

Colaboração e pandemia: invenção de modos de fazer música

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

SUBÁREA: Composição e Sonologia

Giovanna Lelis Airoidi
Universidade de São Paulo
lelis.giovanna@gmail.com

Resumo. Através do relato autoetnográfico de processo criativo realizado em 2020 (período de isolamento social devido à pandemia de Covid-19), pretendo apresentar ferramentas inventadas como recurso para a criação musical naquele contexto, especialmente para a criação colaborativa. O relato é amparado pelo conceito de “invenção” desenvolvido por Gilbert Simondon em *Imagination et Invention* (1965-66), e foi pensado da perspectiva da pesquisa artística. Embora criadas para solucionar problemas inerentes ao contexto, essas ferramentas foram integradas a processos criativos posteriores, constituindo-se como vocabulário de minha prática. No processo relatado, a improvisação é o método primário de desenvolvimento das ideias musicais, e as imagens visuais (seja como recurso operacional, através de partituras gráficas; ou poético, como meio de evocação de imagens sonoras) são de central importância, aparecendo também na apresentação final da peça que se constituiu como obra audiovisual. Assim, o objetivo do trabalho é demonstrar possibilidades de agenciamentos entre imagens sonoras, imagens visuais e tecnologia inventadas a partir da impossibilidade da colaboração entre instrumentistas e compositores de maneira presencial.

Palavras-chave. Composição musical; Pesquisa artística; Música e Imagem; Autoetnografia.

Title. Collaboration and the Pandemics: The Invention of Means to Make Music.

Abstract. Through an autoethnographic report of a creative process that took place in 2020 (period of social isolation due to the Coronavirus pandemic), I intend to present tools invented as a resource for musical creation in that context, especially for collaborative creation. The report is supported by a bibliography based on the concept of "invention" developed by Gilbert Simondon in *Imagination et Invention* (1965-66) and has been conceived from the perspective of artistic research. Although created to solve problems faced due to the context, these tools were integrated into later creative processes, constituting a vocabulary of my practice. In the process reported, improvisation is the primary method of developing musical ideas, and visual images (either as an operational resource, through graphic scores; or poetic, as a means of evoking sound images) are of central importance, also appearing in the final presentation of the piece as an audiovisual work. Thus, the aim of this paper is to demonstrate the possibilities of agencies between sound images, visual images and technology invented due to the impossibility of collaboration between instrumentalists and composers in person.

Keywords. Music composition; Artistic Research; Music and Image; Autoethnography.

Introdução: criação colaborativa e pandemia

O processo criativo relatado nesta comunicação foi desenvolvido como resultado de uma pesquisa que se iniciou meses antes do estopim da pandemia de Covid-19. Seu objetivo era estudar intersecções entre imagens sonoras e imagens visuais no contexto da criação musical colaborativa e intermídia, sendo a ideia original estabelecer relações de colaboração com compositores e instrumentistas, o que se daria de maneira presencial. A nova realidade com a qual me deparei quando ainda me preparava para iniciar a etapa prática do trabalho, no entanto, me obrigou a repensar a forma como as colaborações seriam estabelecidas, agora a distância. Até então, apesar de já estar familiarizada com as linguagens da música contemporânea e da música experimental, meu lugar nas colaborações que havia realizado em pesquisa anterior era o de instrumentista. Tendo uma formação quase inteira voltada para a performance, buscava compreender a dimensão criativa do trabalho do performer, sem considerar que o que eu realizava poderia ser considerado compor. Paralelamente, desenvolvia um trabalho experimental em desenho e pintura, voltado para a criação de partituras gráficas, justamente o que buscava integrar à prática musical colaborativa através da pesquisa em andamento,

No primeiro semestre de 2020, imaginando que o isolamento social duraria poucos meses, resolvi adiar os processos colaborativos e passei a tentar criar uma biblioteca de gestos e imagens que eu pudesse oferecer a quem viesse a colaborar comigo como material composicional. Sozinha em um pequeno apartamento com minha filha de então dois anos, passei a improvisar diariamente, registrando os improvisos sonoros em áudios que espelhava em experimentações com desenho e pintura, feitas logo antes ou depois dos improvisos sonoros. Este material foi compilado e organizado posteriormente e se desdobrou em uma série de dez duplos, dos quais reproduzo o nono a seguir, como exemplo:

Figura 1 – Improviso 9, aquarela e lápis demográfico sobre papel.



