

Guilherme Peluci de Castro

PROBLEMAS DE PERFORMANCE EM IMPROVISAÇÃO DIRIGIDA

Um estudo comparativo dos sistemas de *Soundpainting* e *Conduction*®

Minas Gerais - Brasil

Setembro - 2015

PROBLEMAS DE PERFORMANCE EM IMPROVISACÃO DIRIGIDA

Um estudo comparativo dos sistemas de *Soundpainting* e *Conduction*®

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Departamento de Música da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Música, realizada sob à orientação científica do Doutor João Pedro Paiva de Oliveira, Professor Titular do Departamento de Música da Universidade Federal de Minas Gerais.

Área de Concentração: Processos Analíticos e Criativos

Orientador: João Pedro Paiva de Oliveira

Belo Horizonte

Departamento de Música da UFMG

2015

Dedico este trabalho a meu querido amigo e colega Evan Mazunik, que com toda sua generosidade me apoiou, acolheu e ensinou muito do que hoje sei. Sem ele, nada disso teria se tornado realidade.

Banca Examinadora

Professor Doutor João Pedro Oliveira (orientador)
Professor Titular da Universidade Federal de Minas Gerais

Professor Doutor Clifford Korman
Professor Adjunto da Universidade Federal de Minas Gerais

Professor Doutor Marco Scarassatti
Professor Adjunto da Universidade Federal de Minas Gerais

agradecimentos

Agradeço aos meus amigos e colegas improvisadores que me incentivaram e ajudaram a tornar este trabalho real:

Evan Mazunik, Walter Thompson, Etienne Rolin, Gil Sellinger, Cliff Korman, Chris Washburne, Daniela Veronesi, Dino Deane, Franziska Schroeder, Felipe José, Marcos Scarassati, Milagros 'Chaya' Vazquez, Rafael Nunes, entre tantos outros que não caberiam nesta página.

Ao meu orientador Prof. Doutor João Pedro Oliveira por toda sua paciência, conhecimento e pela liberdade que me concedeu de conduzir o trabalho.

Um agradecimento especial para os ótimos músicos que foram meus alunos e me permitiram usar de sua paciência e boa vontade para realizar parte desta pesquisa:

Breno Fonseca, Douglas Domingos, Geraldo Magela Araújo, Igor Pires, Laura Gonzaga, Lucas Oliveira, Marcos Ferreira, Vinicius Mendes, Antônio Beirão, Victor Galvão, Glauco Borges, Bruno Dutra, Carlos Palerosi, Elcio Amorim, Matheus Ligeiro, Paulo Roberto Junior, Rafael Dutra, Luisa Bahia, Adriano Goyatá.

Ao professor Eduardo Campolina que me ajudou a dar os primeiros passos na vida acadêmica.

À minha mãe Mônica, por sempre ter me apoiado em tudo que fiz. Aos meus amigos e colegas do Dibigode, Antônio, Vicente, Tiago e Gabriel, que me incentivaram com grande entusiasmo a buscar cada vez mais. À minha amiga querida Andrea Motta por sua enorme ajuda e carinho. À meu irmão Fred, que esteve ao meu lado durante todo o processo. Um agradecimento também ao meu grande amigo Guilherme Lessa, que me ajudou imensamente pata, meta, física e psicologicamente.

palavras-chave

Música, Improvisação Dirigida, Composição em Tempo Real, Performance, *Soundpainting*, Conduction®.

resumo

O presente trabalho propõe abordar os problemas mais significativos de performance dentro do campo da improvisação dirigida. Tendo como foco principal os dois principais métodos desta prática, o *Soundpainting* e o Conduction®, a dissertação é composta de quatro capítulos. Os dois primeiros descrevem o contexto histórico e a estrutura básica de organização e funcionamento de cada um dos métodos, abordando seus sistemas de comunicação, e aspectos práticos. Apresenta-se no terceiro e quarto capítulos, uma comparação de ambos sob a ótica da lógica composicional contra o raciocínio da improvisação em grupo, seguida de uma constatação e análise dos problemas de performance que ocorrem nos métodos de improvisação dirigida aqui abordados, fruto de entrevistas com praticantes de *Soundpainting* e Conduction® e experiências empíricas com alunos da UFMG.

keywords

Music, Directed improvisation, Live Composing, Performance, *Soundpainting*, Conduction®.

abstract

This paper proposes to address the most significant performance problems within the field of directed improvisation. Focusing mainly on the two main methods of this practice, *Soundpainting* and Conduction®, the dissertation consists of four chapters. The first two describe the historical context and the basic structure of the organization and functioning of each of the methods by addressing their communication systems, and practical aspects. On the third and fourth chapters it presents a comparison of both from the perspective of compositional logic against the reasoning of the improvisation group, followed by an observation and analysis of performance problems that occur in the methods here addressed, by interviews with practitioners of *Soundpainting* and Conduction® and empirical experiences with students of UFMG .

Índice

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO I - HISTÓRIA E CONCEITO	24
O que é Improvisação dirigida?	24
1.1 Contexto Histórico	27
1.2 <i>Creative Music Studio</i> e o <i>Soundpainting</i>	29
1.3 <i>Conduction</i> ®	34
1.4 Difusão do <i>Soundpainting</i> e <i>Conduction</i> ®	43
1.4.1 América do Norte	43
1.4.2 América do Sul	44
1.4.3 Europa	45
1.5 Outros Métodos	46
CAPÍTULO II - SISTEMAS DE IMPROVISAÇÃO DIRIGIDA	49
2.1 <i>Soundpainting</i>	49
2.1.1 Sintaxe	51
2.1.2 Regiões Imaginárias	55
2.1.3 Níveis de Desenvolvimento	57
2.1.4 Vocabulário	57
2.1.5 <i>Who</i> (Quem)	59
2.1.6 <i>What</i> (O que)	59
2.1.7 <i>How</i> (Como)	62
2.1.8 <i>When</i> (Quando)	63
2.1.9 Famílias	64
2.1.10 Conjugações	66

2.1.11 Diretrizes Básicas	67
2.1.12 <i>Neutrals and Defaults</i>	68
2.2 <i>Conduction</i> ®	72
2.2.1 Sintaxe e Léxico	75
I. <i>Downbeat</i>	77
II. <i>Dynamics</i>	78
III. <i>Sustain</i>	78
IV. <i>Develop</i>	80
V. <i>Pedestrian</i>	81
VI. <i>Repeat</i>	83
VII. <i>Events</i>	84
2.2.2 Diretrizes Gerais	85
2.3 Outros Métodos - Técnica	86
2.3.1 Frank Zappa	86
2.3.2 Anthony Braxton	87
2.3.3 John Zorn	88
2.3.4 Adam Rudolph	89
2.3.5 Santiago Vazquez	89
2.3.6 Karl Berger	90
CAPÍTULO III - ANÁLISE COMPARATIVA DOS SISTEMAS	91
3.1 Base Comparativa	91
3.1.1 Filosofia dos Métodos	93
3.1.2 Comunicação e Operacionalização	97
3.1.3 Individualidade, Liberdade e Controle	99
3.1.4 Conhecimentos Técnicos	102
3.1.5 Prática e Desenvolvimento	103
CAPÍTULO IV - PROBLEMAS DE PERFORMANCE	105
4.1 Problemas de Performance	105
4.2 Conflito	109

4.2.1 Regente X Músico	110
4.2.2 Músico X Músico	114
4.3 Obstáculo	119
4.3.1 Obstáculos Técnicos	119
4.3.2 Obstáculos Psicológicos	124
4.4 Distúrbio	131
5. CONCLUSÕES	138
Bibliografia	143
ANEXOS	146
Anexo A - Gravações de Performances	147
Anexo B - Relatórios, Depoimentos e Entrevistas	148
1. Condutores e <i>Soundpainters</i>	149
2. Alunos da UFMG	174

Índice de Figuras

Figura 1 Sintaxe de Soundpainting.....	54
Figura 2 Regiões Imaginárias.....	56
Figura 3 Vocabulário Básico de Soundpainting.....	58
Figura 4 Tempo de Execução.....	63
Figura 5 Desenvolvimento, Intenção e Repetições.....	65
Figura 6 Sintaxe de <i>Conduction</i> ®.....	73
Figura 7 <i>Dynamics</i>	78
Figura 8 <i>Sustain</i>	79
Figura 9 <i>Expand/Contract</i>	80
Figura 10 <i>Pedestrian</i>	82
Figura 11 <i>Repeat</i>	84
Figura 12 <i>Panorama</i>	84
Figura 13 <i>Ghost Trance Signals</i>	87
Figura 14 <i>Cobra</i>	88
Figura 15 <i>Soundpainting vs Conduction</i> ®	93
Figura 16 Lógica do <i>Soundpainter</i>	94
Figura 17 Lógica do Condutor.....	95
Figura 18 Problemas de Performance.....	140

"Conducting" is where you draw 'designs' in the nowhere—with a stick, or with your hands—which are interpreted as 'instructional messages' by guys wearing bow ties who wish they were fishing.¹

(Zappa 1990, p.176)

¹ “Condução” é onde você faz ‘desenhos’ no nada – com uma vareta ou suas mãos - o que é interpretado como ‘mensagens instrutivas’ por caras vestindo gravatas borboleta que preferiam estar pescando.

INTRODUÇÃO

Acreditamos que a primeira problemática que se deve colocar em questão em um trabalho acadêmico de música é a forma com a qual lidamos com o seu elemento base. Isto pois existem diversas abordagens que podemos assumir dependendo de como estamos a tratar dos conceitos que dão origem à pesquisa. Neste caso, o componente inicial é a maneira na qual percebemos e lidamos com o material sonoro, pois este, nos dá pistas de como devemos seguir adiante e determina o vetor de raciocínio que iremos utilizar para introduzir este trabalho. Refletindo sobre isso, entendemos que a nossa relação com a música pode seguir dois caminhos que, embora pareçam opostos, de alguma forma se complementam:

- a) Uma relação de conhecimento formal, em que o estudo da(s) teoria(s) se alia a uma prática instrumental ou composicional baseada no estudo da tradição ocidental e seu significado na atualidade. Estamos falando de um conteúdo que é habitualmente dividido de acordo com elementos organizacionais como melodia, harmonia, ritmo, altura, timbre, intensidade e duração. Estes elementos se combinam para criar aspectos como estrutura, textura e estilo. Podemos, ainda, verificar como parte de seu exercício, técnicas de análise, estudo de contraponto, notação, relações intervalares e outros conceitos derivados da história desta tradição.
- b) Uma abordagem mais intuitiva, tácita, em que a vivência musical se alia a uma prática informal de conhecimento. Uma relação estética, subjetiva, entre o conteúdo sonoro e a sua relação empírica com a percepção humana. Este tipo de abordagem pode ser, muitas vezes, encontrado no feitio da música popular, na qual o compositor tem uma noção estética da sua composição mesmo quando desprovido da teoria tradicionalmente considerada nas escolas e conservatórios de música. Estamos aqui também a discutir possíveis questões de cunho sinestésico, que irão abordar percepções auditivas relacionadas a memórias visuais e outros juízos de assimilação corporal, como quando podemos nos referir à vivências pessoais a partir

da escuta de um determinado som ou também como quando podemos atribuir valores cognitivos à escuta²

Compreendemos que nesta segunda direção, há uma grande potencialidade, uma forma de ver a sucessão de sons e silêncios por um ponto de vista multifacetado, que nos permite enxergar diversas formas diferenciadas de fazer e refletir sobre o ato musical. Tomando este rumo, percebemos que mesmo não seguindo os padrões tradicionalmente usados pela prática acadêmica ocidental, é possível desenvolver ao longo de anos de prática e pesquisa, um discurso musical rebuscado, porém intuitivo, que ora pode usar de signos, ora se basear em uma retórica abstrata. Este discurso tem a possibilidade de conter conteúdo suficiente para nos afastar da tradição acadêmica e assim, enxergar o discurso musical tácito como fator substancial nesta via em que percepções sonoras subjetivas podem ser mais relevantes que notas e escalas.

Ainda nesta linha de raciocínio, podemos fazer, muito sucintamente, uma comparação entre estrutura e conteúdo dentro deste contexto musical, a fim de assimilar a estrutura como a principal diretriz do viés que estamos a tomar: Estrutura pode ser entendida como o sistema organizacional que irá definir os parâmetros formais, enquanto conteúdo é o objeto sonoro em si. 'Nota longa', por exemplo, pode ser tratada como uma diretriz estrutural que define que o som deverá ser contínuo, de longa duração, embora deixe à critério dos improvisadores a decisão sobre questões relacionadas à altura, timbre e instrumentação, que neste caso podem ser vistos como o conteúdo. Estes parâmetros são variáveis e dependem de caso a caso.

