

Uma narrativa videográfica de *Joke* de Stefano Scodanibbio baseada na Teoria da Imaginação da Escuta de Denis Smalley

A videographic narrative of Joke by Stefano Scodanibbio based on Denis Smalley's Theory of Listening Imagination

JOSÉ ROBERTO IMPERATORE VIANNA
Universidade Estadual de Maringá
jrivianna@uem.br

RAEL BERTARELLI GIMENES TOFFOLO
Universidade Estadual de Maringá
rael.gimenes@gmail.com

Resumo: O presente texto discute a criação da vídeo-arte *Joke* para contrabaixo de Stefano Scodanibbio interpretada por Autor, a partir do conceito da Visual Music — que tem como precursores artistas como Norman McLaren e Oskar Fischinger. Após breve contextualização do compositor sobre sua obra e técnica, apresentaremos a *Visual Music* relacionada ao campo das artes híbridas, incluindo aspectos da sinestésicos que serão importantes para a compreensão das teorias envolvidas neste trabalho. Posteriormente, descrevemos alguns procedimentos aplicados à vídeo-arte *Joke* a partir dos conceitos de Campos e Redes Indicativas da Teoria da Imaginação da Escuta de Denis Smalley. Acreditamos que essas relações podem contribuir para os estudos de significação sonora que ocorrem na relação entre duas linguagens distintas, no caso, aural e visual, especialmente no contexto das artes contemporâneas.

Palavras-chave: Visual Music; Denis Smalley; *Joke*; Stefano Scodanibbio; contrabaixo.

Abstract: This article explores the process of making the video-art *Joke* for solo double bass by Stefano Scodanibbio and performed by Author using the concept of Visual Music – which has the artists Norman McLaren and Oscar Fischinger as some of its precursors. After a brief composer's contextualization of his work and technique, we will present the Visual Music related to the field of the hybrid arts, including synesthetic aspects which will be important for the understanding of the theories involved in this work. Afterwards, we described some procedures applied to the video art *Joke* explained through the concept of Indicative Fields and Indicative Networks presented in the Listening Imagination by Denis Smalley. We believe those relationship can contribute to the studies of sound signification that occurs between two different artistic languages, in this case, aural and visual, especially in the context of the contemporary arts.

Keywords: Visual Music; Denis Smalley; *Joke*; Stefano Scodanibbio; Double bass.

Stefano Scodanibbio (1956-2012) foi um contrabaixista e compositor italiano que ao longo de sua carreira construiu novos horizontes musicais para o instrumento, sejam eles através da utilização de novas técnicas que ampliaram o espectro sonoro, ou ainda pela sua escrita musical de identidade e linguagem própria. Seu nome esteve ligado ao que críticos chamaram de renascimento do contrabaixo durante as décadas de 1980 e 1990, sendo convidado a fazer recitais nas mais renomadas universidades e conservatórios do mundo, atraindo a atenção de compositores como Donatoni, Ferneyhough, Sciarrino e Xenakis, que dedicaram obras a ele. Como compositor, tem em seu currículo mais de 50 obras escritas principalmente para cordas e suas formações camerísticas. Sua ativa produção no cenário musical, juntamente com seu interesse em outras formas de arte que envolvesse música, resultou em trabalhos colaborativos com autores de teatro, coreógrafos e dançarinos (Scodanibbio, 2019).

Dentre as técnicas desenvolvidas por Scodanibbio podemos destacar a forma com que usa os harmônicos, causando a sensação de bidimensionalidade sonora gerada pela alternância de harmônicos e sons fundamentais, ainda os multifônicos e técnicas percussivas utilizando tanto o arco, quanto *pizzicato*. É importante salientar que as técnicas supracitadas necessitam de desenvolvimento técnico específico por parte do intérprete e um conhecimento mais aprofundado de sua música para que sejam efetivas durante a performance de suas obras. Portanto, o projeto da vídeo-arte *Joke* foi um longo processo de imersão na música de Scodanibbio, bem como de desenvolvimento e maturação das técnicas necessárias para transpor os desafios propostos em sua música.

De forma geral para um intérprete, o estudo da técnica e conseqüentemente sua aplicação no repertório de um determinado estilo, segue parâmetros pré-determinados, muitas vezes consolidados através da tradição de escolas de técnica e de músicos consagrados que os reforçam, podendo criar ainda novos caminhos possíveis para a interpretação. Sendo assim, muito já foi feito para auxiliar o intérprete a uma tomada de decisão musical que mais se assemelhe às suas características pessoais e ao seu fazer artístico nos moldes tradicionais. No caso da música contemporânea, os caminhos pré-determinados são geralmente fornecidos pelos próprios compositores através de bulas contendo gráficos, e explicações técnicas. Porém, como produzir uma interpretação convincente de uma obra abstrata, após dominar as questões técnicas contidas nela? Quais elementos o intérprete poderia se utilizar para dar coerência à sua versão da obra? Ou ainda, como proporcionar uma experiência significativa desse tipo de repertório ao público leigo?

Pensando nessas questões, dois elementos foram importantes para a interpretação e gravação de *Joke*, bem como para a concepção da vídeo-arte. Primeiro, a tradução dos sons, ou seja, o planejamento das ações necessárias à interpretação, conectando os gestos musicais propostos na obra e oferecendo uma alternativa de significação sonora.

Segundo, a busca por um embasamento teórico ligando som e imagem que pudesse apontar caminhos para a elaboração videográfica da obra¹.

Visual Music: relacionando som e imagem

Ao longo do desenvolvimento da arte do século XX e XXI assistimos ao rompimento dos limites entre as diferentes linguagens artísticas, inclusive colocando em xeque os conceitos de arte e de autoria da obra. Os artistas da performance, das instalações, da *sound-art*, entre outros, têm explorado conteúdos da música, das artes visuais e das artes cênicas, propiciando a criação de um campo amplo de investigações dos processos criativos, de fruição, e de significação dentro de um contexto artístico múltiplo chamado Arte Interativa². Como afirma Diana Domingues:

Artistas se tornaram cientistas, e cientistas são artistas; artistas são curadores, e curadores colocam-se em situações criativas; autores, obras, curadores e locais sagrados de exposição se abrem ao profano da interatividade. Elementos da cultura são remixados por mídias que se tornam metamídias em bricolagens digitais. (Domingues 2009, 26)

Nesse contexto, têm sido desenvolvidas explorações artísticas que relacionam as visualidades e o som, em especial em obras conhecidas como Visual Music. Obviamente, as relações entre som e visualidades não são exclusivas da produção artística contemporânea. Yara Caznok em seu livro "Música: entre o audível e o visível" (2015) apresenta um panorama sobre as associações entre a música e a visualidade, considerando as relações dos sons com as cores, com o espaço e com as imagens em diversas épocas até meados século XX, focando-se, por fim, na obra de G. Ligeti. Porém, tais relações abordadas por Caznok, com algumas exceções, não se dedicam a obras em que o resultado estético é de natureza dupla: visual e sonora; mas sim, analisa como os músicos se utilizaram de características visuais para a criação musical e de como a fruição musical pode remeter a conteúdos imagéticos, por vezes metaforicamente.