Fonte: Airoidi (2020).

Após alguns meses de improvisação solitária, iniciei o primeiro processo colaborativo da pesquisa. O material que o disparou, bem como outros posteriormente, foram os duplos de improviso, que compartilhei com colegas como convite à criação e ao meu universo poético. Por não ser formalmente educada como compositora, o desenho e a pintura, a passagem pelo plástico, se tornaram um meio pelo qual eu tentava comunicar imagens que não saberia através da partitura. A invenção de uma comunicação não-verbal, meio do caminho entre ideia e som, no sentido que Simondon (1924 – 1989) atribui à palavra “invenção”. Explico a seguir o conceito de invenção que Simondon desenvolve com seu “ciclo inventivo das imagens”, material teórico com o qual estava em contato no momento de elaboração das obras e cujo conteúdo se retroalimenta com a criação, ora a impulsionando, ora dando a ela sentido posterior.

Após resumida exposição desse plano teórico, relatarei o processo criativo da obra audiovisual *Instável* (2020), para violoncelo, clarinete e eletrônica - realizada colaborativamente com os colegas Diogo Maia (clarinetista) e Lúcia Esteves (compositora e guitarrista).

Criação musical e improvisação à luz do conceito de invenção de Simondon

Para compreender o que Simondon define como invenção, o que explica através do que chama de “ciclo inventivo das imagens”, é preciso primeiro compreender ao que se refere quando usa o termo “imagem”. Para Simondon, não existe na consciência capacidade de produzir imagens, apenas de ser atravessada por suas forças: à imagem é atribuído o caráter de “aparição”, algo que invade o sujeito e está “a meio caminho entre o objetivo e o subjetivo” (SIMONDON, 1965-66, p. 8, tradução nossa). Dada essa definição, segue para uma aplicação técnica da filosofia das imagens ao afirmar que “quase todos os objetos produzidos pelo homem são em certa medida objetos-imagens”, e que a busca do sentido desses objetos deve ser feita através do estudo da imaginação, que ele define não como uma atividade de “produção ou evocação de imagens”, mas como um modo de “recepção das imagens concretizadas em objetos”. Estudar um objeto-imagem, analisá-lo técnica e esteticamente seriam também atividades inventivas uma vez que “efetuem um redescobrimto do sentido de esses objetos-imagens” (ibid., p. 14). Simondon explica então o ciclo das imagens como um ciclo ontogênico análogo ao de um organismo: feito de partes que crescem em velocidades e direções diferentes, passando por períodos de transição, organização e reorganização.

O ciclo se manifesta em quatro fases: (1) imagem *a priori* (ou imagem motora); (2) imagem *a praesenti* (ou imagem intra-perceptiva); (3) imagem *a posteriori* (ou imagem afetivo-emotiva) e (4) invenção. A primeira fase é a antecipação do objeto: a motricidade que precede e possibilita a sensorialidade. Trata-se de esquemas de comportamento inatos, “leque de tendências motoras e comportamentos geneticamente programados” que não se configuram como respostas a estímulos - como, por exemplo, “um gato que vive num apartamento pode fazer movimentos circulares em torno de si mesmo, antes de se deitar, como faria para afofar a relva do terreno” (KASTRUP, 2012, p. 64), ainda que nunca tenha entrado em contato com a relva. Para Simondon, antes de receber qualquer sinal do objeto, o organismo já possui em si esquemas de condutas que podem se realizar frente à experiência do objeto, mas, mais que isso, que antecipam e chamam essa experiência. Em organismos mais complexos, essa espontaneidade antecipatória se mantém “em forma de uma fonte de iniciativas, de uma função de novidade endógena, base da invenção” (SIMONDON, 1965-66, p. 30, tradução nossa).

A segunda fase se dá a partir da experiência do objeto, mas não é explicada por ela, e sim pela subtração: ela se dá no momento em que, ao perceber o objeto, o organismo recorre aos seus esquemas motores, excluindo aqueles que não são interessantes àquela experiência e

subtraindo, também, as características do objeto que não são interessantes ao seu sistema. O que Simondon considera como disparador da imagem *a praesenti* é o índice diferencial entre o que já se conhece do objeto antes daquela experiência perceptiva e as novas características que podem aparecer na ocasião da experiência. É a percepção da diferença, ou seja: a imagem intra-perceptiva não é a imagem que percebemos, mas a imagem através da qual percebemos (a diferença). Não é uma imagem que está dada, mas que se forma através da compatibilidade entre a percepção e o objeto real, a expressão do equilíbrio entre o organismo e o meio.