No âmbito deste trabalho propomos uma abordagem que irá dar preferência à compreensão da música a partir do conceito que estabeleceremos para 'estrutura' em contraposição ao 'conteúdo', de modo que iremos fundamentar essa perspectiva na idéia de John Cage quando disserta sobre a definição da música moderna:

² Queremos nos referir à produção sonora relativa ao nosso ambiente externo, indo além do estudo tradicional das notas e escalas.

Structure in music is its divisibility into successive parts from phrases to long sections. Form is content, the continuity. Method is the means of controlling the continuity from note to note. The material of music is sound and silence. Integrating these in composing³. (CAGE, 2011)

Mesmo não tendo frequentado qualquer curso de graduação em música, através do contato com outros músicos, outros intérpretes, fomos desenvolvendo com o passar dos anos um raciocínio estrutural ligado à improvisação. Em muitos casos, não era possível preparar o conteúdo a ser executado, apenas preparar-se para lidar com o instante. Um treinamento escorado em circunstâncias condicionais.

Seja em concerto, performance ou *Jam Session*⁴, nossa experiência musical foi calcada no encontro, muitas vezes que aconteceu já em cima do palco, minutos antes da apresentação. Isso fez com que desenvolvêssemos uma prontidão para lidar com o material momentâneo.

Assim, reconhecemos a improvisação como um modo de vida, de observação e intervenção, que sustenta-se pelo discurso, independentemente do vocabulário utilizado. Uma liberdade poética, que provê uma enorme gama de possibilidades, impedida apenas por limitações estético-cognitivas⁵ e pela técnica⁶ para executar o que se imagina.

³ Estrutura em música é a sua divisibilidade em partes sucessivas, de frases à longas seções. A forma é o conteúdo, a continuidade. Método é o meio de controlar a continuidade de nota à nota. O material musical é o som e o silêncio. A integração destas na composição.

⁴ Encontro entre músicos, que se conhecem ou não, a fim de improvisar coletivamente sem nenhum ensaio prévio, independentemente de público; que acontece somente pelo ímpeto improvisativo e dialético entre os participantes.

⁵ Restrições relacionadas à experiência, à vivência perceptiva, ao conhecimento adquirido ao longo da vida do músico, às suas percepções estéticas, semióticas, etc.

⁶ Esta pode ser adquirida a partir de modelos formais, ou desenvolvida, criada de maneira empírica através de anos de prática.

A cognição, em suas estruturas, emerge dos esquemas sensório-motores vivenciados que permitem à ação ser construída e guiada pela percepção. É a estrutura vivencial sensório-motora contextualizada, *"a maneira pela qual e sujeito percebido está inscrito num corpo, [...] que determina como o sujeito pode agir e ser modulado pelos acontecimentos do meio."* (VARELA E COLS., 1993, p. 235)

Percebemos, no entanto, que quando estamos a tratar de improvisação em grupo, apesar da enorme liberdade de ação, compreendida na sua prática, podem existir dificuldades na comunicação entre os improvisadores. Nem sempre haverá sincronia e/ou uma homogeneidade no discurso musical, quando mais de um músico estiver improvisando ao mesmo tempo. Grandes improvisadores estudam durante anos para conseguir alcançar uma capacidade de diálogo adequada, uma consciência coletiva.

This collective agency points in the direction of an ensemble unity that is paramount among Morris' stated goals. Getting a large group to move together and feel together like a trio, that kind of ensemble unity one might stipulate is collective consciousness.⁷ (STANLEY, 2009)

No decorrer de nossa experiência com a improvisação em grupo, buscamos compreender maneiras de potencializar este diálogo. Uma delas foi a improvisação dirigida⁸. Um sistema de criação espontânea, que tenta fugir dos pré-conceitos idiomáticos e questiona a maneira "certa" do fazer musical, se é que esta existe. Nesta prática, pode se encontrar liberdade e técnica para criar e desenvolver, coletivamente, discursos poéticos sob a ótica musical.

⁷ Esta agência coletiva aponta para a direção de uma união orquestral que é preeminente dentro dos objetivos definidos por Morris. Fazer um grande grupo mover-se conjuntamente e sentir-se unidos como um trio, esse tipo de união orquestral, alguém pode estipular, é consciência coletiva.

⁸ A improvisação dirigida é uma prática musical na qual um grupo de improvisadores é conduzido por um regente. Este determina diretrizes de improvisação para unificar o diálogo musical e se comunica com os participantes através de códigos visuais. Este conceito será melhor desenvolvido no capítulo II.

A improvisação dirigida potencializa o diálogo musical entre os improvisadores, pois possui um elemento externo unificador que conduz o grupo, tentando aproximar os improvisadores em um mesma via estética.

By imposing, through the authority of his leadership, a language that is both more flexible and in some significant ways more prescriptive than the kind of conducting that is used with either traditional big bands or symphony orchestras, he has provided instrumentalists in either setting with a means of claiming a series of powers that might otherwise prove elusive. These include a power for large sections of the ensemble to move gracefully like a single soloist through intricate structural patterns (think a school of fish) combined with a power of invention and authorship that while present in the purely improvising ensemble is actually intensified and foregrounded within the unique performance constraints of Conduction®.⁹ (STANLEY, 2009)

Por outro lado, a prática também pode gerar um conflito de egos, uma vez que demanda uma entrega existencial, física e mental por parte dos participantes. Além da atenção e disposição que os músicos necessitam para se comunicar musicalmente com o contexto e entre si, a prática envolve toda uma questão de confiança ao colocar um elemento subordinador para coordenar todo o resto.

Conduction® is really sociology. Because you're asking a lot from people. You are asking them to really give everything they have to you. And to trust you. That

⁹ Ao impor, através da autoridade de sua liderança, uma linguagem que é ao mesmo tempo mais flexível e, de alguma forma significativa, mais prescritiva que o tipo de condução que é usada tanto em grandes bandas tradicionais ou orquestras sinfônicas, ele forneceu aos instrumentistas, em ambos os cenários, os meios de clamar por uma série de poderes que poderiam, senão, provarem-se elusivos. Estes incluem o poder de grandes seções da orquestra moverem-se graciosamente como um único solista através de padrões estruturais intrincados (pense em uma escola de peixes), combinado com o poder de invenção e autoria que, enquanto presente em orquestras puramente de improviso, é em realidade intensificado e colocado em primeiro plano dentro dos limites peculiares da performance do Conduction®.

you're not gonna let them crash and burn, or be embarrassed. There's so much trust involved in Conduction®.¹⁰ (DEANE, 2015)

Por ora, iremos constatar apenas que uma audição minuciosa e expansão mental, será de extrema importância, se queremos que haja coerência no discurso musical que está sendo criado em tempo real.

•

Em 2011, quando nos deparamos pela primeira vez com este tipo de prática, ficamos espantados com a maneira com a qual um regente nova-iorquino chegara em Belo Horizonte sem falar uma única palavra de português e em apenas três dias, havia treinado e estava conduzindo uma orquestra de aproximadamente 30 improvisadores, dentre eles músicos, atores e dançarinos. Este regente era Walter Thompson, que havia criado o *Soundpainting* em meados da década de 70. Thompson apresentou quarenta códigos básicos da sua linguagem (uma parte ínfima se tomarmos como referência o léxico de 1200 códigos oficiais compreendidos em seu método), o suficiente para estabelecer uma comunicação básica com os participantes a fim de conduzi-los. Os códigos base do método de Thompson definiam “*quem* iria fazer o *quê*, *como* e *quando*”¹¹, de maneira que ele pôde compor em tempo real, estabelecendo uma estrutura improvisacional e algumas vezes o conteúdo a ser executado. Apesar da complexidade sintática e semântica da linguagem de Thompson, os códigos eram extremamente intuitivos e aferiam de maneira axiomática ao significado dos gestos físicos do regente. Portanto, tornavam o diálogo claro e criavam uma atmosfera coerente, mesmo quando havia algum tipo de dúvida de cunho gramatical. O

¹⁰ Condução é realmente sociologia. Porque você está exigindo muito das pessoas. Você está pedindo que elas te deem tudo que têm. E que confiem em você. Que você não irá deixá-los falhar ou se envergonhar. Há muita confiança envolvida no Conduction®.

¹¹ A Sintaxe do método de Soundpainting será abordada no capítulo II

Soundpainting também tinha como regra base o *Wrong , Strong*¹², que estabelecia que se um dos participantes não compreendesse algo que o regente havia dito ou se executasse erroneamente¹³ alguma diretriz dada, este sujeito deveria permanecer em seu erro, tornando-o correto. Ou seja, mesmo quando algo dava errado, o todo estava correto.

Neste mesmo ano também conhecemos, em Belo Horizonte, um grupo de percussionistas que usavam da improvisação dirigida para compor, em tempo real, e fazer seus concertos. Este grupo, o *Frito na Hora (FNH)*, era coordenado por uma regente argentina, radicada em Minas Gerais, Milagros Vazquez, que nos convidou para fazer alguns concertos com o grupo. O FNH havia sido criado a partir do trabalho do argentino Santiago Vazquez, fundador da *Bomba del Tiempo*¹⁴ e era composto de aproximadamente 15 percussionistas. Nesta época, o sistema de Vazquez não era formalizado e existia apenas pela tradição oral, não contemplando nenhum material escrito disponível para consulta. Esta condição acarretou em um desenvolvimento independente da linguagem do FNH, uma vez que, sem consulta, não tinham como continuar evoluindo seu método a partir dos códigos criados por Santiago Vazquez. Ao longo de três anos, o FNH criou e desenvolveu seu próprio sistema de linguagem, que misturava códigos da Bomba del Tiempo com outros criados por Milagros. Algum tempo depois, o FNH também passou a usar alguns códigos contidos no *Soundpainting* de Thompson.

¹² Não é possível fazer uma tradução coerente desta frase para o português. A tradução literal seria: Errado, Forte ou Errado, Útil ou Errado, Positivo ou Errado, Importante.

¹³ A questão do erro na improvisação dirigida faz parte do conteúdo principal deste trabalho e será abordada de forma completa no capítulo III.

¹⁴ Grupo de improvisação dirigida, radicado em Buenos Aires que utiliza do método de improvisação dirigida para percussão criado por Santiago Vazquez, "*Percusión con Señas*", que foi, por sua vez, baseado no método de Butch Morris, "Conduction®". A descrição completa dos métodos e sistemas de improvisação dirigida será abordada no capítulo II.

O concerto do qual participamos com o FNH foi uma das primeiras vezes em que este grupo utilizou de instrumentos melódicos e harmônicos para compor sua orquestração de uma maneira mais completa. Anteriormente, já haviam convidado outros músicos para interagir com o grupo utilizando instrumentos harmônicos, no entanto, neste evento foi a primeira vez que ensinaram seus códigos para os convidados, o que ocasionou em uma ligação fina entre os músicos, regente e convidados. Com apenas um ensaio, tocamos em conjunto por aproximadamente 30 minutos, criando tudo na hora e sem qualquer tipo de diretriz inicial. Extraordinariamente, houve um diálogo musical bastante coeso, consistente, que fez com que esta experiência nos alertasse, na prática, para uma nova possibilidade de criação de música em tempo real. Ainda não havíamos tido contato com grandes orquestras de improvisação dirigida e não tínhamos noção do que poderia ser feito com uma instrumentação variada.

O encontro com o *FNH* despertou um grande interesse por aprofundar nesta prática, descobrir as possibilidades, pesquisar os métodos existentes e praticar a improvisação dirigida e a composição em tempo real, culminando na criação da Manufaturada Orquestra¹⁵, em 2012, sob nossa coordenação. O material de pesquisa que dispúnhamos era escasso, utilizávamos do *sistema de linguagem do FNH*¹⁶ e alguns poucos códigos de *Soundpainting* que havíamos absorvido durante o workshop de Thompson. Assim, após 6 meses de prática esgotaram-se, de certa forma, as possibilidades de experimentação. Isso porque nossa experiência com a improvisação dirigida era limitada. Tudo o que havíamos testado partia de conhecimentos empíricos, sendo que não dispúnhamos de nenhum embasamento teórico. Combinávamos exaustivamente os códigos que conhecíamos e acabávamos por criar inconsequentemente novos dialetos de maneira pouco ponderada, a ponto de dificultar a comunicação entre o grupo. Cada regente que conduzia a orquestra gesticulava de

¹⁵ O grupo foi financiado pela Lei de Incentivo a Cultura e atuou praticamente como uma residência artística, proporcionando dois encontros semanais durante um ano para onze músicos e um ator, com o objetivo de pesquisar improvisação em grupo.