Por seu turno, Jean-Yves Bosseur (1998) aborda as relações entre a música e as visualidades (no caso "artes plásticas") indo do musical ao sonoro e vice-versa, considerando as correspondências sensoriais, as relações entre tempo e espaço, as possibilidades de equivalências entre aspectos estruturais de cada linguagem, bem como as representações visuais de aspectos sonoros nas artes visuais e as representações sonoras de aspectos visuais na criação musical. Sua jornada delimita tais interações às produções do século XX e propõe as relações entre o sonoro e o visual por meio de

¹ A experiência videográfica de *Joke* pode ser acessada no link <https://www.youtube.com/xxxxxxxxxx>.

² Para uma visão mais detalhada sobre a Arte Interativa Cf. (Satzl 1997) e (Lopes 2001).

conceitos que acredita serem ambivalentes em tais linguagens como: a vibração, o ritmo, a variação, a colagem e o acaso.

Tais históricos de relacionamento apontam para o desenvolvimento, como já esboçamos acima, de um campo híbrido de criação que é resultado das intersecções de linguagens artísticas diferentes. Tal campo híbrido foi decorrente de diversas explorações artísticas realizadas ao longo da história das artes, em especial do século XX, principalmente após as vanguardas do início do século. Os *environments*, a *body-art*, a instalação, entre outras, como afirma Glusberg (2011), passam a serem conhecidas por *Performance* e mais recentemente Artes Híbridas, transformando sensivelmente os paradigmas de criação artística e de fruição, ao mesmo tempo em que criam novos desafios no que se refere aos estudos de significação. Portanto, a *Visual Music* que nos dedicamos aqui, também faz parte desse mesmo conjunto de transformações ocorridas ao longo do século XX. Considerada ainda por diversos estudiosos da área como um tipo de obra híbrida em sua essência, já que articula conteúdos de duas linguagens artísticas: o som e a imagem, superando os significados individuais.

Para Aimee Mollaghan (2015), a *Visual Music* tem suas origens no movimento Dadaísta por meio de experiências como *Ballet Mécanique* de Fernand Léger de 1924 e *Anémic Cinema* de Marcel Duchamp de 1926. Para a autora, a tipificação do que seria a *Visual Music* é complexa exatamente por tal tipo de arte ser híbrida, carregando influências estéticas, poéticas e técnicas diversas, provenientes de suas linguagens originárias. Propõe considerar esse tipo de produção como uma "endocitose" que absorve os trabalhos de outras áreas artísticas, digerindo-as em um novo tipo de poética. Nesse sentido, a *Visual Music* pode ser vista como uma analogia musical — quando a obra parte do sonoro para a construção da dimensão visual —, ou uma *motion painting*, quando a obra origina-se no campo das artes visuais sonorizando tais conteúdos. Porém, a autora busca conceitualizar a *Visual Music* no espaço híbrido entre as duas linguagens, considerando que os elementos individuais que caracterizam as linguagens em separado perdem suas identidades na hibridização e formam significados diferentes dos que ocorrem quando estão isoladas. Nesse sentido, Mollaghan propõe investigar os conceitos de analogia ou sinestesia ao considerar que a *Visual Music* opera em um campo de correspondências intersensoriais. Para a autora, a *Visual Music* opera em um contexto de pseudo-sinestesia, na qual as relações entre som e imagem se constituem como alegorias ou correspondências entre as linguagens, mas nunca se realizam como uma tradução direta de uma linguagem para a outra. Ressalta em alguns exemplos de produção, como *Synchromy* de (1971) de Norman MacLaren, os processos de associações entre som e imagem, realizados por meio de correlações culturais entre propriedades típicas das linguagens como sons pianíssimos, associados às colorações mais suaves e opacas, e sons fortíssimos, associados a colorações vibrantes e fortemente contrastantes entre si. Em outros filmes do autor como: *Dots* (1940), *Loops* (1940) e *Short and Suite* (1959), também

é possível verificar a ênfase em tais relações, fiéis aos parâmetros de sincronismo entre imagem e som; forma e tamanho das figuras gráficas proporcionais às alturas sonoras; padrões melódicos e motivos representados graficamente através da repetição de imagens, ou ainda na transformação das mesmas correlacionadas aos movimentos melódicos.

De forma similar, Oscar Fishinger também considerava que as relações entre som e imagem se davam de forma intercontextuais. Na abertura de seu filme *An Optical Poem* de 1938, sintetiza como ocorrem tais relações entre som e imagem que inspiraram suas criações: “para a grande maioria de nós, a música sugere imagens mentais de forma e cor. O filme que estão prestes a assistir é um experimento científico – onde o objetivo é transmitir essas imagens mentais em forma visual.” (*An Optical Poem*, 1938).

Dentro desse contexto, podemos perceber que a maioria dos artistas e teóricos que se dedicam ao assunto, investiga quais são as ferramentas conceituais, aspectos estruturais, ou relações de significação que ocorrem na relação, e explicam as formas de relacionar as diferentes linguagens artísticas que se tocam no contexto da hibridização. No caso da *Visual Music*, como ressaltou Mollaghan, os artistas, principalmente os da geração inicial, buscaram relações que se estabeleciam a partir de contexto socioculturais, e que acabavam por desembocar em relações razoavelmente estereotipadas, como por exemplo, a relação entre a dinâmica musical e as cores.

John Coulter, em seu artigo *Electroacoustic Music with Moving Images: the art of media pairing* (Coulter 2010), apresenta uma abordagem da relação entre som imagem que supera os modelos relacionais apresentados por Mollaghan. Dentro do contexto da música eletroacústica e das imagens em movimento, Coulter propõe criar uma tipologia de relações a partir das gradações entre sons abstratos e referenciais e imagens abstratas e referenciais. Tal dialética entre sons abstratos e referenciais é proveniente da recapitulação que o autor faz das bases teóricas schaefferianas da música concreta e de seus desdobramentos presentes nos trabalhos de Denis Smalley, em especial nos textos dedicados ao conceito de *espectromorfologia*. Tais gradações, tanto sonoras quanto visuais, se entrecruzam em uma rede de relacionamentos na qual, por exemplo, sons referenciais podem se conectar a imagens referenciais ou não, e vice versa. A imagem de um carro em uma tela de projeção acompanhada do seu som, com todas as características espectrais que indicam o seu movimento, caracterizaria uma relação fortemente concomitante e isomórfica. Portanto, a tipologia de relacionamentos é constituída a partir das diversas combinações possíveis entre as gradações sonoras e visuais, podendo desembocar em relações concomitantes e isomórficas no seu polo mais concordante, ou discrepantes e polimórficas em seu polo mais discordante.

Podemos perceber que o trabalho de Coulter dá mais um passo em direção ao estudo dos significados emergentes da relação entre o som e a imagem no contexto da

Visual Music e acreditamos que o próprio trabalho de Smalley, posterior ao utilizado por Coulter, contém contribuições fundamentais para dar seguimento a tal investigação. Referimos-nos especificamente ao texto *The listening imagination* (Smalley 1996) no qual Smalley demonstra como a percepção relaciona o campo sonoro a outros campos perceptivos como a visão, o movimento corporal, o espaço, entre outros. Sua abordagem desenvolvida dentro de um contexto fenomenológico, que parte principalmente da teoria das escutas do compositor francês Pierre Schaeffer, parece indicar caminhos efetivos para a consideração das relações intercontextuais que envolvem a escuta e a percepção visual, como veremos mais a frente.

