA, Rosyane. Autoralidade, grupo e encenação. *Revista Sala Preta*. v. 6. São Paulo: USP, 2006.
- WACQUANT, LOIC. *Body and Soul: Ethnographic notebooks of an apprentice-boxer*. New York: Oxford University Press, 2004.
- WAGNER, Roy. *A Invenção da Cultura*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- WISNIK, José Miguel. *O Som e o Sentido*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- WORTH, Libby; POYNOR, Helen. *Anna Halprin*. New York: Routledge, 2004.
- XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 2003.
- ZUMTHOR, Paul. *Introdução à poesia oral*. São Paulo: Editora HUCITEC, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

## **ANEXO**

DVD com:

- a) Pernalonga.
- b) Jackson Pollock by David Namuth.
- c) Laboratório PIXASOM, oficinas e performances.
- d) Tecnologias do tato e movimento.