Após a experiência perceptiva em si, temos a terceira fase, a imagem afetivo-emotiva. Ela é formada após a percepção do objeto, que pode se converter em símbolo, englobando as muitas denominações de imagens mentais. Sucessivas experiências perceptivas que geram imagens-lembranças distintas e ramificadas vão sendo sobrepostas até se tornarem uma imagem-símbolo, na qual é condensada a experiência intensa desenvolvida através de uma “série de impressões sucessivas, qualitativamente diferentes e irreduzíveis” (SIMONDON, 1965-66, p. 125, tradução nossa).

Na formalização dos símbolos é produzida a organização do mundo imaginário que serve de base para a quarta fase do ciclo: a invenção. Simondon compreende a invenção essencialmente como a resolução de um problema, a restituição do movimento interrompido frente a um obstáculo. Se estamos cercados de imagens que nos induzem movimento, estamos cercados por fluxos de movimento que passam por nossos e todos os corpos. A todo momento esses fluxos encontram bloqueios e as possibilidades de ação são impedidas. A invenção acontece a partir de um problema e se dá nas “restituições de continuidade que autorizam a progressividade dos modelos operatórios, segundo uma evolução anteriormente invisível na estrutura da realidade dada”. Continuidade e compatibilidade são palavras chave: “a invenção é a aparição da compatibilidade extrínseca entre o meio e o organismo e a compatibilidade intrínseca entre os sub-conjuntos da ação” (ibid., p. 139). A interrupção na continuidade de um modelo operatório acusa uma quebra da compatibilidade entre organismo e meio; para restabelecer o funcionamento do modelo, é necessário que o organismo lance mão de seus sistemas de ação e os agenceie com as imagens da realidade externa, processo que pode resultar em uma invenção que integra em seu funcionamento as próprias operações que a produziram.

É fácil compreender a invenção de um objeto técnico a partir desse paradigma: criamos ferramentas para solucionar problemas de ordem operatória. Mas sua explicação se estende à invenção de objetos artísticos, que ele afirma que se relacionam com o mundo não de

modo operatório, mas afetivo-emotivo. Esse processo de formalização se expressa subjetivamente através de uma ação que, distinta da operação, comunica “um sentimento, uma emoção, um modo definido de ressonância ou uma motivação”. Para Simondon, a invenção artística acontece através da criação de compatibilidade entre linguagens antes apartadas, fazendo emergir “modos de aparição da realidade que não eram originalmente permitidos no mundo artístico”(ibid., p. 159) - um exemplo óbvio é o cinema, que tornou compatíveis som e imagem.

Simondon conclui que o ciclo inventivo se formaliza quando é produzido “um objeto separável ou uma obra independente do sujeito, transmissível, que pode ser posta em comum, constituindo o suporte de um de uma relação de participação cumulativa.” (ibid., p. 163). Assim, além de ser o ponto onde ocorre a comunicação entre o mundo objetivo e o mundo subjetivo, é também “uma via de relação entre os indivíduos, organizando funções e relações recíprocas” (ibid., p. 70). O caráter amplificador da invenção artística modifica a relação do organismo com o meio ao reorganizar seus esquemas antecipatórios, sendo um objeto-imagem que pede movimentos até então desconhecidos e desnecessários. Dessa forma, no momento em que encerra um ciclo, dá início a outro. Como coloca Kastrup:

A invenção técnica e artística produz novas imagens motoras, bem como novas imagens percepção e imagens afetivo-emotivas. Podemos dizer que elas são fonte de movimentos e de percepções complexas, despertando cognições, afecções e emoções. Neste sentido, elas tornam inequívoca a ideia de que a imaginação pode ser uma função de criação de realidade, uma função de realização, exercendo um papel na criação de mundos. A imagem sai do mundo mental e ganha o meio, promovendo sua expansão. (KASTRUP, 2012, p. 70).