A criação de *Joke* para som e imagem

Joke, de Scodanibbio é o primeiro estudo de uma obra maior chamada *Sei Studi* para contrabaixo solo, baseada na peça *6 Capricci for violin solo* de Salvatore Sciarrino (n. 1947). Em *Sei Studi*, o compositor transporta para o contrabaixo as técnicas aplicadas nos *6 Capricci* desenvolvendo a sua escrita e apontando novos rumos técnicos e estéticos do repertório para contrabaixo solista. Assim, Scodanibbio consegue aglutinar suas influências musicais criando uma escrita idiomática que transita entre sons fundamentais, harmônicos naturais e artificiais, multifônicos, e *pizzicatos* com as suas mãos, ampliando tanto o colorido sonoro quanto a tessitura do contrabaixo.

Neste sentido, *Sei Studi* pode ser compreendido como um método resumido e demonstrativo das técnicas propostas pelo autor, tendo como característica o enfoque de tais elementos técnicos em cada um dos movimentos da obra. Como o próprio compositor cita em entrevista: "Os *Sei Studi* são estudos como na tradição clássica: cada estudo está focado em uma técnica e tem um aspecto demonstrativo, etc. Era isso o que me propunha." (Estrada 2016, 67 – tradução nossa).

Na partitura fica evidente o cuidado que o compositor teve com a sua escrita para deixá-la visualmente acessível, sendo necessárias poucas instruções para explicar as notações utilizadas em todos os seis movimentos da obra. Tal clareza e detalhamento da escrita se inserem no contexto de compositores do século XX e XXI que buscaram desenvolver uma escrita musical mais próxima possível do resultado sonoro desejado, como se pode observar na bula da obra, conforme figuras 1 e 2.

↗ Armonico. Le piccole note segnate al di sotto indicano la corda dove il suono deve essere intavolato.

N Posizione normale dell'arco.

T Tasto.

P Ponte.

 Multifonico. Arco tra la fine della tastiera e il ponte. Posizione tra l'arco e il ponte.

 Arco nel senso verticale della corda, dal ponte al tasto. Nessuna altezza definita.

Figura 1 – Bula da obra *Joke* de Stefano Scodanibbio, primeira parte. Scodanibbio (1983), Manuscrito.

 Arco circolare. La velocità d'azione e il diametro sono liberi.

 Spazzolato di crini tra tasto e ponte. Alla metà dell'arco. Due movimenti dell'arco per ogni nota.

 Arco al di sopra della posizione.

Figura 2 - Bula da obra *Joke* de Stefano Scodanibbio, segunda parte. Scodanibbio (1983), Manuscrito.

Cada movimento dos *Sei Studi* foi escrito de forma rapsódica dando liberdade para o compositor explorar as possibilidades sonoras do instrumento. E de fato, como primeiro

estudo da obra, *Joke* pode ser visto como aquele que introduz vários gestos musicais presentes em grande parte de seu repertório composicional. Ainda, *Sei Studi* propicia ao intérprete o contato inicial com a linguagem da música de Scodanibbio e os desafios propostos por ela. Neste sentido, uma das primeiras constatações ao tocar os estudos é o uso frequente dos harmônicos, usados muitas vezes de forma intercalada com sons fundamentais, proporcionando um discurso musical em duas dimensões sonoras presentes em vários gestos musicais ao longo dos estudos. Logo no início (figura 3), dois gestos demonstram a dualidade entre os sons fundamentais e harmônicos.



Figura 3 - Início: pentagrama 1, p. 1
Scodanibbio (1983), Manuscrito.

A partir deste ponto, os harmônicos predominam e os sons fundamentais aparecem em menor quantidade sendo inseridos entre harmônicos, como podemos ver na figura 4.



Figura 4 - pentagrama 3, p. 1
Scodanibbio (1983), Manuscrito.

E em seguida, podemos ver o uso dos sons fundamentais e harmônicos usados simultaneamente (figura 5).



Figura 5 – Uso simultâneo de sons fundamentais e harmônicos.
Scodanibbio (1983), Manuscrito.

Assim, a combinação entre escrita, mecânica dos movimentos e suas resultantes sonoras que, por muitas vezes extrapolam os gestos instrumentais tradicionais, possibilitou pensarmos na construção de uma narrativa imagética utilizando as ideias de Smalley.

A proposta de unir áudio e vídeo é entendida aqui como uma continuidade de ampliação das possibilidades artísticas da obra, promovendo um espaço alternativo de apreciação que além de se fazer valer dos meios eletrônicos (superando o padrão austero das salas de concerto), pode contribuir para o estudo da construção de significados que se dão na intercontextualidade dos discursos sonoros e visuais.

Na produção da vídeo-arte *Joke* os sons são convertidos ou associados com imagens através de diferentes métodos. Neste caso específico, a conversão se deu principalmente pela compreensão de como os gestos instrumentais (construídos a partir dos gráficos apresentados na partitura) resultaram em movimentos sonoros. Portanto, construímos aqui uma via de mão dupla onde a vídeo-arte ilustra o conceito de campo gestual de Smalley e este nos oferece ferramental para a análise da construção da dimensão visual.

As imagens utilizadas para a confecção do vídeo foram provenientes de acervos de vídeos de artes gráficas chamadas *background footages*, ou *graphic motions*, disponibilizados livremente nos sítios de internet da área. Todo o trabalho de colagem das imagens se baseou na busca de animações que pudessem representar elementos contidos na música, como harmônicos, trilos, trêmolos, pizzicatos, bariolagens, glissandos, multifônicos e ponticellos, gestos arquetípicos na obra de Scodanibbio³. Por hora, passaremos a abordar de forma sucinta a teoria de Smalley para em seguida relacioná-la à *Video Music* criada a partir de *Joke* de Scodanibbio de modo a tentar demonstrar como tal teoria contribuiu como embasamento para a narrativa videográfica.

4 – As relações entre som e visualidades a partir da Teoria da Imaginação da Escuta de Denis Smalley

Os problemas da significação da escuta oscilaram ao longo da musicologia entre os dois polos filosóficos que serviram de base às teorias da música. Ora as explicações sobre os significados musicais se davam por paradigmas objetivistas, em que toda a semântica era construída a partir das propriedades acústicas do objeto sonoro ou da compreensão da organização sintática de seus elementos constitutivos, ora tendiam a paradigmas

³ Salientamos que experiências com imagens produzidas em tempo real estão previstas em experimentos futuros. Os resultados da pesquisa apresentados aqui foram de grande importância para a construção do aparato tecnológico para gerar os experimentos que farão o relacionamento sonoro e visual em tempo real.

subjetivistas ou idealistas nos quais os significados eram decorrentes da razão e do pensamento. Somente a partir do desenvolvimento da filosofia fenomenológica é que o problema da percepção dos sons enquanto relação entre ser e mundo passou a figurar como ferramenta explicativa dos significados musicais. No contexto da Musicologia, foi a partir do trabalho teórico e composicional de Pierre Schaeffer que se iniciaram os estudos sistemáticos para a constituição de uma fenomenologia da escuta.