¹⁶ Este sistema possui apenas poucos códigos e foi baseado no método de improvisação dirigida para percussão criado por Santiago Vazquez, "*Percusión con Señas*".

forma diferente; não possuíamos uma metodologia gestual, muito menos sintática. Por ser esta uma prática, até então, muito pouco abordada no Brasil, não haviam meios de consulta e, portanto, trabalhávamos apenas com o que aprendemos em poucas horas de workshop.

Foi quando decidimos ir à Nova York para pesquisar o *Soundpainting*, que até então era o único sistema formal que conhecíamos. Em NYC, estudamos na *Realtime Music Academy*, com um discípulo de Thompson, Evan Mazunik, que pesquisava estas técnicas há muitos anos e nos apresentou a vários outros sistemas de condução para improvisação em grupo. Dentre eles, sistemas como o *Cobra* de John Zorn, o *Conduction*® de Lawrence “Butch” Morris e vários outros sistemas menores¹⁷, de exclusiva tradição oral, que não haviam sido largamente utilizados, tampouco formalmente documentados. É importante referir como este tipo de manifestação musical se desenvolveu no espaço de 50 anos, havendo no início desta pesquisa pelo menos 5 tipos de métodos formalmente registrados e mais de 10 métodos de improvisação dirigida que não foram documentados.

Quando voltamos ao Brasil, havia um vasto conteúdo para experimentar, de forma que demos então, continuidade à pesquisa da Manufaturada Orquestra com novos olhares e técnicas. O estudo durou mais cinco meses, nos quais experimentamos as técnicas de improvisação dirigida(ID) uma a uma, sistematicamente.

Ao longo desse estudo, fomos percebendo que apesar das semelhanças, cada método possuía muitas particularidades e cada um gerava todo um contexto linguístico, de percepção e execução. Isso pois todos eles são baseados na comunicação regente/grupo, o que faz com que tenhamos que lidar com vários tipos de problemática que se encontra na aprendizagem de novos modelos de codificação. Algo que fazia muito sentido para um músico de NYC, não era entendido ou era entendido de uma forma muito diferente por um percussionista popular de Minas Gerais. E isso se expandia de forma exponencial quando tratávamos de múltiplas sintaxes, gramáticas e percepções

¹⁷ Métodos como os de Anthony Braxton, Frank Zappa, Sun-Ra, Karl Berger, John Zorn, Dino Deane, etc.

subjetivas¹⁸. O que se conforma como uma nota longa e qual a sua duração? Quando dizemos “improvisar com muitas notas”, qual é a quantidade que define “muitas”? Qual é a condição neutra, ou seja, o ponto inicial para a improvisação? Questões como essas eram recorrentes no nosso estudo. Além disso, os códigos mais complexos poderiam envolver conteúdos condicionais, escolhas e acaso¹⁹.

Por outro lado, nossa experiência demonstrou que não existem apenas problemas de comunicação²⁰. Questões de técnica, memória, sincronia, efemeridade, tempo de adaptação, pontos de vista, se somaram na complexidade do estudo.

Isso fez com que nos interessássemos por pesquisar empiricamente e também academicamente os problemas encontrados no ato de criar música em tempo real, particularmente falando das técnicas de improvisação dirigida. Sentimos, de forma intuitiva, que cada sistema possuía obstáculos particulares e que entendê-los de maneira mais aprofundada, possibilitaria uma análise com maior propriedade das falhas intrínsecas em seus cernes. A dúvida sobre uma possível combinação dos métodos, nos instigou a procurar maneiras de suprir carências nas estruturas de cada sistema, atentos ao fato de que enquanto um deles possui uma excelente base gramatical, mas peca na relação da liberdade dos músicos participantes, o outro atua de maneira simetricamente oposta.

Decidimos nos propor a realizar um experimento empírico com alunos da escola de música da UFMG, no qual ensinariamos, durante um semestre cada, os métodos de Soundpainting e Conduction®, e posteriormente compararíamos os problemas encontrados por nós durante as disciplinas com entrevistas realizadas com os

¹⁸ Cada sistema de ID possui maneiras diferentes para dizer a mesma coisa. Alguns usam de gestos com as mãos, outros batuta e placas coloridas com letras.

¹⁹ Uma frase complexa, mas possível em Soundpainting: O percussionista 1, irá improvisar apenas com notas longas ou ficar em silêncio por 5 compassos e depois contrapor o clarinetista 2 se este estiver tocando algo; se o clarinetista 2 não estiver tocando nada, o percussionista 1 irá levantar e andar pelo palco.

²⁰ Este tópico será abordado no Cap. III

criadores dos métodos e praticantes experientes de ambos. As duas disciplinas foram ministradas no ano de 2014 e possuíam turmas heterogêneas, com alunos que vinham de diversos campos de estudo da música e que, algumas vezes, não haviam tido contato com a prática de improvisação dirigida.

Este trabalho, é a consolidação desta pesquisa e pretende abordar os problemas dos métodos de improvisação dirigida, buscando soluções no entendimento aprofundado das técnicas e suas possíveis correlações.

CAP I
HISTÓRIA E CONCEITO

O QUE É IMPROVISAÇÃO DIRIGIDA?

No senso comum, este termo é entendido como um sistema de criação espontânea em que um regente/juiz utiliza gestos e/ou códigos para definir diretrizes e conduzir um grupo de participantes. Também conhecido por *Live Composing*²¹ é, essencialmente, uma forma de improvisação na qual parâmetros estruturais são fornecidos aos improvisadores, que por sua vez escolhem o conteúdo, a forma e técnica a serem executados.

“Conducted improvisation” is a form of organized musical improvisation wherein the figure of a “conductor”, who delivers instructions to the performers, mainly using gestures and graphic scores, is established.²² (MARINO, 2014)

Acredita-se que de o ato de dirigir um grupo de improvisadores, pode ter surgido em meados do século XX, como uma derivação da prática recorrente na época, a *improvisação livre em grupo*. Este gênero musical, com precedentes tanto na música clássica quanto no jazz, surge como uma investigação acerca das estruturas musicais criadas em tempo-real, contrapondo a tradição ocidental dos últimos 150 anos, como aponta George E. Lewis:

After a gap of nearly one hundred and fifty years, during which real-time generation of musical structure had been nearly eliminated from the musical activity of this Western or "pan-European" tradition, the postwar putative heirs to this tradition have promulgated renewed investigation of real-time forms of

²¹ Composição em Tempo Real

²² Improvisação Dirigida é uma forma organizada de improvisação musical na qual a figura de um condutor, que designa instruções aos *performers*, na maioria das vezes usando gestos e diretrizes gráficas, é estabelecida.

musicality, including a direct confrontation with the role of improvisation.²³
(LEWIS, 1996)

Buscando um entendimento um pouco mais aprofundado sobre o panorama musical do qual estamos a tratar, averiguamos que Lewis também indica uma dualidade de lógicas musicais improvisativas encontradas neste contexto, que irá chamar de Afrológica e Eurológica²⁴ (*Afrological and Eurological*), se tratando de lógicas relacionadas à tradição e ao desenvolvimento da música improvisada e construídas a partir da história e cultura africana/afro-americana e europeia/eurocêntrica, respectivamente.

...my construction of "Afrological" and "Eurological" systems of improvisative musicality refers to social and cultural location and is theorized here as historically emergent rather than ethnically essential, thereby accounting for the reality of transcultural and transracial communication among improvisers.²⁵
(LEWIS, 1996)

Não queremos entrar na discussão acerca dos porquês desta classificação de Lewis, no entanto, nos será útil visualizar ambas lógicas como partes importantes do surgimento e desenvolvimento da improvisação livre em grupo e, conseqüentemente, do surgimento da improvisação dirigida: enquanto compositores com Earle Brown, David Tudor, La Monte Young, Iannis Xenakis, Christian Wolff, Morton Feldman,

²³ Depois de um período de quase cento e cinquenta anos, no qual a geração de estruturas musicais em tempo real foram quase eliminadas da atividade musical dessa tradição ocidental Pan-Europeia, o suposto pós guerra herdeiro desta tradição renovou a investigação das formas de tempo real da musicalidade, incluindo um confronto direto com o papel da improvisação.

²⁴ O conceito de Afrológica e Eurológica será muito importante para vislumbrar as semelhanças e diferenças dos dois sistemas aqui estudados, o Soundpainting e o Conduction®, sendo que, como veremos no próximo capítulo, o primeiro descende da linhagem Eurológica, enquanto o segundo da Afrológica.

²⁵ ... minha construção dos sistemas "Afrológico e Eurológico" de musicalidade improvisativa se refere à localização social e cultural e é teorizada aqui mais como historicamente emergente do que etnicamente essencial, assim apontando para a realidade da comunicação transcultural e transracial entre improvisadores.

Karlheinz Stockhausen e John Cage, reintroduziram a liberdade²⁶ na música erudita ocidental (Eurológica), ao mesmo tempo, no final da década de 1950 e início de 1960, o Free Jazz se desenvolveu em torno de importantes figuras do movimento negro, como Sun-Ra, Anthony Braxton, Horace Tapscott, Charles Moffett, Ornette Coleman e John Coltrane (Afrológica).

De qualquer maneira, este ambiente de liberdade musical tornou-se um solo fértil para o surgimento de diversas interações entre os improvisadores, sendo uma delas a interação por códigos, que aqui chamamos de improvisação dirigida. Em outras palavras, uma derivação particular da improvisação em grupo, ou *collective improvisation*, assim como aponta o professor Gabrielle Marino:

The main difference between “collective improvisation” (e.g., Ornette Coleman’s *Free Jazz*) and conducted improvisation (which may be considered as a particular type of the first category) lies in the systematic nature of the latter. Conducted improvisation enduringly employs a specific and – locally, or globally – shared lexicon, through which codified ways of interactions between the involved subjects (i.e., between the conductor and the ensemble, between the conductor and the single musician, and between the musicians themselves, both as singles and as part of sub-groups in the ensemble) are established. Feedbacks (i.e., the performer’s acceptance or refusal of the instruction delivered by the conductor) play a key role in the construction of the performance.²⁷ (MARINO, 2014)

²⁶ Observado, por exemplo, nas obras de forma aberta de Earle Brown, nos *Game Pieces* de Wolff, *Stratégie Musicale* de Xenakis, etc.

²⁷ A principal diferença entre “improvisação coletiva” e improvisação conduzida (que pode ser considerada como um tipo particular da primeira categoria) está na natureza sistemática do último. Improvisação conduzida emprega um específico e - local ou globalmente - léxico compartilhado, através do qual maneiras codificadas de interação entre os participantes (i.e., entre o regente e a orquestra, entre o regente e um único músico, e entre os músicos, ambos como unidades e como parte de subgrupos na orquestra) são estabelecidas. *Feedbacks* (i.e., a aceitação ou recusa da instrução dada pelo regente ao *performer*) são regras chave na construção da performance.

Evolutivamente esta prática se desenvolveu ao longo da segunda metade do século XX, passando por várias etapas e níveis de interação e complexidade. Músicos e Compositores como Anthony Braxton, Frank Zappa, John Zorn, Charles Moffett, Karl Berger, contribuíram para que os limites entre a composição e a improvisação comesçassem a se confundir e em meio a todo esta cena musical em ebulição surgiram ao mesmo tempo, dois dos mais importantes sistemas desse tipo de prática, objetos de estudo desta dissertação, o *Soundpainting* por Walter Thompson e o *Conduction*® por Lawrence “Butch” Morris.

What i find really fascinating is how that both, Walter and Butch, developed their systems over the same period of time, and also neither one of them new the other one, or what the other one was doing. And they came to complete different conclusions.²⁸ (DEANE, 2015)

Para compreender parte das semelhanças e diferenças dos dois sistemas citados acima, veremos um pouco do contexto histórico relacionado à sua origem e desenvolvimento.

1.1 Contexto Histórico

Existem relatos de que o primeiro compositor a utilizar da improvisação dirigida teria sido o italiano Luigi Russolo, em 1910, com seu grupo de instrumentos experimentais *Intonarumori*²⁹.

²⁸ O que eu acho realmente fascinante é como ambos, Walter e Butch, desenvolveram sistemas no mesmo período de tempo, e também eles não se conheciam ou sabiam o que o outro estava fazendo. E eles chegaram a conclusões completamente diferentes.

²⁹ Também conhecido como *Noise Intoners Orchestra*.