Antes mesmo da pandemia, a improvisação orientada através de imagens sonoras e visuais já tinha me ocorrido como ferramenta para atravessar um impedimento. Essa metodologia foi “inventada” como forma de sanar um bloqueio pessoal com o qual me deparei ao não conseguir mais estudar o violoncelo por horas ininterruptas como estava habituada a fazer, após o nascimento da minha filha, quase três anos antes da pandemia. Através da prática da improvisação, consegui retomar o prazer de tocar perdido quando me deparei com uma completa mudança na minha relação com o instrumento durante o puerpério. Como no ciclo de

Simondon, essa “invenção” foi disparadora de inúmeras outras, inclusive do um modo de fazer música colaborativamente a distância em *Instável*.

Instável (2020)

No início do segundo semestre de 2020, enviei alguns dos improvisos para Lúcia Esteves, compositora e guitarrista. A partir desse material gravado, Esteves criou um *patch* em Max/MSP, que processava o som de meu violoncelo em tempo real. Primeiro gravei idéias curtas, gestos esticados por poucos minutos, me ambientando com a eletrônica, já atenta à mudança na percepção temporal que emerge através do processamento do som. Pouco tempo depois, convidamos Diogo Maia para se juntar ao processo, e decidimos fazer uma peça improvisativa para violoncelo, clarinete e processamento em tempo real à distância. Estávamos saturados do formato de vídeos musicais já popular naquele momento da pandemia: áudios e vídeos editados e sincronizados. Queríamos fazer música em tempo real, o que envolvia abraçar o tempo diferido.

Se não havia como tocar de maneira síncrona, se o tempo da partitura tradicional não comportava a latência, então a imprecisão da partitura gráfica poderia ter seu lugar, pensei. Fiz três partituras, três camadas a serem sobrepostas, e as enviei aos meus colegas. Para mim, não fazia sentido pensar temporalmente, e sim por texturas. Imaginei símbolos ligeiramente parecidos com notação tradicional, uma escrita fantasiosa. As partituras que enviei eram mais simples que as pinturas que vinha fazendo junto dos improvisos. Em retícula transparente, com apenas uma cor em cada folha, pintei linhas e glifos sem significado, talvez uma escrita musical assêmica que eu ansiava ser compreendida por outros sons. Tive a idéia de fazê-las em superfície transparente por imaginar a sobreposição das três como uma única textura, que seria condensada pela plataforma que usaríamos para nos comunicar e sairia pelos fones ou auto-falantes do público. Não imaginei figura e fundo, mas uma amálgama. As partituras a e b deveriam ser tocadas pelo violoncelo ou pelo clarinete (e eu e Maia as trocamos algumas vezes durante os ensaios). A partitura c era uma sugestão textural de como Esteves poderia processar o som resultante da sobreposição de a e b:

Figura 2 - Partitura a (tinta guache sobre folha de acetato).



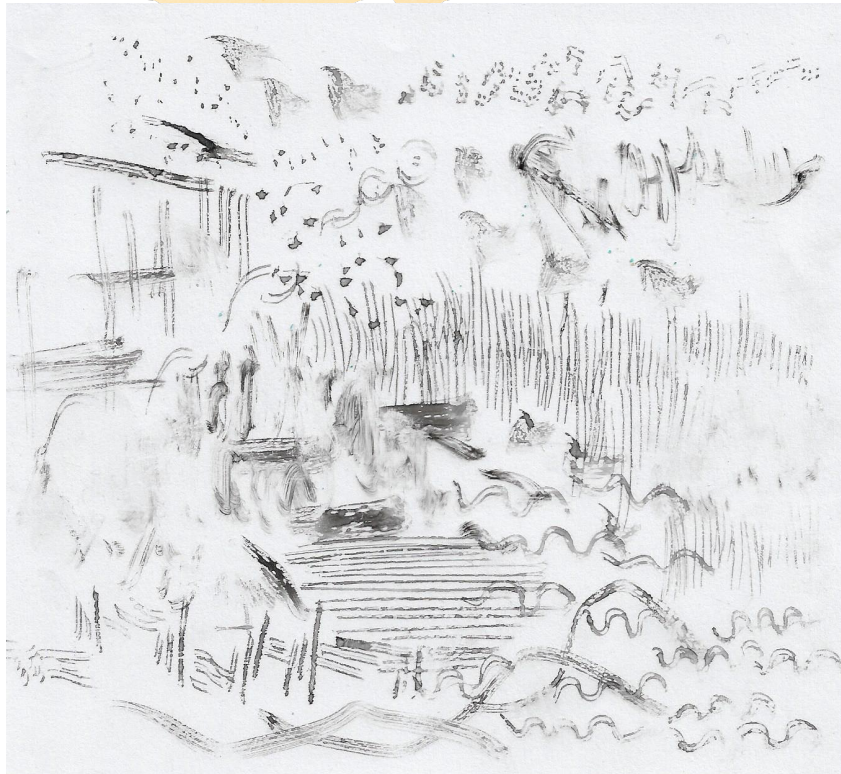
Fonte: Airoidi (2020).