O trabalho de Pierre Schaeffer (1966) estava apoiado na fenomenologia de Edmund Husserl e acabou por ecoar determinados idealismos provenientes do trabalho desse filósofo que foram superados pela geração fenomenológica posterior, em especial por Merleau-Ponty. Os conceitos de objeto sonoro, de redução fenomenológica, que acarretaram na tendência em afastar a ligação entre o som percebido com sua fonte geradora no contexto da música concreta e acusmática, foram rediscutidos por gerações posteriores, tanto de compositores quanto de pesquisadores que se dedicaram aos estudos sobre a significação musical⁴. O próprio trabalho de Smalley, um dos principais continuadores da obra de Pierre Schaeffer, também buscou formas de recolocar os problemas fenomenológicos da escuta iniciados por Schaeffer em contextos filosóficos atuais.

Nesse sentido, Smalley passou a se preocupar com os significados musicais que foram fortemente transformados pelo aumento da paleta sonora que passou a fazer parte da música após o advento da gravação, como afirma:

Ao adotar uma abordagem perceptiva, procurei encontrar meios de explicar os atrativos especiais da música eletroacústica, mostrando como a sua imagética sônica se expande, vai além, e finalmente transcende, a herança de base gestual e vocal da música ocidental. Minha preocupação inicial, entretanto, é com questões de significado musical. Ao identificar redes de campos indicativos eu almejo desvendar os mecanismos usados pelos ouvintes para construir significados a partir de obras eletroacústicas, deste modo contribuindo para uma discussão da significação musical em geral. Qualquer tentativa de construir teorias de significações genericamente aplicáveis precisa levar em consideração a música eletroacústica. Além disso, o amplo contínuo de seu mundo sonoro, estendendo-se entre o imaginado e o real, provê a mais abrangente base para o estudo das relações humanas com os fenômenos sonoros. (Smalley 1996, 105 - tradução nossa)⁵

4 Uma visão sobre os problemas gerados pelas bases husserlianas do trabalho de Pierre Schaeffer ao modelos explicativos da significação musical podem ser encontrados em: (Toffolo & Oliveira 2005).

5 Adopting a perceptual approach I have attempted to find ways of explaining the special attractions of electroacoustic music, revealing how its sonic imagery expands beyond, and ultimately transcends the gesture- and utterance-based heritage of Western music. My primary concern, however, is with questions of musical signification. In identifying networks of indicative fields I hope to uncover mechanisms used by listeners to construct meanings from electroacoustic musical works, thereby contributing to discussion of musical signification generally. Any attempt to construct generally applicable theories of signification must take electroacoustic music into account. Moreover, the broad continuum of its sound world, stretching between the imagined and the real, provides the most comprehensive basis for studying human relationships with sonic phenomena.

Como podemos perceber, Smalley busca elaborar referenciais teóricos para tentar explicar a experiência de escuta mais geral e que considere não só a escuta musical tradicional, mas que englobe todas as expansões de possibilidades sonoras criadas pelo campo da música eletroacústica. Suas propostas são embasadas em dois aspectos principais: a) a consideração da escuta como uma experiência fenomenológica; b) a inclusão dos sons do mundo, dos sons ambientais e dos ruídos que enriqueceram as possibilidades significativas do campo musical.

Portanto, nesse contexto de ampliação da paleta de possibilidades sonoras que recolocam no centro da discussão, especialmente por causa dos sons ambientais, o problema da escuta reduzida, Smalley passa a recolocar o conceito de escuta e dos modos de escuta. Parte da distinção inicial entre o **ouvir** e o **escutar**. Para o autor, o ouvir é uma atitude fortemente involuntária enquanto o escutar caracteriza uma postura que exige foco e atenção. Portanto, ouvir e escutar se distinguem pela intenção. Para Smalley, há ainda, uma distinção de nível de atenção de escuta para as situações de escuta musical e de escuta do dia-a-dia sendo que a primeira exige uma intensidade e uma atenção maior que a segunda.

Tal distinção entre o escutar e o ouvir, naturalmente remeterá aos modos de escuta schaefferianos. Smalley retoma os conceitos de escutar, ouvir, entender e compreender, desenvolvidos por Schaeffer no *Traité* de (1966). De forma resumida, podemos dizer que o Modo I, *écouter* refere-se à escuta na qual som é o índice de algo no mundo. Eu ouço o som do carro, o som da bicicleta, enfim, ouço o que o som me indica. O modo II, *Ouïr*, caracteriza a percepção bruta. Refere-se a tudo aquilo que chega ao ouvido sem a necessidade de se ter ou não uma intenção de escuta. O modo III, *entendre*, refere-se à escuta intencional e ativa, na qual se passa a focar características e elementos específicos do que se ouve e qualificá-los de acordo com princípios organizacionais ou sistemas musicais que, por sua vez, caracterizam o Modo IV, ou *comprendre*. Nesse modo é que estão os signos constituídos, as referências, as obras musicais, e todas as estruturas organizacionais que dão suporte aos processos de abstração da escuta. Porém, interessam a Smalley as capacidades que um som tem de indicar para aspectos externos a ele mesmo, que aparecem em especial no modo I.

Smalley, a partir desse ponto, propõe um sistema perceptivo que abarque todos os modos elencados até aqui. Sugere substituir o conceito de **modo** de escutas para **relações** de escuta, pois para o autor o termo relação é mais dinâmico eliminando a sensação de estaticidade e permanência que a divisão da escuta em modos pode acarretar. O autor passa a propor três relações de escuta: a *relação indicativa*, a *relação reflexiva* e a *relação interativa*. A *relação interativa* é aquela decorrente da escuta reduzida, e intencionalmente elimina todas as referências do objeto percebido à sua fonte originária. Totalmente focada no objeto, típica do modo IV de Pierre Schaeffer (*comprendre*), na

qual os dados contextuais e relações estruturais dos sistemas organizacionais da música estão em primeiro plano. Pressupõe uma atitude ativa e caracteriza-se como a escuta voltada para o escrutínio das estruturas e da fruição estética. A *relação reflexiva* é fortemente calcada nos sentimentos e desejos de quem percebe, muito comum na escuta do dia-a-dia. É geralmente passiva pois acontece muito mais no momento em que o indivíduo é invadido por sons sem intencioná-los, sendo mais importante o universo emocional de quem ouve do que o foco no que é ouvido. Por fim, a *relação indicativa* é aquela que se relaciona ao modo I de Schaeffer, onde a escuta está voltada mais para as propriedades e características do mundo, das ações, dos eventos e do ambiente, do que para as características estruturais ou *espectromorfológicas* do som. É uma atitude focada menos em quem ouve e mais no que é ouvido, podendo ser ativa ou passiva.