Em um artigo publicado em 2013, o professor Gabrielle Marino contextualiza o que entende por *improvvisazione eterodiretta* [improvisação dirigida] e cita Russolo como talvez o primeiro compositor a utilizar improvisação com diretrizes condutoras:

“...la IE [improvvisazione eterodiretta] è una pratica trasversale che, in forme diverse, più o meno pure, raffinate e codificate, attraversa la storia della musica contemporanea occidentale: avanguardie storiche (Luigi Russolo e i suoi concerti per orchestra di intonarumori), Nuova Musica (la Intuitive Musik di Karlheinz Stockhausen), sperimentazione extra-accademica (la event music di John Cage; la open form di Earle Brown; i cue e i game piece di Christian Wolff), jazz (l'Arkestra di Sun Ra; il già citato Davis con la sua silent way), post-jazz (il *soundpainting* di Walter Thompson; la Conduction® di Butch Morris; i game piece e le file card composition di John Zorn), rock (il già citato Zappa con il —teatro musicalell dei suoi Mothers of Invention)³⁰. (MARINO, 2013)

Apesar da referência ao professor Marino, não encontramos nenhum outro relato sobre a atuação de Russolo neste campo musical e em sua maioria, os dados encontrados acerca desta prática concentram-se na segunda metade séc. XX.

Sabe-se também que diversos músicos e compositores tiveram grande importância no surgimento e desenvolvimento da improvisação dirigida como um todo. Podemos citar Frank Zappa com seu *Mothers of Invention*, Anthony Braxton com o *Artificier's Intelligence*, John Zorn com seus *Game Pieces*, Sun-Ra com sua *Arkestra*, dentre outros. No entanto, neste trabalho iremos nos delimitar a analisar mais profundamente apenas os contextos históricos que compreendem os dois sistemas aqui estudados, o *Soundpainting* e o *Conduction*®.

³⁰ A improvisação dirigida é uma prática transversal que, de maneira diversa, mais ou menos pura, refinada e codificada, atravessa a história da música contemporânea ocidental: vanguarda histórica (Luigi Russolo e seu concerto para orquestra de *intonarumori*) Nova Música (a música intuitiva de Karlheinz Stockhausen), experimentação extra-acadêmica (a musica de eventos de John Cage; a forma aberta de Earle Brown; e *cue* e *game piece* de Christian Wolff), jazz (a *Arkestra* de Sun Ra; Davis com sua *Silent Way*), *post-jazz* (o *Soundpainting* de Walter Thompson; o *Conduction*® de Butch Morris; os *Game Pieces* e as composições com cartas de John Zorn), rock (Zappa com o teatro musical de sua *Mothers of Invention*).

1.2 Creative Music Studio e o *Soundpainting*

Woodstock, NY, durante a década de 1970 foi um lugar importante para o crescimento da música criativa. Isto foi em grande parte devido à Creative Music Studio (CMS), fundada por Ornette Coleman, Ingrid Sertso e Karl Berger, cuja visão foi convidar compositores e intérpretes de vanguarda da época, como John Cage, Ed Blackwell, Carlos Santana, Don Cherry, Anthony Braxton, e Carla Bley, entre outros, para dar *Master Classes* de 2 semanas para os alunos, sendo que muitas vezes cada sessão culminaria em uma performance. Seu objetivo era estabelecer uma organização sem fins lucrativos focada na improvisação musical e troca de experiências entre os participantes que complementou os estudos acadêmicos de muitos músicos, um lugar onde a música como linguagem universal poderia ser explorada e expandida.

A CMS foi potencializadora em vários aspectos, seja no desenvolvimento da música de vanguarda ou proporcionando o encontro de vários músicos da época que se influenciariam entre si. Não encontramos registros formais sobre a relação de Coleman, Cage, Braxton, Berger e Thompson, mas acreditamos que por estarem em um mesmo lugar e com inquietações de cunho musical que transitam na mesma esfera, teriam se influenciado em suas criações.

Até onde se sabe, três dos membros da CMS desenvolveram sistemas de condução de improvisação baseados em gestos: Anthony Braxton, Karl Berger e Walter Thompson. O sistema de Thompson, o *Soundpainting*, foi o mais documentado e formatado de maneira acadêmica, enquanto os métodos de Braxton e Berger foram desenvolvidos e transmitidos de maneira oral e formalizados apenas em vídeo, discos e gravações. O método de Braxton culminou em 1999 na realização de sua obra *Trillium E*³¹, uma

³¹ *Trillium E* foi a primeira ópera gravada por Antony Braxton e documenta uma parcela do seu ciclo de trabalhos chamado *Trillium*, uma série de 36 volumes apresentadas em várias combinações. Neste disco, Braxton usa do seu sistema de condução para inserir alguns momentos de improvisação conduzida.

ópera de vanguarda que era composta de composição e improvisação, e criada a partir do sistema que desenvolveu³².

Anthony Braxton era reconhecido por não se basear apenas em formatos já pré-estabelecidos do jazz, tendo a capacidade de combinar os estilos e transitar entre componentes do jazz e da música contemporânea da época.

“Although Braxton exhibited a genuine -- if highly idiosyncratic -- ability to play older forms (influenced especially by saxophonists Warne Marsh, John Coltrane, Paul Desmond, and Eric Dolphy), he was never really accepted by the jazz establishment, due to his manifest infatuation with the practices of such non-jazz artists as John Cage and Karlheinz Stockhausen. Braxton was able to fuse jazz's visceral components with contemporary classical music's formal and harmonic methods in an utterly unselfconscious -- and therefore convincing -- way. The best of his work is on a level with any art music of the late 20th century, jazz or classical.³³” (KELSEY, 2015)

Não temos muitas informações sobre o que se sucedeu do método de Anthony Braxton. Sabemos que ele nunca foi documentado e que existem apenas alguns manuscritos e artigos que abordam o tema. Sabemos, também, que além de ter contribuído no seu desenvolvimento, mais tarde, Braxton aprendeu o *Soundpainting* com seu aluno Walter Thompson, com quem colaborou e colabora, ainda hoje, em diversos concertos.

•

³² Possivelmente utilizando-se do sistema *Artificier's Intelligence*

³³ Apesar de Braxton exibir uma genuína - para ser altamente idiossincrático - habilidade para tocar formas antigas (especialmente influenciado pelos saxofonistas Warne Marsh, John Coltrane, Paul Desmond e Eric Dolphy) ele nunca realmente foi aceito pela comunidade do Jazz, por causa de seu afeto explícito com as práticas de alguns artistas que não são do jazz como John Cage e Karlheinz Stockhausen. Braxton foi capaz de fundir componentes viscerais do jazz com métodos formais e harmônicos da música clássica contemporânea de maneira totalmente inconsciente - e mais tarde convincente. O melhor de seu trabalho está no mesmo nível de qualquer arte musical do final do século 20, jazz ou clássico.

Em 1974, o músico e compositor Walter Thompson mudou-se para Woodstock, NY, e recebeu uma bolsa de estudos do *National Endowment on the Arts*³⁴ para estudar composição com Anthony Braxton e dança com Ruth Ingals na *Creative Music School* (CMS).

Durante o seu primeiro verão na escola, Thompson organizou algumas *Jam Sessions* com outros alunos da escola em uma série de 3 concertos na Galeria Kleinert/James. Seu grupo era formado por 22 músicos e 7 dançarinos que improvisavam de acordo com o material tocado pelos músicos. O foco deste trabalho era em composições que incorporavam seções de improvisação com forma aberta. Influenciado por seus professores, ao longo destes concertos, Thompson criou seus primeiros códigos que se transformariam, anos depois, na linguagem do *Soundpainting*.

No concerto de abertura desta série, Thompson havia escrito uma composição em que a regra básica para cada jogador, quando improvisando em solo, seria uma obrigatoriedade de relacionar-se com o material escrito. A primeira pessoa a fazer um solo não seguiu a regra e Thompson sentiu que, para manter a integridade da peça, ele precisava encontrar uma forma de orientar a composição. Ele decidiu criar um sinal pedindo que os outros músicos tocassem um conteúdo específico por trás do solista. No momento, ele criou o gesto *Long Tone* (nota longa) apontando para vários músicos e indicou quando deveriam tocar. O código foi facilmente entendido e executado pelos músicos. Isso fez com que Thompson criasse um grande interesse por desenvolver esta técnica e ao longo dos próximos anos na CMS em Woodstock, ele desenvolveu os 40 gestos básicos da linguagem do *Soundpainting*. Neste momento, sua linguagem ainda era bastante primitiva, sem considerações sintáticas e semânticas: os códigos eram gestualizados de maneira arbitrária, sem nenhum tipo de racionalização quanto à gramática que Thompson irá desenvolver ao longo dos anos. Acredita-se que teria sido influenciado por vários professores da CMS como Anthony Braxton, Ruth Ingals, Karl Berger, John Cage, etc..

³⁴ *National Endowment on the Arts* é um fundo independente dos EUA de bolsas e apoio a projetos de excelência artística. Foi fundado em 1965 como uma agência independente do governo americano.

Em 1980 Thompson se mudou para Nova York e formou a *The Walter Thompson Orchestra*. Em um concerto no Brooklyn durante o primeiro ano do grupo, Thompson tentou usar os códigos que havia inventado em Woodstock, mas a orquestra não respondeu pois nunca haviam visto ou ouvido falar destes códigos.

“Thompson wanted to communicate with the his orchestra and decided to use some of his signs. Trumpet 2 was soloing and during his solo Thompson asked one of the other trumpet players to create a repetitive background behind the soloist and he signed the phrase: Trumpet 1, Background, With, 2-Measure, Feel; Watch Me, and then beat a 4 pattern to bring Trumpet 1 in but, Trumpet 1 did not respond, he stared at Thompson with a blank look.”³⁵ (THOMPSON, 2013)

Uma semana depois deste episódio, vários membros de sua orquestra perguntaram o que eram aqueles gestos. Encorajado pelo grupo, Thompson ensinou o que havia criado e continuou desenvolvendo o sistema durante os próximos 10 anos. Desta vez, buscou criar um sistema de linguagem compreensivo, com parâmetros sintáticos e semânticos, e com um léxico de aproximadamente 200 códigos para compor em tempo real com o grupo. A criação do compositor era tida como um tesouro, de forma que durante muitos anos, Thompson não queria ensinar para seus alunos e músicos, a técnica do *Soundpainting*. Só em meados dos anos 90 e com muita insistência de seu aluno Todd Reynolds, que ele decidiu espalhar seu conhecimento.

No final da década de 90, Walter Thompson foi convidado por Dave Liebman para ministrar o primeiro workshop de *Soundpainting* da Europa em uma conferência da *International Association of Schools of Jazz (IASJ)* em Santiago de Compostela. Vários

³⁵ Thompson queria comunicar com sua orquestra e decidiu usar alguns de seus códigos. O trompetista 2 estava solando e durante o seu solo Thompson pediu um dos outros trompetistas para criar um plano de fundo repetitivo atrás do solista e ele gesticulou a frase: *Trumpet 1, Background, With, 2-Measure, Feel; Watch Me*, e então indicou um padrão de 4 tempos para iniciar o trompetista 1, mas o trompetista 1 não respondeu, ele ficou olhando Thompson com um olhar vazio.

convites para concertos e aulas se seguiram a partir desta conferência. François Jeanneau³⁶ convidou Thompson para dar um *workshop* de uma semana no *Conservatoire* de Paris, no qual o próprio François se interessou por aprender o sistema de Thompson, se tornando, algum tempo depois, um braço direito do *Soundpainting* na Europa, onde ministrou cursos e utilizou da técnica em seus próprios concertos.

Rapidamente a linguagem do *Soundpainting* se espalhou pelos EUA e Europa. Vários compositores e músicos se interessaram pelo tema, conformando uma comunidade mundial de estudos da temática e aceitando o método como uma ferramenta de educação musical.

O *Soundpainting* é tido em sua comunidade como uma linguagem musical emergente, compreendendo um léxico de mais de 1200 códigos e uma sintaxe e semântica complexa. A fim de promover a discussão acerca da linguagem e de impedir que ela se torne dezenas de diferentes dialetos à medida em que evolui, todos os anos os praticantes da técnica se encontram em eventos conhecidos como *Soundpainting Think Tanks*³⁷. Nestes eventos os praticantes, chamados Soundpainters, argumentam sobre novos códigos, praticam o método em grupo e propõem novas diretrizes para o sistema, sendo que até 2014 houveram 17 *Think Tanks*.

Além disso, o *Soundpainting* é, talvez, hoje o método de improvisação dirigida mais difundido no mundo, sendo uma grande influência em vários aspectos para algumas linhas da composição e improvisação contemporânea. Por ser um método multidisciplinar muito bem documentado com *Workbooks*, vídeos e encontros anuais,

³⁶ Saxofonista e Maestro francês, foi em 1986 primeiro Regente da '*Orchestre national de jazz*' e posteriormente responsável pelo núcleo de Jazz do '*Conservatoire national supérieur de musique et de danse de Paris*'.