Figura 3 - Partitura b (tinta guache sobre folha de acetato).



Fonte: Airoidi (2020).

Figura 4 - Partitura c (tinta guache sobre folha de acetato).



Fonte: Airoidi (2020).

As primeiras leituras que fizemos foram também testes de diferentes plataformas para reuniões on-line até encontrarmos uma em que não havia cortes ou deformações do som, a latência era pequena e a qualidade timbrística satisfatória, revelando também os sons propositadamente ruidosos. Havia, porém, um novo impedimento: não poderíamos ver uns aos outros. A plataforma transmitia apenas som, não imagem. Bloqueio que pedia por uma linha de fuga. Fomos tateando o caminho, e me atendo ao termo tatear, que tem aqui dupla significação: primeiro, enquanto concepção poética, como retomada por Padovani (2017) a partir de Lachenmann (1996) para explicar seu conceito de “instrumento imaginário” como ponto de partida para a criação musical; depois, como contingência sensorial, experiência háptica suscitada pela performance final da peça, que fizemos no escuro.

Padovani, em comunicação feita na edição de 2017 da ANPPOM intitulada “O instrumento imaginário: o paradigma instrumental na criação musical”, traça um paralelo entre as “proposições provisórias” elencadas por Lachenmann em *Über Komponieren* (1996) e a imaginação e invenção dos objetos técnicos de Simondon (1966). As três proposições de

Lachenmann, traduzidas por Padovani como: “(1) ‘compor é refletir sobre os meios’ [...] (2) ‘compor é construir um instrumento’ [...] (3) ‘compor não é ir, mas deixar-se chegar’” (PADOVANI, 2017, p. 3) se resumem pelo autor como a assunção d’ “a criação que tem como imagem essencial aquela da construção, exploração tátil e manuseio de um instrumento.” (PADOVANI, 2017, p. 4). Compor colaborativamente envolveu uma exploração tateante coletiva, a construção de um instrumento imaginário formado por diferentes dispositivos sonantes para além dos nossos instrumentos individuais cujo som conseguíamos controlar, dentre eles a própria tecnologia que modulava o som de forma proposital (através do processamento controlado por Esteves) como acidental (através da latência e distorção causada pelo *software*). Por se tratar de uma maneira de tocar e compor até então desconhecida para os três, aguçou-se nossa capacidade de escutar e reagir ao e através do instrumento que havíamos criado, um instrumento que tateávamos: “pelo que o próprio ritual de tatear surge da estrutura de um instrumento” (LACHENMANN, 1996b, p. 77 apud. PADOVANI, 2017, p. 5).

Em nossos primeiros ensaios (que eram já improvisos coletivos, sempre gravados e analisados posteriormente), usamos os desenhos-partitura que eu havia feito. Funcionavam como imagem primeira, imagem-impulso, no sentido de imagem que transmite movimento, movimento que se transforma em som. Cronometrávamos o tempo, estipulando um limite para terminar juntos, construindo o caminho do fluxo que entendíamos a partir dos desenhos em imprecisa simultaneidade. Após algumas interações, porém, não havia mais necessidade de olhar para aqueles grafismos. Qualquer coisa que estivesse contida ali havia sido absorvida por nossos corpos, não se encontrava mais grande utilidade: pelo contrário, havia cumprido seu papel e se tornara de certa maneira limitante. Criamos um vocabulário de gestos a partir dos desenhos, isso ficou evidente. Ficar repetindo os gestos tentando manter alguma fidelidade ao desenho deixou de ser interessante após algumas tentativas: era preciso expandir os gestos, sobrepô-los, quebrá-los, fazê-los interagir. Decidimos suprimir os desenhos como partituras e mantê-los apenas como referência para o público no formato final do vídeo - o que também acabou por cair por terra algum tempo depois.