Ao recolocar as relações de escuta, no intuito de poder reconsiderar as relações indicativas que os sons têm em potência, Smalley pode agora investigar toda a nova paleta sonora ampliada pelos desenvolvimentos da música eletroacústica, e inserir os mais diversos sons do mundo no contexto da criação musical contemporânea. Nesse sentido, passa a investigar suas possibilidades indicativas e significativas dos sons, organizando-os em três grandes blocos:

- os sons dos instrumentos musicais e do canto;
- os sons eletroacústicos criados por diversos tipos de processamentos e manipulações;
- os sons provenientes das mais diferentes fontes que não tinham propósitos musicais.

Tais categorias acabam por se organizar em um contínuo que vai de uma ponta mais reconhecível (no que se refere à aceitação enquanto material musical) a um polo mais irreconhecível. A articulação desses polos na criação musical faz emergir uma complexa rede de relações de escuta que Smalley irá denominar como **Campos Indicativos** e **Redes Indicativas**.

4.1 – Campos Indicativos e Redes Indicativas

Os *campos indicativos* e *redes indicativas* visam explicar as ligações entre a experiência humana e a escuta em contextos sonoros diferentes. São indicativos porque Smalley considera que a manifestação sonora pode indicar experiências relacionadas a ela, como um som que sugere um gesto que o realizou, quem o realizou, um comportamento ou transformação ambiental, entre outras. Essas relações são organizadas em *campos indicativos* mais ou menos arquetípicos, nos quais os mais arquetípicos são aqueles que caracterizam as indicações mais comuns e diretas que um

som tem em potência. Os *campos indicativos* mais arquetípicos são: o *gesto*, a *fala* e o *comportamento*; e os menos arquetípicos são: *energia*, *movimento*, *objeto/substância*, *ambiente*, *visão* e *espaço*. Quando a ação de escuta indica, ou faz referência a apenas um desses campos, diz-se que ocorreu uma relação a um *campo indicativo*, porém quando a ação de escuta indica para mais de um campo ao mesmo tempo, diz-se que se estabeleceu uma *rede indicativa*⁶.

O campo mais importante para o nosso trabalho aqui é o *campo gesto*. Refere-se ao conjunto de significados que emerge da percepção e que, por sua vez, está fortemente relacionado ao gesto corporal. Para Smalley, toda a escuta musical relaciona-se de alguma forma ao gesto instrumental, principalmente porque todos os sons historicamente aceitos como parte do universo musical são provenientes de instrumentos musicais, e portanto, há na experiência auditiva uma indicação ao gesto instrumental que o produz. O gesto musical envolve sempre um agente humano agindo fisicamente sobre corpos sonoros, dedilhando, batendo, raspando, e soprando o instrumento, enquanto a escuta musical irá invariavelmente estabelecer uma relação indicativa a essas ações humanas. A transformação que ocorre nesse campo indicativo se dá exatamente pela inclusão propiciada pela música eletroacústica de outras fontes sonoras não relacionadas ao campo gestual, como os sons ambientais e os ruídos. Nesse contexto, Smalley propõe a noção de Substituintes (*Surrogacy*).

Os Substituintes referem-se às variações indicativas gestuais que um som pode propiciar em substituição ao gesto que originou. Parte de um objeto modelo da própria experiência humana de um gesto físico qualquer, como as ações básicas de raspar, bater, esfregar, tamborilar, entre outras. O substituinte primário ou de primeira ordem, refere-se ao gesto instrumental em si, pois este é mais especializado, mas decorre dos gestos prototípicos da vida. Pode ser obtido pela própria ação instrumental, ou de algum outro tipo de ação física que indique uma ação humana para sua realização. Quando se cria um som utilizando técnicas eletroacústicas não relacionadas diretamente com o som instrumental, mas que ainda guarda alguma semelhança com um gesto humano, atinge-se o que Smalley chama de substituinte secundário, ou de segunda ordem. Já os substituintes remotos, indicam um campo onde não é possível identificar as ações físicas, nem mesmo a origem da fonte sonora. Como afirma:

(...) se o ouvinte não descobrir algum atributo do campo gestual na obra musical então a música parecerá estar distante do mais íntimo e internalizado domínio da experiência pessoal; o ouvinte deverá sentir-se como se observasse um

⁶ Smalley considera que podem haver muitos outros campos indicativos, porém centra-se nesses pois foram os que pode observar ao longo de vários anos investigando o assunto em situação e com pessoas diversas.

fenômeno invisível apresentado em uma tela ou no espaço. (Smalley 1996, p. 86 – tradução nossa)⁷

Esse é o caso em que se atinge o máximo de imaginação, passando para um relacionamento em rede com outros diversos campos indicativos que descreveremos agora. Ao lado do *campo gestual*, há outros dois campos que Smalley considera como mais arquetípicos: o *campo fala* e o *campo comportamento*.

O *campo fala*: com potência muito proeminente para indicar a presença humana. Neste sentido, não há som mais arquetípico do que a fala, capaz de jogar a percepção para uma situação de presença humana como nenhum outro som tem a potencialidade de fazê-lo. E por fim, o *campo comportamento*: referindo-se a como o som pode sugerir seu comportamento de transformação em movimento por meio de suas características *espectromorfológicas* em geral. Smalley ressalta dois pares gradativos de comportamentos que um som pode indicar. Os pares domínio/subordinação e conflito/coexistência. As características espectrais de um som podem torná-lo perceptível como um som em primeiro plano, ou como plano de fundo na escuta, indicando comportamento de dominância ou de subordinação na escuta. Por outro lado, os sons que variam entre fortemente contrastantes entre si, homogênicos, sincrônicos, ou coordenados, indicam comportamentos conflitantes ou de coexistência entre si. Por fim, Smalley ressalta um último comportamento importante que emerge das relações entre as características sonoras: a causalidade. Referindo-se exatamente aos comportamentos e características sonoras das relações de causa e efeito que um som tem para com o outro. Diferente do *campo gesto*, em que o som também se relaciona por causa e efeito a um gesto gerador, no *campo comportamento* as relações de causalidade ocorrem entre os próprios sons.

Os outros campos menos arquetípicos, segundo Smalley são geralmente relações indicativas decorrentes ou correlacionadas aos três campos mais arquetípicos. São eles o *campo Energia/Movimento*, *Objeto/Substância*, *Ambiente*, e *Espaço*. O campo *Energia/Movimento* refere-se à forma de ocupação no campo das alturas do som, considerando sua densidade, textura, entre outras características *espectromorfológicas*. Tal forma de ocupação não ocorre sem estar no tempo, portanto sempre se relaciona de alguma forma com o campo *Energia/Movimento*⁸. O campo *Objeto/Substância* refere-se às potencialidades que o som tem de indicar o material que o produziu, mesmo não que não tenha sido produzido por ele. Um som que tem características giratórias pode indicar para objetos que produzam sons "giratórios", por exemplo. Ou ainda, um som "raspado" indicando a aspereza de um material ou substância. As características sonoras que

7 (...) if the listener does not discover some gesture-field attributes in a musical work then the music will seem to be distanced from the more intimate, internalized domain of personal experience; the listener may feel as if 'observing' invisible phenomena displayed on a screen or in a space.