³⁷Os *Think Tanks* são encontros mundiais que envolvem músicos e compositores praticantes de *Soundpainting* a fim de promover a discussão acerca da prática e desenvolver conjuntamente o método.

têm contribuído para unir e complementar diferentes campos das artes, proporcionando o encontro entre músicos, atores, dançarinos e artistas plásticos.

1.3 *Conduction*®

Butch Morris começou a tocar trompete aos 14 anos, em Long Beach, California. Já no início dos seus estudos, praticava a escuta de forma diferenciada, o que influenciou futuramente em sua maneira de entender música.

“In Junior High School I had a music appreciation teacher, and every morning she would come in and tap out a rhythm and say ‘what’s the name of this song?’ Everyday, she’d have a new song. It would just put your ears in a different place, because all she is doing is tapping rhythm. Sometimes you’d get it, sometimes you don’t. But that’s about as silent as I heard a class get, but we were just trying to figure out this song, just through the rhythm. To me, that was a very big, very important lesson in the whole educational process”³⁸ (HILL R., 1990 apud STANLEY, 2009).

Morris prestou serviço militar, chegando a ser convocado para a guerra do Vietnam em 1966. Trabalhava como médico e costumava treinar trompete e escrever música na ambulância. Ainda em serviço, mas após seu retorno aos EUA, Morris foi exposto à cena de Jazz de Los Angeles por seu irmão Wilber, que também tinha uma carreira musical. Todos os músicos relacionados ao seu irmão, tiveram uma grande importância na formação de Morris.

Wilber se afiliou ao grupo de Horace Tapscott, *UGMA (Underground Musicians Association)* que em 1968 se tornou *UGMAA (Union of God’s Musicians and Artists Ascension)*. Neste momento ainda não exercia influência sobre o trabalho de Morris,

³⁸ Na *Junior High School* eu tive uma professora de apreciação musical, e toda manhã ela viria e batia um ritmo e dizia ‘qual o nome desta música?’ Todo Dia ela tinha uma música nova. Isto apenas colocava seus ouvidos em um lugar diferente, por que tudo que ela estava a fazer era bater um ritmo. Algumas vezes você pegava, outras vezes não. Mas isso é tão silencioso quanto ouvir a classe pegar, mas nos estávamos tentando descobrir esta música, apenas através do ritmo. Para mim isso foi uma grande e importante lição em todo o meu processo educacional.

era um grupo de vanguarda musical e política do qual o seu irmão participava. No entanto, um pouco mais adiante o grupo de Tapscott será de grande importância no desenvolvimento de Butch.

Em 1965, em Chicago, a *Association for Creative Musicians (AACM)* originou-se da união dos improvisadores Muhal Richard Abrams, Phil Cohran, Steve McCall, Jodie Christian, mais tarde Anthony Braxton, George Lewis, e Henry Threadgill.

Uma década antes, também em Chicago, Sun Ra formou sua primeira *Arkestra - a performance unit that existed as an extended family organized around and embodying the leader's heliocentric world view*³⁹ (STANLEY, 2009).

Sun Ra utilizava de alguns gestos corporais para conduzir sua *Arkestra*. Consta em alguns relatos que teria sido uma das grandes influências no surgimento da improvisação dirigida.

In the 60's Sun Ra, visionary keyboard player and creator/conductor of "The Arkestra", was using an undefined mixture of written scores and collective improvisation, "cosmic-jazz". His interstellar inspirations led him very naturally to start using very personal hands or body gestures in order to influence the evolution of these collective improvisations. These conducting gestures provoked a great impression on young composer Butch Morris, who would later develop these concepts to create Conduction® in the 1970's.⁴⁰ (OTHER Conducted Improvisation Techniques, [Internet] - Disponível em: <http://www.lspo.co.uk/soundpainting/>)

³⁹ Uma unidade de performance que existiu como uma família organizada em torno e incorporando a heliocêntrica visão de mundo do seu líder.

⁴⁰ Na década de 60, Sun Ra, o visionário tecladista e criador/regente da *Arkestra*, estava usando uma mistura indefinida de partituras e improvisação coletiva, "jazz-cósmico". Suas inspirações interestelares o guiaram muito naturalmente a começar a usar gestos muito pessoais com as mãos e o corpo a fim de influenciar a evolução destas improvisações coletivas. Estes gestos de condução provocaram uma grande impressão no novo compositor Butch Morris, que iria mais tarde desenvolver estes conceitos para criar o Conduction® no final da década de 70.

Horace Tapscott, inspirado por Sun Ra, também criou um grupo com o nome de *Arkestra*, também conhecida pela abreviação *Ark - The Pan-Afrikan Peoples Arkestra*, uma comunidade criativa formada por um grupo de artistas e ativistas negros.

Morris largou o serviço militar em 1969 e começou a estudar “*Próteses e Órteses*”⁴¹ em Los Angeles. Ao mesmo tempo, o *UGMAA* se tornou uma grande potência cultural, à qual Morris começou a se relacionar convidado por seu irmão Wilber e Arthur Blythe.

When I met Horace, basically Horace just said ‘welcome to the band’ or something like that and just gave me the music and I was reading the parts. Then there weren’t a whole lot of gigs. In the beginning when I got in, there weren’t a whole lot of gigs at all,” Morris recalls, “I mean we just looked forward to rehearsing, I forget how many times a week...By 1970 I was rehearsing with Horace and I left school and kind of hung out with the band all the time”⁴² (S. ISOARDI, entrevista gravada em 9/3/2001 apud STANLEY, 2009)

Os grupos de Tapscott, *UGMAA* e a *Arkestra*, foram definitivamente experiências musicais que influenciaram no processo de Morris, uma vez que, estes, foram seus primeiros trabalhos em orquestra como músico profissional. Tapscott também usava de gestos manuais para regular o grupo, mas na opinião de Morris a técnica de Tapscott o influenciou de apenas em um único aspecto:

“Horace for me was one of the first people that didn’t have rehearsal letters like section A-B-C-D-E-F-G. He had section numbers 1-2-3-4-5-6-7. So he could just put up his fingers,” Morris reflects. “Of course he had his own vocabulary of signs

⁴¹ Em algum momento de sua vida, Morris pensava em trabalhar com medicina seguindo a carreira que havia começado no serviço militar.

⁴² ‘Quando eu conheci Horace ele praticamente me disse “bem vindo à banda” ou algo como isso e me deu as músicas e eu estava lendo as partituras. Então não haviam muitos concertos. No início quando eu entrei, não havia quase nenhum concerto,’ Morris recorda, ‘nós só nos preocupávamos em ensaiar, eu esqueci quantas vezes por semana... Em 1970 eu estava ensaiando com Horace e larguei a escola e tipo curtia com a banda o tempo todo’.

and gestures but they come with every bandleader's territory"⁴³ (S. ISOARDI, entrevista gravada em 9/3/2001 apud STANLEY, 2009).

Para Morris, o aprendizado adquirido com Tapscott está muito mais relacionado à perspectivas estéticas e à descoberta da potencialidade musical encontrada apenas em grandes *ensembles*.

I love the way he writes and the way he orchestrates his material...He showed me many things about how to use the instruments. Even though I don't think I was a good soloist, I think he understood that I was a good ensemble player. I learned more and more about being in the ensemble and what kind of responsibility you take being in the ensemble...And there's nothing wrong with being a great ensemble player. And when you think of Johnny Hodges, Johnny Hodges was a great soloist but he was a great ensemble player. You can name a lot of them in the 40s and the 50s. In the 60s and 70s that didn't exist unless you played in professional big bands. You just couldn't grab a bunch of soloists and put them together and make a band and get that great band sound. I think that's what I learned most from Horace, how to create an ensemble construction that can help support the composition itself.⁴⁴ (MORRIS B. gravado por S. ISOARDI, 9/3/2001 apud STANLEY, 2009)

⁴³ "Horace para mim foi uma das primeiras pessoas que não tinham letras de ensaio como seções A-B-C-D-E-F-G. Ele tinha número de seções 1-2-3-4-5-6-7. Então ele podia apenas levantar seus dedos," reflete Morris. "Claro que ele tinha seu próprio vocabulário de sinais e gestos, mas eles chegam com os territórios de todos os líderes de bandas"

⁴⁴ Eu adoro o jeito que ele escreve e o jeito que ele orchestra o seu material. Ele me mostrou muitas coisas sobre como usar os instrumentos. Mesmo que eu acreditasse que não era um bom solista, eu acho que ele entendia que eu era um bom músico de orquestra. Eu aprendi mais e mais sobre estar em uma orquestra e qual o tipo de responsabilidade que você adquire estando no grupo... E não tem nada errado em ser um músico de orquestra. E quando você pensa em Johnny Hodges, Johnny Hodges foi um grande solista mas ele era também um grande músico de orquestra. Você pode nomear um monte deles na década de 40 e 50. Já nas décadas de 60 e 70 não existiam a não ser que você tocasse em *Big Bands* profissionais. Você não pode pegar um monte de solistas e colocá-los juntos e fazer uma banda e tirar um ótimo som de banda. Eu acho que isso é o que eu mais aprendi com Horace, como criar uma construção de uma orquestra que pode ajudar na composição.

Depois de alguns anos nos grupos de Tapscott, Morris decidiu investir em seu trabalho pessoal, com orquestras que ele mesmo organizou. Neste momento, conheceu o Saxofonista David Murray, com quem começou a se associar musicalmente. Em 1971 Morris se mudou para Oakland, aonde conheceu uma nova comunidade de músicos com quem começou a tocar, entre eles Charles Tyler, Frank Lowe e Charles Moffett.

A relação de Morris com Moffett foi muito importante para sua formação. Charles Moffett tocou bateria com King Curtis, Eric Dolphy, Faraó Saunders e Archie Shepp, além de ser grande amigo de Ornette Coleman, com quem colaborou no refinamento da sua abordagem pioneira de jazz.

Morris enxergava Moffett como um líder:

“really being in charge, where there’s no notated music and Charles conducting all this improvisation. I told Charles; I said ‘listen, I want to carry this on because I’ve always been looking for that line that separates improvisation from composition or interpretation from improvisation’⁴⁵ (S. ISOARDI, entrevista gravada em 9/3/2001 apud STANLEY, 2009).

Em entrevistas e artigos, Morris constantemente citou sua experiência com a improvisação conduzida de Charles Moffett como o principal impulso para o desenvolvimento de *Conduction*®.

Charles Moffett had a rehearsal band at what was called Club 7; we played compositions, but from time to time Charles would literally conduct the compositions and ensemble improvisations; I say literally, because he would slow them down or speed them up or give accents for the band to play. I had never seen anyone conduct this way before--usually the conductors I had worked with before would beat time or give or remind us of a dynamic. The sign I now use for

⁴⁵ “realmente estar no comando, onde não há partituras e Charles conduzindo todo esse improviso. Eu disse ao Charles; eu disse ‘escuta, eu quero levar isso adiante porque eu sempre procurei por esta linha que separa o improviso da composição ou interpretação do improviso”

“sustain” and the gesture I use for “literal movement” come from Mr. Moffett’s vocabulary. (MORRIS, 1995)⁴⁶

Nesta época, Butch estudava regência com Jackie Hairston, quem algumas vezes não conseguia sanar ou satisfazer as suas dúvidas.

“If I want the violins to enter here, but not the cello, how do I do that?” or “If I wanted an instrument to repeat a particular passage how do I do that?” My questions were always met with the same response: “If the composer had wanted that to happen, the composer would have written it.” (MORRIS, 1995)⁴⁷

Nesses casos, recorria a Charles Moffet. Morris o tinha como seu mentor na criação do *Conduction*®, e algumas vezes pedia conselhos e opiniões de como conseguir realizar alguma certa tarefa. Mesmo estando em uma condição de sucesso para um músico iniciante, Morris ainda possuía uma série de questões e inquietações conceituais acerca da sua prática musical:

In 1968 I had this notion that music could be read like a book. You know, you might pick up a book you don’t know and arbitrarily turn to a page and start reading—perhaps there is a story there—or something that sparks your interest, then you go to another page, and there is something else, maybe a description of a character. If you buy the book you can read it all. To me, art is the life of the imagination. I went to a painting and immediately focused on a particular detail; that detail became the entire painting. All of this because at the time I was asking myself, How can I make the music I’m writing more flexible? History has it that once it’s written down, that’s the way it goes. Well, I was never keen on history

⁴⁶ Charles Moffett tinha uma banda de ensaio que chamava *Club 7*; tocávamos composições, mas de vez em quando Charles literalmente conduzia as composições e improvisações do conjunto; Eu digo literalmente, porque ele atrasava ou acelerava ou indicava acentos para a banda a tocar. Eu nunca tinha visto ninguém conduzir dessa maneira antes - geralmente os condutores que eu tinha trabalhado antes iria bater o tempo ou lembrar-nos da dinâmica. O sinal que uso para *sustain* e o gesto que eu uso para "movimento literal" vem do vocabulário do Sr. Moffett. (Morris, 1995: 1-2)

⁴⁷ “se eu quiser que os violinos entrem aqui, mas não o cello, como eu faço isso?” ou “Se eu quisesse um que um instrumento repita uma passagem em particular, como eu faço isso? Minhas perguntas eram sempre respondidas da mesma forma: “ se o compositor quisesse que isso acontecesse, ele teria escrito isso.”

and picked up some music notation that I had written and approached it the same way I did that book and that painting and I isolated several areas, I then took each area and developed them through improvisation...It worked quite well and helped to soothe, but still did not answer my question.⁴⁸ (MORRIS, 1995).