Não haveria qualquer estímulo visual além do cronômetro para nos guiar. Então, radicalizamos na experiência: e se tocássemos no escuro? Literalmente no escuro, cada um em um quarto, com a luz apagada e fones nos ouvidos: esse foi o formato final da gravação do áudio da peça. Gravamos três improvisos em sequência, absorvidos pela experiência de ter os sentidos aguçados pela supressão da visão e descontrolado do resultado. Embora não fosse do

escuro literal que Lachenmann falava, não deixam de ecoar suas palavras quando relembro a sensação que tive de habitar o som, estar dentro de um espaço em que as estruturas eram sonoras e eu me movia através do som que produzia:

Essa concepção do som enquanto estrutura projetada no tempo que é continuamente tateada pela percepção nos permite imaginar visualmente outros aspectos. Tal como um espaço característico mobiliado como forma e som: um espaço escuro, que de maneira lógica e interessante, nos demanda a sensibilidade dos cegos e sua habilidade intuitiva de inferir e lembrar a respeito de uma hierarquia particular de estímulos apalpados em relação a estrutura geral desse espaço: escutar enquanto percepção baseada em um trabalho da memória orientado a ela mesma, em colaboração com tudo que nós anteriormente sabemos e sentimos, portanto com o que nos toca e desafia a partir da nossa experiência do mundo e de nós mesmos (LACHENMANN, 1996, p. 9).

É interessante que Padovani propõe um olhar sobre as afirmações de Lachenmann (sobre o que seria tatear às cegas para inventar o “instrumento imaginário”) à luz das concepções de imaginação e invenção dos objetos técnicos propostas por Simondon, que passa exatamente por pensar a imagem do instrumento que se inventa: “Criar música a partir de um paradigma instrumental, tal como inventar ou reinventar uma máquina, consiste em tatear este objeto-imagem chamado instrumento” (PADOVANI, 2017, p. 6). O objeto-imagem que inventamos em *Obra* não apenas emergiu de um tatear mental e imaginativo como também fez emergir uma experiência tátil inesperada, neste caso, tanto do ponto de vista de quem cria o objeto estético como do de quem o percebe. Retirando a visualidade do jogo de criação, deslocamos nossa atenção e experiência perceptiva de forma semelhante ao que Kastrup (2015) descreve em suas considerações sobre arte e cegueira - porém não idêntica, é claro, visto que o aparato perceptivo e funcional desenvolvido por um cego jamais poderia ser comparado com nossa experiência pontual. Kastrup coloca a atenção como conceito inicial para entendermos o que ela depois defende como dimensão háptica da experiência. A autora afirma ainda que não é apenas a cegueira que pode reorientar a atenção, mas também experiências imersivas como “meditação, práticas artísticas e percepção estética” (KASTRUP, 2015, p. 71) - dentro das práticas artísticas, ênfase a improvisação. A supressão da partitura pode aguçar a escuta, embora isso não se dê de forma automática, da mesma maneira que Kastrup rejeita uma romantização rasa do cego como alguém que tem os outros sentidos prontamente aflorados:

O fato de tornar-se cego não modifica diretamente os limites sensoriais, mas é preciso aprender a orientar a atenção para signos não visuais, além de melhorar os procedimentos exploratórios do tato e da audição. Em outras palavras, a perda da visão não resulta imediatamente numa potencialização dos demais sentidos mas, ao aprender a redirecionar a atenção para eles, a pessoa tira partido de signos que até então não faziam parte de seu domínio cognitivo. (KASTRUP, 2015, p. 70-71).