8 Neste campo indicativo, Smalley faz referência direta aos estudos sobre tipos de movimentos desenvolvidos em seu artigo de 1986. Cf.: (Smalley, 1986).

indicam para espaços específicos são o que compõem o Campo Ambiente; a capacidade de identificação de espaços abertos, fechados, entre outras características são o que caracterizam esse campo. Todos esses campos se articulam em rede com forte potencialidade indicativa chamada de Campo de Visão por Smalley.. Ou seja, todas as relações emergentes dos sons indicam alguma característica visual.

Portanto, podemos perceber que os campos indicativos e redes indicativas são ferramentas interessantes para pensarmos na forma de relacionamento entre sons e imagens. Justamente como faz Smalley através da sua sequência de campos, partindo da percepção de sons indicativos de um gesto corporal mais elementar, até se estruturar em redes complexas de referências visuais. Neste contexto, a vídeo-arte *Joke* surge como um exemplo prático de aplicação de alguns dos conceitos aqui apresentados.

5 – Análise das relações entre som e imagem em *Joke*

Para exemplificarmos as formas de relacionamento entre som e imagem exploradas neste trabalho utilizaremos a teoria de Denis Smalley, apresentando algumas análises de trechos selecionados do áudio visual de *Joke*.

Como afirmamos acima, o processo de construção do trabalho de audiovisual partiu da análise dos gestos instrumentais necessários para a execução da partitura de Scodanibbio, bem como do exercício de fruição estética do intérprete de modo que tais informações pudessem contribuir com a coerência de sua versão da obra. De acordo com o que apresenta Smalley, os gestos instrumentais são componentes centrais no campo gestual. A relação com a ação humana necessária para produzir um determinado som instrumental tem grande peso na construção de relações imagéticas por parte do ouvinte. Porém, é necessário primeiramente levar em consideração a relação corporal que o instrumentista tem com o contrabaixo, pois suas dimensões exigem movimentos amplos dos braços, bem como flexibilidade, fatores diretamente relacionados com as resultantes imagéticas criadas a partir dos movimentos necessários para a execução da peça. Sendo assim, é fácil imaginar que para se tocar um instrumento que mede aproximadamente 180 cm de altura, por 67 cm de largura na sua base e 45 cm de profundidade entre o fundo⁹ e o cavalete¹⁰, a movimentação do instrumentista acaba se tornando outro elemento a ser explorado. Fato que pode ser comprovado a partir de desenhos e caricaturas feitas sobre grandes solistas do século XIX e suas performances que atraíam público para ver o virtuosismo num instrumento com essas proporções, como é o caso de Giovanni Bottesini (1821-1889), contrabaixista e compositor italiano, famoso por suas

9 tampo traseiro que fica encostado no corpo do instrumentista.

10 peça posicionada sobre o tampo frontal na qual as cordas ficam apoiadas.

performances virtuosísticas, ou ainda através das performances de contrabaixistas contemporâneos como Robert Black (1956), Bertran Turetzky (1933) e do próprio Scodanibbio. Nesse sentido, ao investigar a obra, considerando os gestos instrumentais, separamos tais ações a partir de seus principais gestos, dos quais ressaltamos aqui: Gestos de Arco Circular, Arco *col. legno*, *pizzicatos* e Multifônicos.

A - Arco Circular:

Nos instrumentos de cordas friccionadas a qualidade da emissão sonora depende em grande parte de como é gerado o atrito entre a crina no arco e a corda num movimento longitudinal. Dessa forma, um ponto de contato estável entre os dois elementos permite a corda vibrar de forma uniforme gerando um som potencialmente equilibrado e com projeção. Além do cuidado na qualidade da emissão sonora, é também igualmente necessária a atenção para a posição em que o arco irá friccionar a corda. Ou seja, em qual altura da corda o ponto de contato será efetivado. Essa variação é controlada pelo instrumentista e resulta numa mudança de timbre, já que quanto mais próximo do cavalete o arco friccionar a corda, mais harmônicos parciais irão soar, resultando numa sonoridade mais áspera e um timbre mais metálico. Portanto, o arco circular preserva o princípio básico do movimento longitudinal da fricção da corda, porém muda constantemente tanto o ponto de contato, quanto a sua posição gerando ruídos. Assim, o gesto circular é realizado por meio de uma movimentação do arco que varia tanto no eixo latitudinal quanto longitudinal em relação às cordas. A combinação da variação dos dois eixos cria, então, um movimento circular que acaba por gerar o atrito nas cordas em posições diferentes do ponto de contato usual, bem como do ângulo do arco em relação à corda. Tal variação acaba por criar um objeto sonoro que se caracteriza por uma variação contínua dos harmônicos emitidos, já que o ponto de contato do arco com a corda faz com que a duração da porção vibrante da corda se modifique constantemente. Tal mudança nos pontos de contato também cria variações gradativas de dinâmica. Se considerarmos o conceito de substituintes de Smalley, poderemos perceber que mesmo sendo pouco usual, esse gesto instrumental ainda figura dentro do repertório de gestos instrumentais reconhecíveis pelo ouvinte, em especial aos movimentos de ir e vir do braço do contrabaixista, da ação corporal necessária para desempenhar tais movimentos e que, considerando o tamanho do instrumento, são gestos que, em geral, são de grande amplitude grande se comparados aos outros instrumentos de cordas como violinos, violas e violoncelos. As variações contínuas e circulares do *campo comportamento* do objeto sonoro, farão referência provavelmente aos gestos modelos de raspar coisas ou superfícies de forma circular. Smalley exemplifica em seu texto, ao citar a imagem do movimento, que o som do raspar de dois objetos, como por exemplo, duas pedras, tem a capacidade de indicar qual o tipo de movimento realizado. Portanto, temos aqui, a referência tanto do campo *gesto*, por meio do gesto modelo, quanto do *campo comportamento*, que faz referência ao desenrolar espectral do som. Dessa forma, as imagens escolhidas para

serem sincronizadas de forma concordante (segundo Coulter) relacionadas a esse gesto instrumental consistem em linhas ondulantes que se cruzam e se movimentam numa velocidade equivalente aos movimentos circulares do gesto instrumental. A partitura do trecho da peça em movimento circular pode ser observada na figura 6 e um dos frames do trecho do vídeo encontra-se na figura 7.



Figura 6 - Uso de arco circular - pentagrama 4, p. 2 Scodanibbio (1983), Manuscrito.



Figura 7 - Frame da imagem relacionada ao gesto de Arco circular em 1'34" do vídeo. Autor, 2015. Vídeo

Portanto, como demonstrou Smalley (1996), a imaginação é remetida pelo gesto instrumental (campo gesto) a uma imagem que se estabelece a partir desse gesto. Intuímos o braço do contrabaixista realizando os movimentos circulares de ir e vir de alguma forma e a imagem escolhida pretendeu criar uma relação de com essa característica circular, sinuosa que o campo gestual indica, propondo uma possível leitura imagética do som produzido por esse mesmo gesto.