Butch Morris mudou-se para Nova York em 1976, onde foi muito influenciado por regentes e improvisadores que estavam na cidade na mesma época.

Yes I had seen Sun Ra and Frank Zappa and I had heard of the work Lukas Foss had done with his Improvisation Chamber Ensemble, and even heard a recording that Leonard Bernstein had done called Two Improvisations for Orchestra. The thirst for the answers to my questions had become sickening.⁴⁹ (MORRIS, 1995)

Em 1979, Butch substituiu Karl Berger como instrutor de jazz e música improvisada, no *Conservatoire Royale in Liège*, Bélgica. Quando retornou para a Europa no início da década de 80, realizou alguns trabalhos importantes com trios, colaborando com o trombonista J. A. Deane.

⁴⁸ Em 1968 eu tinha esta noção de quem música pode ser lida como um livro. Você sabe, você pode pegar um livro que você não conhece e arbitrariamente abrir em uma página e começar a ler - talvez haja uma história ali - ou alguma coisa que te instigue interesse, então você vai para outra página e encontra outra coisa, talvez a descrição de um personagem. Se você comprar o livro, você pode lê-lo inteiro. Para mim, arte é a vida da imaginação. Eu vi uma pintura e imediatamente concentrei em um detalhe; aquele detalhe se tornou a pintura inteira. Tudo porque na época eu estava perguntando a mim mesmo, como eu posso tornar a música que estou escrevendo mais flexível? A história depois de ser escrita, permanece intacta. Eu nunca fui bom em história e peguei uma partitura que eu escrevi e a aproximei da mesma maneira que eu fiz com o livro e com a pintura e isolei uma série de áreas, então eu peguei cada área e as desenvolvi através da improvisação... funcionou muito bem e ajudou a acalmar, mas ainda não respondeu a minha questão.

⁴⁹ Sim eu havia visto Sun Ra e Frank Zappa e ouvi falar do trabalho que Lukas Foss havia feito com sua *Improvisation Chamber Ensemble*, e ainda ouvi falar de uma gravação que Leonard Bernstein havia feito chamado *Two Improvisations For Orchestra*. A sede por respostas às minhas questões haviam se tornado doentia.

Morris também usou seu tempo conduzindo a *Murray Big Band* como um laboratório para o desenvolvimento do vocabulário gestual e a sensibilidade que eventualmente se transformaram no *Conduction*®.

Em 1982, utilizou o vocabulário gestual que havia desenvolvido até então para estruturar os improvisadores de jazz no álbum *Billy Bang's Outline Number 12*, gravado em 1982. Durante a década de 80 Morris contribuiu para o jazz, participando de muitos discos como regente. Continuou a escrever e conduzir a *Big Band* de Murray, mesmo depois de ter parado de tocar como instrumentista.

Ainda em Nova York, em 15 de Junho de 1984, Butch decidiu utilizar o seu método para conduzir uma orquestra, sem usar uma música [partitura] composta e escrita por ele mesmo.

“I was standing in a store and I heard a Beethoven string quartet so I bought the manuscript – *Opus 130 Presto*. Without changing a note on the page, four string improvisers -and myself gave a lovely rendition. I only added rehearsal numbers 1, 2, 3, 4, 5. I used three signs/gestures: repeat, sustain, and improvise. I could send any of the players to any of the rehearsal numbers at any time – I could also change the speed of what was being played”⁵⁰ (MORRIS, 1995)

Em 1 de fevereiro de 1985, executou o “*Conduction*® #1” em um local chamado *The Kitchen*, uma pequena casa de shows do “novo jazz”. A gravação desta performance foi lançada como *Current Trends in Racism (a Work in Progress)*. Foi a primeira vez que Morris usou o seu vocabulário gestual sem nenhum material escrito, nenhuma partitura, notação. O disco teve uma instrumentação variada, com Frank Lowe no sax tenor, John

⁵⁰ Eu estava em uma loja e ouvi um quarteto de cordas de Beethoven, então eu comprei o manuscrito - Opus 130 presto. Sem alterar nenhuma nota na página, quatro improvisadores de cordas e eu fizemos uma adorável rendição. Eu apenas adicionei os números de ensaio 1, 2, 3, 4, 5. Eu usei três códigos/gestos: repetir, sustentar e improvisar. Eu poderia manda qualquer músico para qualquer um dos números de ensaio a qualquer momento - eu poderia também mudar a velocidade do que estava sendo tocado.

Zorn no sax alto e *game calls*⁵¹, Brandon Ross na guitarra, Zeena Parkins tocando harpa, Tom Cora no Cello, Christian Marclay nos *turntables*⁵², Eli Fontain no Vibrafone, Curtis Clark no piano, Thurman Barker na Marimba e Yasunao Tone nos vocais.

Foi o início de um trabalho que durou quase 30 anos e deixou grandes valores para a história da música. Tanto o Free jazz quanto a improvisação dirigida, foram para Morris enormes contribuições para o desenvolvimento do contexto histórico-musical do qual participava.

Free jazz and collective improvisation were grand moves in the history of music, you can't write this out. I think more than anything, they created more questions and answers to and for the direction of composition for improvisers.⁵³ (MORRIS 1995)

Desde a primeira performance e durante os próximos 10 anos foram realizados cerca de 50 conduções, nas quais Morris sempre era o regente e a orquestra era composta de músicos variados, com algumas exceções como Brandon Ross e Zeena Parkings, entre outros, que participavam de quase todas as performances. Em 1995, foi lançado o álbum *Testament: A Conduction® Collection* pelo selo *American New World Counter*, documentando 15 dos 50 *Conduction®s* até então realizados. Morris realizou durante sua vida mais de 180 concertos, gravados e numerados para posteridade. Nunca conseguiu formar a sua própria *Arkestra*, que é uma espécie de grupo coeso de colaboradores muito comprometidos, quase que o formato de uma família. Morris cita alguns colaboradores com quem trabalhou durante anos e que quase formaram este grupo que queria: Dino J. A. Deane, Brandon Ross, Zeena Parkins, Myra Melford e Bryan Carrot.

⁵¹ Neste concerto, o músico John Zorn, além de tocar saxofone comandava algumas diretrizes para os outros músicos participantes, baseadas nos seus sistemas de jogos de guerra musical que havia desenvolvido uma década antes.

⁵² Set composto por dois tocadores de vinil e um *mixer*.

⁵³ Free Jazz e a improvisação coletiva foram grandes passos na história da música, você não pode apagar isso. Eu acho que mais do que tudo, eles criaram mais questões e respostas na direção da composição para improvisadores.

O Conceito de *performance ensemble* como uma *Arkestra*, foi primeiro adotado por Sun Ra; depois por Tapscott para sua Pan Afrikan Peoples Arkestra; mais tarde Jon Jang para sua *Pan Asian Arkestra* e finalmente Greg Tate, um discípulo de Morris, que adotou o conceito em seu grupo *Burnt Sugar - The Arkestra Chamber*.

1.4 Difusão do *Soundpainting* e *Conduction*®

Ambos métodos são considerados, por nós, principais dentro do campo da improvisação dirigida, muito por sua difusão e influência na música ocidental contemporânea, cada qual com sua particularidade. Nos últimos anos, o interesse pelo estudo de *Soundpainting* teve uma expansão exponencial, principalmente na Europa e nos Estados Unidos. Por outro lado, o *Conduction*® não foi tão difundido, mas influenciou no desenvolvimento de outros métodos a partir de sua base. Morris acreditava que cada regente deveria criar sua própria linguagem de acordo com suas inquietações e necessidades, proporcionando uma visão muito aberta para a interpretação e reinterpretação de seu próprio método.

1.4.1 América do Norte

Tanto o *Soundpainting* quanto o *Conduction*® ficaram bem conhecidos nos EUA, principalmente na *downtown scene* de Nova York, pois Thompson e Morris estavam constantemente se apresentando em casas noturnas e teatros da cidade. Posteriormente, em muitos casos, músicos que participaram e acompanharam, durante algum tempo, as sessões de performance de Thompson e Morris, acabaram por criar seus próprios grupos de improvisação dirigida. Evan Mazunik, por exemplo, foi durante muitos anos membro da orquestra oficial de *Soundpainting* de Walter Thompson, participando tanto como músico, quanto como regente. Após a sua saída, continuou seus estudos em *Soundpainting*, mas começou a buscar novas abordagens, tocando ou tendo contato com outros regentes e seus sistemas de improvisação dirigida. Participou de montagens do Cobra, de John Zorn, tocou com Morris, Berger, Braxton,

Deane, etc.. Estudioso da prática, usa da base sintática do *Soundpainting*, mas cria parte do seu próprio léxico de códigos, agregando gestos e sinais de vários outros métodos e, conseqüentemente, um estilo bastante singular. Outros nomes como Tomi Tsunoda, Gill Selinger, Leese Walker também podem ser citados como discípulos de Thompson e Dino Deane de Morris nos Estados Unidos.

1.4.2 América do Sul

Em 1998, Butch Morris viajou para Argentina para fazer uma de suas performances, o *Conduction #104*, que aconteceu em um festival de música experimental de Buenos Aires, o “*Experimenta '98*”. Para compor sua orquestra, Morris convidou Santiago Vazquez, que era um percussionista renomado na época. Vazquez não poderia fazer o concerto com Morris por causa de um outro compromisso em sua agenda, mas se prontificou a comparecer nos ensaios. Muito impressionado, Vazquez decidiu desenvolver a técnica de Butch e aplicá-la em seu contexto musical. Baseado no método de Morris, criou ao longo de alguns anos o seu sistema *Percusión con Señas*, desenvolvendo-o à medida em que tocava com seu grupo *La Bomba del Tiempo*.

La Percusión con Señas es una nueva forma hacer percusión, basada en la improvisación grupal en la que, mediante un lenguaje de alrededor de 150 señas realizadas con las manos y el cuerpo, un director puede coordina el flujo de la improvisación convirtiendo a la suma de las ideas individuales en una verdadera composición colectiva. (VAZQUEZ, 2013)

La Bomba del Tiempo ficou também conhecida por tocar todas as segunda-feiras em um enorme espaço com capacidade para 2000 pessoas em Buenos Aires, a *Ciudad Cultural Konex*. Neste evento, o grupo executava durante horas uma espécie de “rave” improvisada, apenas com instrumentos acústicos e ritmos acelerados, enquanto o público dançava. Cerca de 15 a 20 percussionistas compunham a orquestra.

La Bomba de Tiempo practica la percusión con señas. Desde el comienzo hasta el final la música que hacen está improvisada y dirigida a través de un sistema

de más de 100 señas que hace el director con las manos, los dedos y el cuerpo. Cada concierto es único e impredecible ya que depende de la interacción de todos los involucrados en el ritual: los músicos, el director, el público, el lugar, la acústica, los instrumentos, el clima y el momento. (KONEX, 2015)

Em 2014, Santiago lançou seu primeiro livro, o *Manual de Ritmo e Percussión con Señas*, um *workbook* bilíngue (em espanhol e inglês) que demonstra e ensina o funcionamento do método de Vazquez.

No Brasil, influenciada por seu conterrâneo, a musicista argentina Milagros 'Chaya' Vazquez radicada em Belo Horizonte, criou seu grupo de improvisação dirigida, o Frito na Hora, baseando-se no método de Santiago. Ao mesmo tempo, a vinda de Walter Thompson ao Brasil, em 2011, ao Festival Internacional de Improvisação (FIMPRO) que aconteceu em Belo Horizonte, foi um marco na difusão do *Soundpainting* no Brasil e acabou por influenciar vários músicos da cidade, inclusive Chaya, quem decidiu abarcar alguns conceitos e códigos do *Soundpainting*. A partir daí, desenvolveu seu método de improvisação dirigida de uma forma híbrida, contendo tanto códigos advindos do método de Thompson quanto de Vazquez e senhas de sua própria autoria. Posteriormente, Chaya nos convidou a iniciar um projeto em conjunto, a Manufaturada Orquestra, que deu início à todo o processo desta pesquisa.