Durante as sessões de improvisação no escuro, eu e meus colegas experienciamos um redirecionamento de nossa atenção que se intensificou à medida que nos abandonava o estranhamento daquele novo modo de fazer música. A falta dos estímulos visuais (e das imagens representativas que envolvem desde a partitura até os instrumentos, corpos e gestos dos outros) não só nos levou a centrar nossa atenção no som como intensificou nossa auto-percepção e abriu espaço cognitivo para percebermos uma dimensão que descrevemos depois, conversando sobre o processo, como “tátil” e “espacial” na experiência sonora. A atenção “concentrada e aberta” suscitada pela experiência estética pode vir a “constituir uma atividade cognitiva corporificada” (KASTRUP, 2015, p. 81). Qualquer vidente pode comprovar que “a visão é capaz de sobrecodificar a cognição e inibir os demais sentidos” (KASTRUP, 2015, p. 75). No entanto, o conceito aberto de imagem que independe da visão proposto Simondon abre também a capacidade perceptiva, dando lugar à experiência “háptica”: “A qualidade especial da percepção háptica é que ela dá acesso a uma experiência direta, sem passar pela representação” (KASTRUP, 2015, p. 75).

Se rejeitamos uma hierarquização dos sentidos, damos espaço para a horizontalidade do espaço háptico, como coloca Kastrup, onde: “Os componentes se conectam lado a lado, localizando-se num mesmo plano. Além da mão, o olho tateia, explora, rastreia, o mesmo podendo ocorrer com o ouvido” (KASTRUP, 2015, p. 78). Tocando no escuro, penetramos esse plano, tateamos suas estruturas formadas de som, apalpamos seus mecanismos sonantes e respondemos a eles, tendo a experiência corporificada de alcançar com os ouvidos formas e texturas e moldá-las com nosso próprio som, moldando assim nossa auto-percepção e senso de ação. No espaço háptico, “o percebedor torna-se criador, como o próprio artista foi um percebedor sensível, que foi se produzindo enquanto criava sua obra. Trata-se aqui de um movimento de co-engendramento, de criar e ser criado” (KASTRUP, 2015, p. 81).

Paralelamente, tentei trabalhar na composição visual das imagens que estariam no vídeo, ainda que elas não fossem mais referências diretas para a improvisação. Sobrepu os três

desenhos, e a intenção era que eles se movimentassem e, lentamente, o vídeo fosse mostrando e escondendo cada uma das três camadas: uma primeira tentativa, ainda limitada, de propor ao público uma experiência háptica, ou ao menos aludir à experiência háptica da criação. Ao visualizá-los sobrepostos, porém, a composição me pareceu dura, esvaziada sobre o fundo branco. Pensei, então, em um fundo que tivesse algo de fluído, de onde as linhas pudessem emergir e submergir, o que resultou na seguinte imagem, a qual experimentamos manipular depois:

Figura 5 - Partituras a, b e c sobrepostas sobre fundo aquoso (folhas de acetato sobre papel de aquarela).



Fonte: Airoidi (2020)

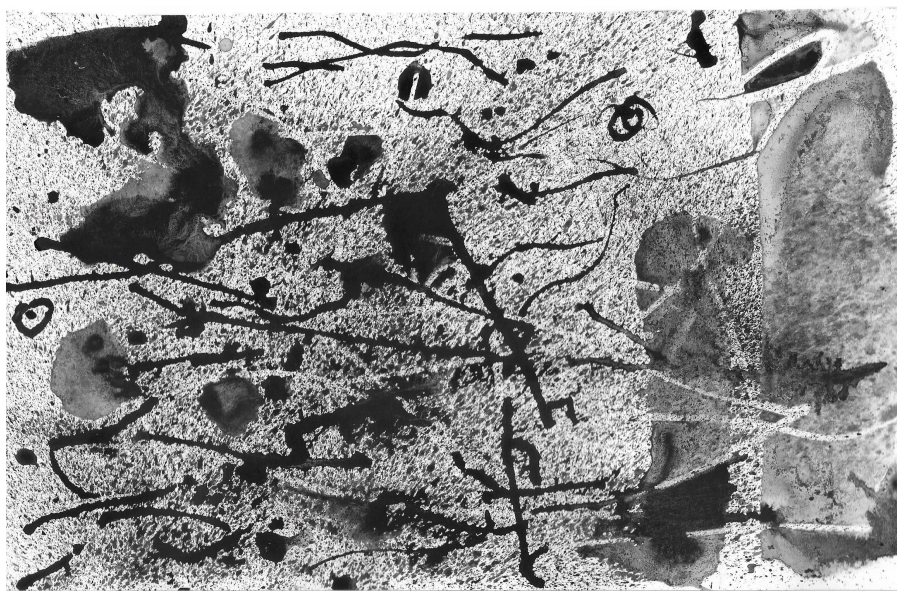
Essa imagem, no entanto, nos pareceu apartada da música feita no escuro. Poderia ser uma porta de entrada para o caminho que percorremos, mas não continha os movimentos e as nuances que nos interessavam. Decidi tomar o caminho inverso, escutar o que havíamos criado, tatear as imagens que se formavam e imprimí-las sobre o papel. Fiz novos desenhos, não pensando mais em sobreposições, mas talvez em gravuras, fotografias: capturas estáticas de um relance de algo que se movia. Trabalhei apenas com materiais molhados: tinta bastante diluída sobre papel previamente encharcado. Dessa forma, controlei os movimentos do meu corpo (impulsionados pela memória e escuta dos eventos sonoros), mas não o resultado visual, já que a tinta se expandia e corria incontida sobre a superfície úmida:

Figura 6 - Primeira impressão de *Instável* (aquarela e nanquim sobre papel).



Fonte: Airoidi (2020).

Figura 7 - Segunda impressão de *Instável* (nanquim sobre papel).



Fonte: Airoidi (2020).

Figura 8 - Terceira impressão de *Instável* (aquarela e nanquim sobre papel).



Fonte: Airoidi (2020).

Essas três pinturas foram feitas de madrugada: imersa em silêncio e sono, me pus em estado de escuta profunda, percebendo os sons que formavam a sessão de improvisação daquela tarde, escolhida para a versão final. O tempo e recursos escassos de que dispunhamos para a montagem final do vídeo resultaram no que hoje considero aquém do que poderia ter sido feito. Apesar do empenho de Esteves em criar o vídeo - em que há movimento, alusão às linhas e ao ato de pintar e alternância entre imagens dos diferentes momentos da peça - no produto final consideramos um tanto desconexas as aparições e delineados das imagens em relação ao som. Seria necessário, no entanto, conhecimento e tempo para desenvolver técnicas de manipulação de vídeo, para o que nos faltava condições naquele momento. Essa é uma lacuna particular à minha prática, por ser em essência multidisciplinar, que contornei de diversas formas, mas não fui capaz de sanar de maneira satisfatória durante a pandemia.

Apontamentos finais

Articulando os conceitos de invenção, linha de fuga e disparidade com minha prática artística - sendo a filosofia, mais que amparo teórico, uma máquina para a imaginação -, posso situar o processo criativo de *Instável* como a invenção de um modo de fazer, uma linha de fuga

tomada para transpassar o bloqueio da pandemia. Atravessados por novas imagens inerentes àquele contexto, inventamos uma imagem-objeto concretizada como objeto artístico. Estudar a obra posteriormente, relatar sua construção, também é um processo inventivo - que resultou neste texto que talvez possa servir de alimento a outros artistas. Aqui cabe o conceito de disparidade: não inventamos algo que solucionou a impossibilidade de fazer música a distância, visto que a experiência da obra não se assemelha à de tocar ou assistir a uma improvisação coletiva presencial. Criamos outra coisa, uma peça audiovisual orientada apenas para o encadeamento de imagens sonoras e imagens visuais. Essa forma de pensar o processo criativo se tornou método de outras obras que desenvolvi a partir de 2020, mesmo quando a interação física voltou a ser possível.

Referências

KASTRUP, Virginia; CARIJÓ, Filipe Herkenhoff; DE ALMEIDA, Maria Clara. O Ciclo Inventivo da Imagem. In: Informática na educação: Teoria e prática. Porto Alegre, 2012, volume 15, número 1, p. 59–74.

KASTRUP, Virgínia. O tátil e o háptico na experiência estética: considerações sobre arte e cegueira. In: Revista Trágica: estudos de filosofia da imanência. Rio de Janeiro, 2015, volume 8, número 3, p. 69-85.

PADOVANI, José Henrique. O instrumento imaginário: o paradigma instrumental na criação musical. In: XXVII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música, 2017, Campinas. Disponível em: <https://anppom.org.br/congressos/anais/v27/>. Acesso em: 24 de julho de 2023.

SIMONDON, Gilbert. *Imagination et invention – 1965-1966*. Chatou: Les Éditions de la transparence, 2008.

LACHENMANN, Helmut. Über das Komponieren. In: Musik Als Existentielle Erfahrung: Schriften 1966-1995. Wiesbaden: Breitkopf & Härtel, 1996. p. 73–82.