B - Col legno e pizzicato:

O efeito sonoro percussivo resultante do golpe *Col legno* vem sendo utilizado por diversos compositores desde o século XVII. Ele consiste basicamente em bater a vareta do arco na corda fazendo-a vibrar de forma percussiva, ao invés de se usar a crina que fricciona a corda em movimento longitudinal. Como dificilmente o instrumentista atinge a corda no mesmo ponto com a vareta, existe uma grande variação no resultante sonora, mesmo quando são tocados sons fundamentais, como cordas soltas. Em contrapartida, o pizzicato é a técnica onde as cordas são pinçadas com os dedos, ao invés de friccionadas

pelo arco. Usualmente, utilizado na música popular, é também muito utilizado na música erudita provendo estabilidade rítmica e harmônica no conjunto orquestral.

Os gestos instrumentais selecionados neste ponto (cf. figura 8) são propostos de forma particular por Scodanibbio, que ao invés de utilizar o golpe *col legno* em notas fundamentais, como por exemplo em cordas soltas, os realiza com harmônicos, gerando um timbre menos usual do instrumento. Em seguida, três *pizzicatos* rápidos em arpejo de harmônicos nas quatro cordas apresentam uma textura mais granular. A despeito das características menos usuais do *col legno* deste trecho, a referência imagética à ação de percutir as cordas com a madeira do arco é fortemente imagética no que se refere ao substituinte primário de acordo com a teoria de Smalley, bem como a ação de dedilhar as cordas sucessivamente em movimentos rápidos. Cada um dos pequenos grãos, para usar a nomenclatura típica da música eletroacústica¹¹, foi associado a um movimento de círculos luminosos concêntricos que se propagam do centro para as bordas do vídeo, sendo quatro círculos concêntricos para os primeiros quatro gestos *col legno* e depois mais quatro círculos em cores diferentes dos primeiros, para o segundo conjunto de quatro *col legno*. Por meio da mudança de cores do primeiro para o segundo conjunto pretendeu-se relacioná-las com a modificação das alturas dos dois grupos gestuais, neste caso uma referência aos procedimentos utilizados por MacLaren. Os dois primeiros arpejos *pizzicatos*, também representados pelo mesmo tipo de círculos concêntricos, se relacionam com o gestos de *col legno* anteriores e expressam a conexão entre os elementos em uma unidade fraseológica, que na decisão do intérprete da gravação (autor deste texto) parece ser a escolha interpretativa mais adequada para este trecho da obra. O último arpejo *pizzicato* é realizado na direção das cordas agudas para as graves, oposto aos dois *pizzicatos* anteriores. Para enfatizar imagetivamente a mudança de gesto, e portanto, do resultado sonoro que se direciona a sensação de finalização dessa frase-gesto, a imagem relacionada consiste em uma nuvem de poeira que se dispersa pelo ar que tenta criar essa imagem de conclusão e peso conclusivo do grave (Cf. Figura 9 que representa os círculos concêntricos do primeiro grupo de *col legno*).

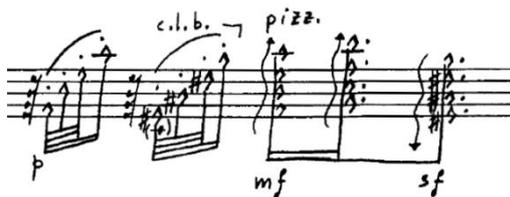


Figura 8 - *Col legno* seguido de *pizzicato* em pentagrama 4, p. 2
Scodanibbio (1983), Manuscrito.

11 O conceito de Grão e suas derivações como Granulação foram inicialmente cunhados por Pierre Schaeffer em seu *Traité des objets musicaux* (Schaeffer, 1966).



Figura 9 - frame da imagem relacionada ao gesto *col legno* seguido de *pizzicato* em 0'55" do vídeo. Autor, 2015. Vídeo

C - Multifônicos:

Basicamente, os multifônicos são resultado de técnica estendida capaz de fazer um instrumento monofônico gerar várias notas ao mesmo tempo. Essa técnica não é tão comum nos instrumentos de cordas friccionadas, sendo mais utilizada nos instrumentos de sopro, tanto de palheta, quanto de metais. Porém, também é possível ser executada nas cordas e na voz. Saxofonistas como John Coltrane e Michael Brecker utilizaram essa técnica com maestria produzindo novas texturas e coloridos sonoros. Nos instrumentos de cordas o multifônico é gerado através de um nível reduzido de pressão do dedo sobre a corda que impossibilita a corda vibrar em sua totalidade gerando uma indefinição na altura da nota. Dessa forma, são produzidos vários harmônicos pertencentes a fundamentais diferentes gerando o multifônico.

Scodanibbio utiliza dois tipos de multifônicos em *Joke*. O primeiro descrito aqui (confira o trecho da partitura na figura 10), é gerado através do contato do dedo com a corda sem pressioná-la totalmente juntamente com o arco fazendo a fricção em posição mais próxima ao cavalete, porém sem *ponticello*. Como resultado da pouca pressão do dedo e da vibração da corda, são gerados vários harmônicos simultaneamente com boa estabilidade, tanto dinâmica, quanto frequencial.

A escolha da imagem (*frame* de exemplo na figura 11) prezou pela tentativa de referenciar a velocidade do gesto necessário para a execução do multifônico por meio de um conjunto de partículas luminosas que se movimenta da esquerda para a direita do vídeo com velocidade equivalente ao movimento do braço do instrumentista e, portanto, à velocidade do arco.

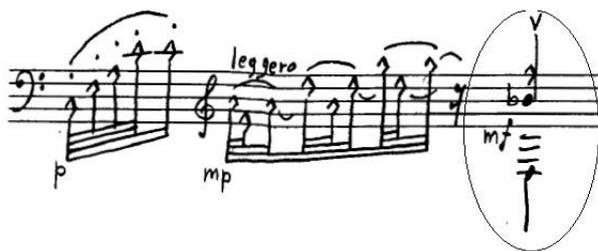


Figura 10 - Multifônico em pentagrama 3, p. 1 Scodanibbio (1983), Manuscrito.

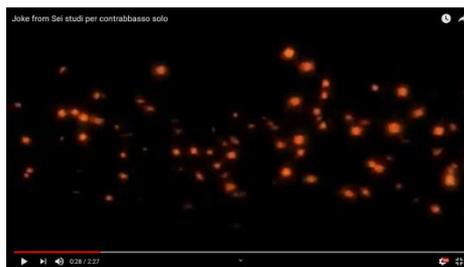


Figura 11 - Frame da imagem relacionada ao gesto de um Multifônico em 0'28" do vídeo. Vianna, 2015. Vídeo

D - Segundo Multifônico com glissando ao final:

O segundo tipo de multifônico utilizado é gerado em corda dupla numa posição pouco convencional, onde as mãos esquerda e direita (do arco) ficam em posição invertida acarretando na posição da mão esquerda em *sul ponticello* (próximo ao cavalete) e a mão do arco em *sul tasto* (sobre o espelho do instrumento). Esse multifônico se encontra na bula dos seis estudos e possui um gráfico específico para a sua execução, conforme podemos verificar na figura 12. Adicionalmente, logo após a sua execução o intérprete deve fazer um glissando a partir do multifônico produzindo outros harmônicos parciais juntamente com ruídos resultantes do gesto em questão. O gesto impulsivo de movimento rápido do arco, bem como do deslizar da mão para a realização do glissando é fortemente imagético mas identificável enquanto um Substituto Primário (que para Smalley, se refere especificamente aos gestos instrumentais). A imagem escolhida para se relacionar a esse som (cf. figura 13) é formada por dois objetos visuais, o primeiro que se caracteriza por uma imagem esférica que estoura em brilho na tela toda se relacionando com os harmônicos produzidos que soam na região aguda do instrumento e que depois progride para pontos luminosos que se expandem lateralmente e somem fazendo referência ao gesto *glissando* que vai mais ainda ao agudo.