1.4.3 Europa

Tanto Morris como Thompson fizeram performances em países da Europa e acabaram por atrair interessados em seus sistemas inovadores. Contudo, talvez por uma série de fatores históricos, incluindo a mudança de Thompson para a Suécia e a sua relação com François Jeanneau, o *Soundpainting* ficou, muito mais do que o *Condition*®, rapidamente conhecido em diversos países do continente, principalmente na França. Hoje existem vários Soundpainters certificados que utilizam da linguagem e ensinam o sistema: Vincent Le Quang, Sabine Vogel, Evan Mazunik, Jennifer Rahfeldt, Sonja Korkman, Christophe Mangou, Jeffrey Agrell, Angelique Cormier, Gustav Rasmussen,

Ketil Duckert, Sylvain Mazens, Etienne Rolin, Sarah Weaver, Todd Reynolds, Rafaele Arditti, etc.

1.5 Outros Métodos

Durante esta pesquisa, pudemos também encontrar outros músicos, regentes e compositores que desenvolveram métodos, ou utilizaram de alguma forma a improvisação dirigida nos últimos sessenta e cinco anos. Contudo, em virtude do escopo do projeto, não iremos nos aprofundar em nenhum destes, deixando-os apenas citados para possíveis pesquisas posteriores. Dentre eles estão:

Frank Zappa - *Mothers of Invention*

Durante sua estada em Nova York, Zappa desenvolveu um sistema extremamente intuitivo de condução através de gestos subjetivos, que utilizou largamente com seu grupo *Mothers of Invention*. Acreditamos que sua abordagem da improvisação dirigida tenha sido importante, pois além de ter se apresentado como um dos únicos compositores e regentes que aplicou a prática dentro de um nicho musical específico - o rock psicodélico - que ainda havia tido pouco contato com este tipo de prática, também colaborou com a exposição e divulgação da mesma, muitas vezes por estar diretamente conectado com a mídia dos EUA e internacional.

John Zorn

Tal como Thompson e Morris, Zorn é uma das grandes referências da improvisação dirigida. Criou diversos jogos de improvisação como o *Cobra* e diferentes métodos de condução de improviso, que utiliza até hoje para conduzir seu grupo Masada. Apesar de sabermos que participou da primeira sessão de Conduction® executada por Morris em 1985, tocando *Turntables* e eletrônicos, não temos informações suficientes para dissertar sobre uma possível influência entre os dois compositores.

Iancu Dumitrescu - *Hyperion Ensemble*

Compositor e regente romeno, fundou em 1976 a *Hyperion Ensemble*, que descreveu como um grupo multidisciplinar dedicado à música experimental. Embora seu trabalho tenha se desenvolvido em torno da música clássica contemporânea, mais particularmente falando da música Espectral e Acusmática, sabemos que em alguns casos, Dumitrescu regia seu grupo através de códigos gestuais.

Karlheinz Stockhausen - *Intuitive Musik*

Durante nossa pesquisa, encontramos alguns relatos que tratam a música intuitiva de Stockhausen como derivada de processos controlados e, portanto, podendo ser considerada como uma forma, mesmo que ainda pouco sistematizada, de improvisação conduzida, ou controlada.

Intuitive music may appear to be synonymous with free improvisation or with improvised playing within open composition forms, but the collectively intuitive aspect, the emancipation from known music genres and the meditative dimension are especially emphasized by Stockhausen: "I try to avoid the word improvisation because it always means there are certain rules: of style, of rhythm, of harmony, of melody, of the order of sections, and so on" (Stockhausen 1989, 113). Nevertheless, one critic finds that intuitive music is not in essence irrational, but that for Stockhausen intuition must become a controllable ability, and therefore is an instrument of the project of modernity: "the investigation and instrumentalization of the world by controlled procedures" (KUTSCHKE 1999, 155).⁵⁴

⁵⁴ Música intuitiva pode aparentar ser sinônimo de improvisação livre ou de música improvisada com formas compositivas abertas, mas o aspecto intuitivo coletivo, a emancipação dos gêneros musicais conhecidos e a dimensão meditativa são especialmente enfatizados por Stockhausen: "Eu tento evitar a palavra improvisação porque sempre significa que existem algumas regras: de estilo, de ritmo, de harmonia, de melodia, de ordem das seções, e assim por diante" (Stockhausen, 1989, 113). No entanto, um crítico acha que a música intuitiva não é, em essência irracional, mas que, na intuição de Stockhausen, deve tornar-se uma capacidade controlável e, portanto, é um instrumento do projeto da modernidade: "a investigação e instrumentalização do mundo por procedimentos controlados."

Sabemos que existem outros⁵⁵ assíduos da improvisação dirigida que não citamos aqui, contudo, seria necessária uma pesquisa mais aprofundada para entender e dissertar sobre cada caso.

⁵⁵ Citamos como exemplo: Adam Rudolph - *Go: Organic Orchestra*; Anthony Braxton - *Artificier's Intelligence, Ghost Trance Music, Trillium E*; Charles Moffet - *Club 7*; Christian Wolff - *Cues and Game Pieces*; Earle Brown - *Open Form*; Horace Tapscott - *Ark*; John Cage - *Event Music*; Karl Berger; Lukas Foss - *Improvisation Chamber Ensemble*;

CAP II

SISTEMAS DE IMPROVISAÇÃO DIRIGIDA

O objetivo deste trabalho é entender quais são e como se conformam os problemas que acontecem durante uma performance de improvisação dirigida. Para isso, recorreremos ao entendimento de dois dos principais métodos desta prática.

2.1 *Soundpainting*

O *Soundpainting* é uma técnica multidisciplinar de improvisação dirigida, que pode ser aplicada a diversos campos artísticos como música, dança, teatro, artes visuais, performance, video, etc. A fim de restringir nosso escopo, iremos abordar apenas a sua aplicação no quesito musical, cujo vocabulário compreende aproximadamente 1200 códigos gestuais.

O método de *Soundpainting* é baseado na composição em tempo real⁵⁶, técnica com a qual o regente indica para os músicos/participantes o que devem fazer, através de um complexo sistema linguístico. Os improvisadores têm uma grande gama de escolhas a fazer, *“contudo as decisões estruturais sobre a improvisação recaem numa hierarquia principal onde o maestro, como compositor, domina o fluxo da criação”*, aponta Antônio Augusto Aguiar (2012).

In *Soundpainting*, the random element is mediated through the learning curve of the participants in absorbing the gestures and, to this extent, the *Soundpainter*

⁵⁶ Estamos chamando de Composição em Tempo Real a prática de se compor música na hora, a partir de técnicas de improvisação, nas quais um regente indica aos músicos o que devem fazer à medida em que a performance vai se desenvolvendo.

does indeed play the role of conductor, by limiting the options available within the system.⁵⁷ (DUBY, 2006)

Usualmente o regente, aqui chamado de *Soundpainter*, se dispõe em pé à frente do grupo e indica através de gestos corporais e/ou manuais, diretrizes, ora específicas ora abertas, que os improvisadores seguem. Desta forma, o maestro possui um grande controle sobre a composição podendo, inclusive, prever sonoridades específicas para o que indicou como diretriz.

The Soundpainter composes in real time utilizing the gestures to create the composition in any way they desire. The Soundpainter sometimes knows what he/she will receive from the performers and sometimes does not know what he/she will receive.⁵⁸ (THOMPSON, 2013)

Referenciando-se em Thompson, Marc Duby (2006) compara o *Soundpainting* à uma televisão que possua, teoricamente, disponível uma infinita quantidade de canais.

This analogy captures, to some extent, the fluid nature of such an event (the possibility that “anything can happen”), but to the author's mind is not altogether appropriate, as watching television is by its very nature a passive activity. The “channel hopping” analogy does capture to some extent the filmic nature of Soundpainting, in which events may be superimposed on one another, jump cuts may take place, and so on, but it fails to recognize the importance Thompson himself places on the collective and collaborative character of this form of musicking, in which Soundpainter, performer(s), and audience, all have a

⁵⁷ Em *Soundpainting*, o elemento aleatório é mediado através da curva de aprendizado dos participantes em absorver os gestos e, nesse aspecto, o *Soundpainter* tem realmente um papel de condutor, por limitar as opções disponíveis dentro do sistema.

⁵⁸ O *Soundpainter* compõe em tempo real utilizando os gestos para criar a composição da maneira que quiser. O soundpainter sabe algumas vezes o que ele vai receber dos improvisadores e algumas vezes não sabe.

contribution to make to this spontaneous endeavour of musicking “in the moment.”⁵⁹ (DUBY, 2006)

2.1.1 Sintaxe

De acordo com Aguiar (2012), “a *Sintaxe trata da forma em como as unidades comunicativas são combinadas e sequenciadas, segundo regras que garantem uma compreensão generalizada*”. Sendo assim, podemos visualizar a sintaxe do *soundpainting* em quatro diretrizes, indicadas na respectiva ordem:

WHO → **WHAT** → **HOW*** → **WHEN**⁶⁰

Algumas vezes, a diretriz *How* (Como) poderá ser suprimida, permitindo aos músicos maior liberdade de escolha sobre a qualidade do material sonoro a ser executado.

Dentro do vasto léxico do *Soundpainting*, podemos encontrar códigos que indicam o conteúdo a ser tocado, estilos, gêneros, conceitos subjetivos, formas de improvisação, disciplinas, posição no palco, figurino, etc., podendo também existir regularidades e irregularidades⁶¹ no seu sistema lingüístico. Assim, alguns códigos irão apontar para mais de uma diretriz ao mesmo tempo, enquanto outros serão específicos para indicar apenas uma. Os sinais do *Soundpainting* estão agrupados em duas categorias básicas:

⁵⁹ Esta analogia captura, de certa forma, a natureza fluida deste tipo de evento (a possibilidade que “tudo pode acontecer”), mas para a mente do autor não é de todo apropriada, como assistir televisão é pela sua pura natureza uma atividade passiva. A analogia da “mudança de canais” captura, de certa forma, a natureza filmica do *Soundpainting*, em que eventos podem ser superimpostos nos outros, cortes podem acontecer e assim por diante, mas falha no reconhecimento da importância que o próprio Thompson dá no caráter coletivo e colaborativo desta forma de musicalização, na qual o *Soundpainter*, músico(s) e público têm todos uma contribuição a dar para este esforço espontâneo de musicalização “no momento”.

⁶⁰ Quem, O Que, Como, Quando.

⁶¹ Chamamos de regulares, tipos de códigos que possuem uso e conjugação semelhantes. Veremos isto um pouco mais adiante na dissertação.

a) **Sculpting Gestures** (gestos escultóricos)

Indicam Qual (*what*) tipo de material e Como (*how*) deverá ser tocado. São sinais que estabelecem ação, estabelecendo o conteúdo que deve ser executado e definindo a sua qualidade.

b) **Function Signals** (sinais de função)

Apontam Quem (*who*) irá efetuar a ação e Quando (*when*) deverá ser iniciada. Os gestos de função, se sinalizados sem a complementação de um gesto escultórico, não produzem nenhum tipo de ação, sendo apenas preparatórios e indicativos.

As categorias se subdividem em mais 6 subgrupos: *Identifiers*, *Content*, *Modifiers*, *Go Gestures*, *Modes*, *Palettes*⁶².

1. **Identifiers** (Identificadores) estão na categoria de Função e indicam quem será selecionado para realizar alguma diretriz. Códigos como *Whole Group* (todo o grupo), *Woodwinds* (madeiras), *Brass* (metais), *Group 1* (grupo 1), *Rest of the Group* (o resto do grupo), estão inclusos nesta categoria.

2. **Content** (conteúdo) estão inclusos na categoria escultórica e identificam *What* (o que) deve ser tocado. Estes são códigos que definem parâmetros específicos de execução, como *Pointillism* (pontilhismo), *Minimalism* (minimalismo), *Long Tone* (nota longa), etc.