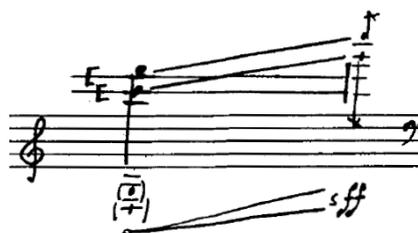


Figura 12 - Multifônico em corda dupla com glissando em pentagrama 6, p. 1 Scodanibbio (1983), Manuscrito.



Figura 13 - Frame do multifônico-glissando em 0'50" do vídeo Vianna, 2015. Vídeo

Considerações Finais

Os exemplos selecionados para ilustrar o processo de criação, juntamente com o embasamento teórico proposto como suporte, fazem parte de uma narrativa maior construída através do exercício criativo e perceptual de diferentes linguagens sonoras e imagéticas que não apenas se convergiram e resultaram na vídeo-arte *Joke*, mas também apontam caminhos para outros experimentos do gênero capazes de estimular nossa percepção, tanto do ponto de vista do criador quanto do espectador. Portanto, são vastas as possibilidades criativas e interpretativas propostas, podendo gerar diferentes significados e experiências estéticas para públicos diversos. Porém, como demonstramos aqui, a narrativa para *Joke* baseou-se de forma objetiva nas possibilidades de intersecções entre resultantes sonoras do gestual do instrumentista, em consonância com o que as instruções do compositor, com imagens que pudessem representá-las.

Nesse sentido, as relações esboçadas aqui entre o som e imagem no experimento videográfico de *Joke* ilustraram como a teoria de Smalley pode ser usada tanto como ferramenta analítica quanto de poética criativa para explorar as relações artísticas entre sons e imagens. Considerando o campo gestual de Smalley pudemos perceber como as construções imagéticas a partir do gesto instrumental são profícuas e significativas para relacionar sons e imagens, em especial superando as primeiras experiências dos artistas

pioneiros da *Visual Music* que relacionavam som e imagem, geralmente, por meio de abordagens mais "abstratas" calcadas nas representações de alturas e intensidades. Futuros experimentos criativos que relacionem som e imagem a partir dos conceitos de Smalley, em especial as relações indicativas gestuais, poderão contribuir significativamente para os estudos que buscam elucidar os processos de construção de significação emergentes das relações entre essas duas linguagens, ou seja, significações que ocorrem nesse campo híbrido como afirma Mollaghan. A proposição de novas experiências criativas como as esboçadas aqui também podem oferecer diferentes perspectivas para o estudo das relações entre som e imagem, especialmente porque a aplicação dos conceitos de campos e redes indicativas propostos por Smalley restringiram-se à música eletroacústica e pouco foram aplicados nas produções audiovisuais.

Ainda cabe ressaltar que as formas de relacionamento, ainda que por vezes possam parecer traduções diretas do sonoro ao visual, não se enquadram nessa categoria. Como destacou Coulter, a tradução direta, seria aquela em que há uma concordância total entre o som e a imagem, ou seja, um vídeo do instrumentista tocando a obra. A criação apresentada aqui contém um alto grau de abstração por um lado, mas busca, por outro, uma coerência entre os fenômenos auditivos e visuais que, concordando com Smalley, acreditamos estar, tal coerência, exatamente na ação corpórea que está indicada no som.

Por fim, outro aspecto interessante a ressaltar é o concernente às próprias propriedades sonoras exploradas por Scodanibbio no repertório de contrabaixo que abordam sonoridades típicas da música contemporânea, pouco usuais se comparadas ao repertório tradicional do instrumento. Tais sonoridades, que por vezes indicam gestos instrumentais pouco usuais acabam por impulsionar a escuta a um campo imagético mais livre (segundo Smalley), possibilitando uma rica exploração artística de relacionamentos entre sons e imagens. Ainda assim, a busca por processos de relação entre som e imagem pode contribuir com a construção de significados mais diversos e complexos que não são fáceis de emergir na situação de escuta de concerto desse tipo de repertório. Portanto, a *Visual Music*, entre outras coisas, pode também contribuir para com a aproximação do público a esse tipo de repertório ampliando suas capacidades significativas.

Referências

- Bosseur, J.-Y. 1998. *Musique et arts plastiques*. Paris: Minerve.
- Caznok, Y. B. 2015. *Música: entre o audível e o visível*. São Paulo: Editora Unesp.
- Coulter, J. 2010. Electroacoustic Music with Moving Images: the art of media pairing. *Organised Sound*, 01(15):26–34.

- Domingues, D., editor 2009. *Arte, Ciência e Tecnologia: Passado, presente e desafios*. São Paulo: Editora UNESP.
- Estrada, J. 2016. Conversación con Stefano Scodanibbio. *Perspectiva interdisciplinaria Del laboratorio de creación musical*, 1(1):54–88. Cidade de México: SUICREA-UNAM.
- Fishing, Oskar 1938. *An Optical Poem*. Metro Goldwyn Mayer. 1 curta metragem (7 min), son., color.
- Glusberg, J. 2011. *A arte da Performance*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Lopes, D. M. M. 2001. The Ontology of Interactive Art. *Journal of Aesthetic Education*, 35(4):65–81.
- Mollaghan, A. 2015. *The Visual Music Film*. New York: Palgrave MacMillan.
- Satz, D. Z. 1997. The Art of Interaction: Interactivity, Performativity, and Computers. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 55(2):117–127.
- Schaeffer, P. 1966. *Traité des Objets Musicaux*. Paris: Éditions du Seuil.
- Scodanibbio, Stefano. 1983. *Sei studi per contrabbasso solo*. [Manuscript]. Library of University of Illinois at Urbana-Champaign.
- Scodanibbio, Stefano. 2019. Andrea Lambertucci (editor). *Stefano Scodanibbio WebSite*. Retrieved from URL: <http://www.stefanoscodanibbio.com/>
- Smalley, D. 1986. "Spectro-morphology and Structuring Processes". Emmerson, S., editor, *The language of Electroacoustic Music*, 61–93. New York: Harwood academic publishers.
- Smalley, D. 1996. The listening imagination: Listening in the electroacoustic era. *Contemporary Music Review*, 13(2):77–107.
- Toffolo, R. B. G. and de Oliveira, A. L. G. 2005. Uma abordagem atuacionista da tipo-morfologia de Pierre Schaeffer. *Anais do Simpósio de pesquisa em Música*. 131–145. Curitiba: IA-UFPR.
- Turetzky, B. 1974. *The contemporary contrabass*. Berkeley: University of California Press.
- Vianna, Beto. 2015. *Joke from sei studi per contrabbasso solo*. [video]. Retrieved from URL: https://www.youtube.com/watch?v=q_uYSPryogo