3. **Modifiers** (modificadores) estão também inclusos na categoria escultórica e são compostos por diretrizes que indicam a qualidade (*How*) do que deve ser tocado. Também estão inclusos nesta categoria códigos de “modificadores em tempo real” ou “faders” que podem sinalizar uma alteração do conteúdo sem necessariamente ser seguido de um sinal de inicialização, como *Volume Fader* (indicador de volume), *Tempo Fader* (indicador de tempo). Nestes casos, o próprio movimento do regente em relação

⁶² Identificadores, Conteúdo, Modificadores, Gestos de Inicialização, Modos e Paletas.

ao seu estado neutro ou parado) já indicará qualitativamente e quantitativamente a alteração que deve ser executada.

4. Go Gestures (gestos de inicialização) estão contidos na categoria função e indicam o momento (*When*) da inicialização ou finalização de alguma diretriz.

5. Modes (modos) pertencem à categoria escultórica e são códigos de conteúdo que possuem parâmetros específicos de performance. *Scanning*⁶³ (escanear), *Point to Point*⁶⁴ (ponto a ponto), *Launch Mode* (modo de lançamento) são exemplos de modos. Geralmente, os modos são códigos um pouco mais complexos que muitas vezes combinam categorias da sintaxe, sendo possível definir *What* (o que), *How* (como) e *When* (quando) no mesmo gesto. Em uma abordagem mais avançada da língua, veremos que será possível criar um novo modo a partir de qualquer código de conteúdo, mesmo que este não faça parte do léxico de códigos contido em Modos, chamamos este efeito de *Modos Regulares*⁶⁵.

6. Palettes (palhetas) também são pertencentes à categoria escultórica e são, a priori, gestos de conteúdo que identificam composições, partituras ou algum material previamente ensaiado.

⁶³ De acordo com o *Workbook I* de *Soundpainting*: Com o braço e a palma da mão rigidamente estendidos, o Soundpainter passa o braço em direção à cabeça dos *performers* da direita para a esquerda ou vice e versa. *Performers* devem responder com improvisação livre tal qual o braço do regente passe por eles em qualquer direção. Devem parar imediatamente assim que o braço não apontar mais para eles.

⁶⁴ De acordo com o *Workbook I* de *Soundpainting*: Depois de preparado, este gesto obtêm ação assim que o regente aponta o dedo indicador para algum participante, que deve imediatamente começar a tocar algo, desenvolvendo lentamente o material sonoro e parar imediatamente assim que não estiver mais sendo apontado pelo *Soundpainter*.

⁶⁵ Verificaremos esta instância mais adiante.

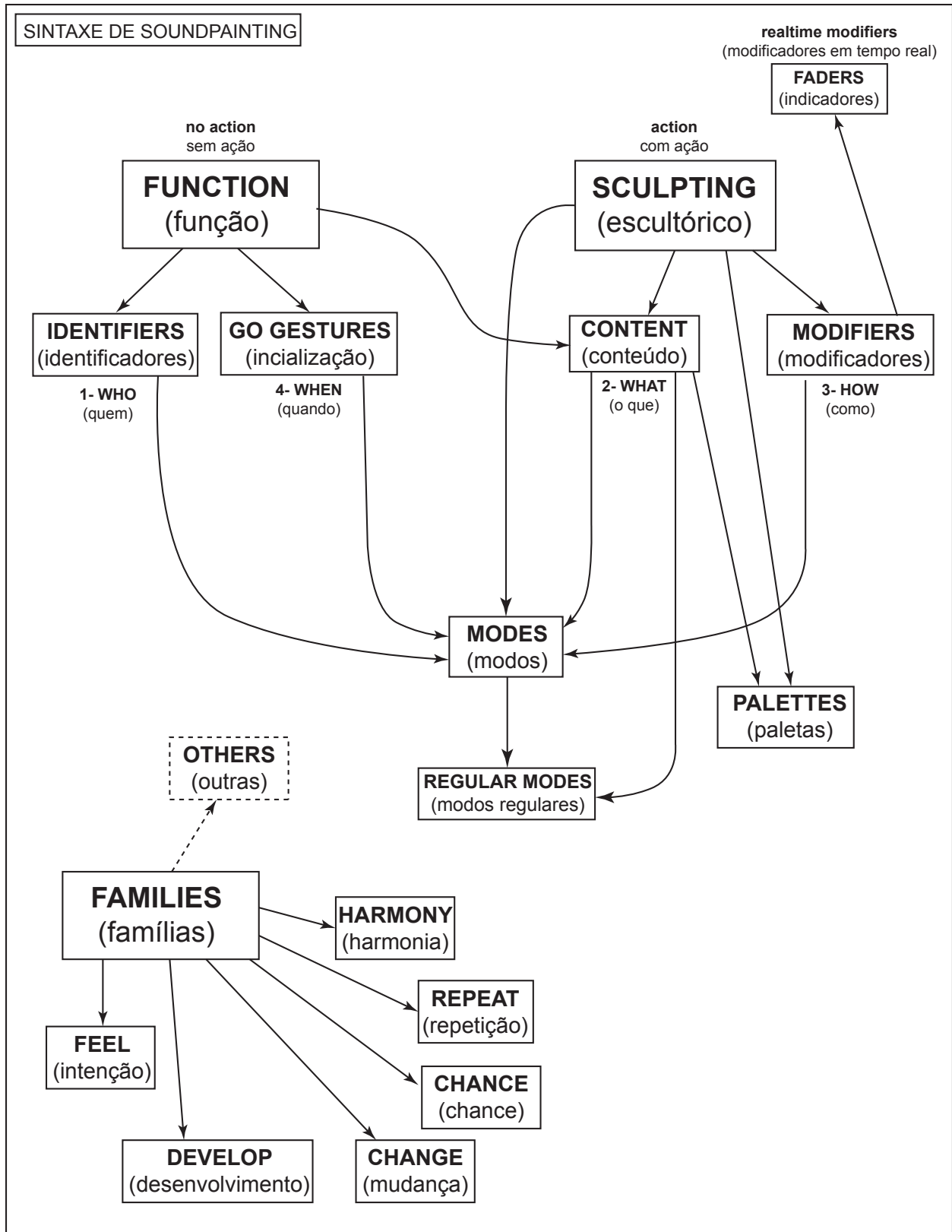


Figura 1 Sintaxe de Soundpainting

2.1.2 Regiões Imaginárias

A fim de estruturar e sistematizar a codificação corporal do soundpainting, o método estabelece algumas regiões imaginárias que circundam o corpo do regente e definem condições espaciais de preparação e ação:

I. **Neutral Position** (posição neutra)

A posição neutra caracteriza silêncio/neutralidade. É nesta posição que o regente indica frases preparatórias para as ações, definindo *quem, o que e como*. Somente quando sair desta instância e entrar na área de inicialização (*The Box*) é que se dará início ao comando indicado. Usualmente é tida como neutra a posição: em pé com os pés juntos corpo ereto e braços abaixados.

II. **The Box** (a caixa)

É um espaço imaginário bem à frente da posição neutra, onde as frases são iniciadas, o lugar da ação. Todo o fraseado é preparado fora do *Box* e, somente quando o regente dá um passo a frente e indica um código de inicialização (*go gesture*), irá existir resposta por parte do grupo. No caso de modificadores em tempo real (*realtime modifiers*), tais quais como os indicadores de tempo e volume (*faders*) devem ser utilizados dentro desta região imaginária. Isto porque se indicados na posição neutra, se tornam modificadores de preparação, sendo acionados apenas após um gesto de inicialização. Se tomarmos o caso de um indicador de volume por exemplo, teremos uma diretriz de volume (piano, forte fortíssimo) se designado na posição neutra; ou teremos um modificador em tempo real de volume se estabelecido dentro do *Box*.

III. **Imaginary Staff** (vara imaginária)

Um campo vertical imaginário de aproximadamente um metro e meio de altura em frente ao regente, o qual pode ser utilizado para indicar variações de dinâmica, intensidade, tessitura, velocidade, etc. Quanto mais alto em relação ao espaço, maior o valor do parâmetro, e assim por diante.

IV. *Imaginary Stage* (campo imaginário)

Um campo horizontal imaginário utilizado para indicar direções e posições no espaço. Usualmente esta região é utilizada quando se requer que os músicos/participantes fiquem em pé e interajam com o espaço.

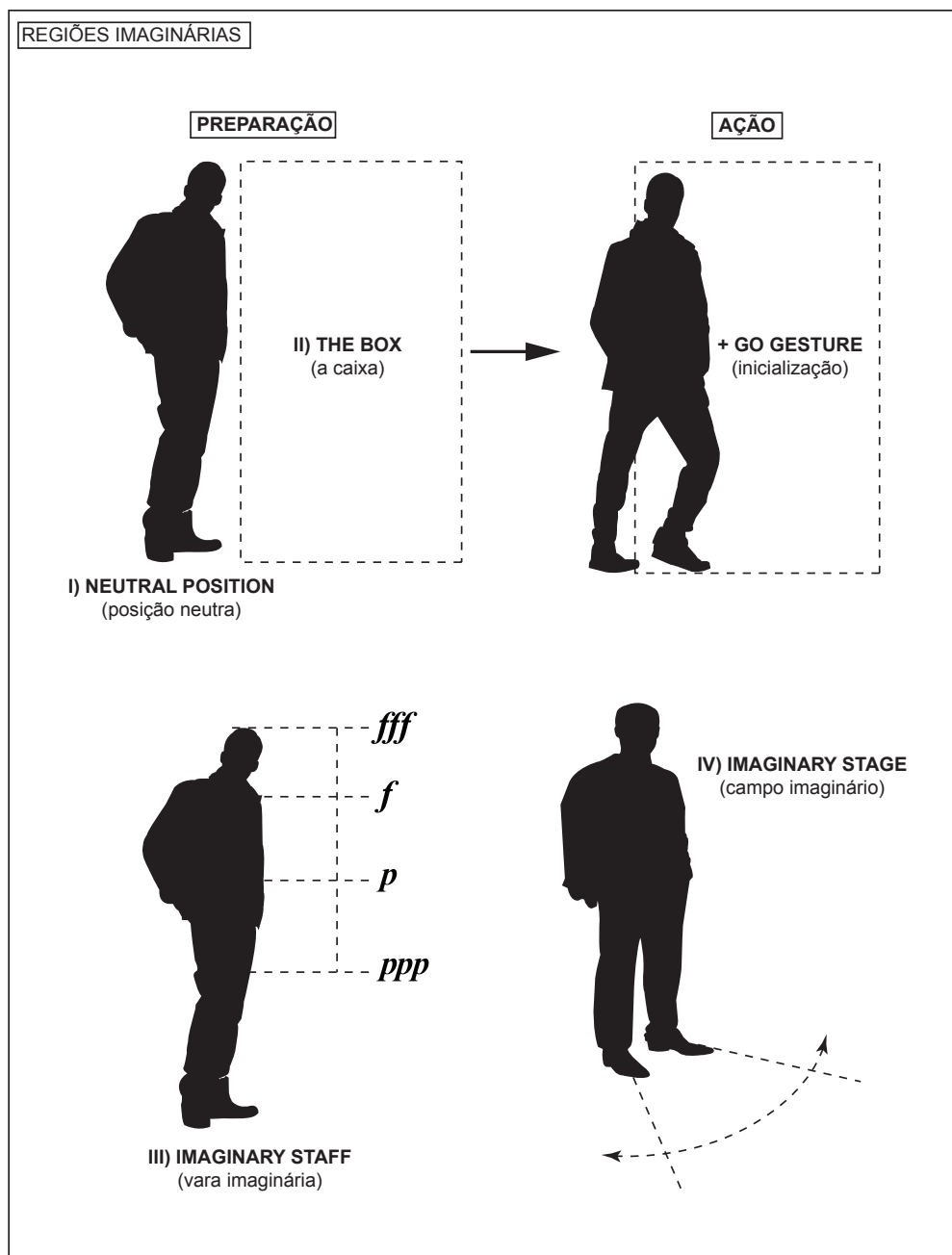


Figura 2 Regiões Imaginárias

2.1.3 Níveis de Desenvolvimento

Em alguns casos, o *Soundpainting* também possui algumas regras básicas que definem níveis de desenvolvimento dos conteúdos, estabelecendo parâmetros em relação à quantidade e velocidade de desenvolvimento do material improvisado.

Estes são classificados em:

1º Nível - O improvisador desenvolve seu material de maneira que, um minuto depois, ainda haverá uma relação com a idéia original.

2º Nível - A velocidade de desenvolvimento é duas vezes mais rápida que no nível 1. Um minuto depois, existirá apenas uma vaga relação com a idéia original.

3º Nível - Desenvolvimento aberto; o improvisador pode desenvolver na velocidade e condição que desejar.

Os níveis de desenvolvimento ora podem estar subentendidos nos próprios códigos do sistema, outra serem requisitados ou indicados como modificadores (*how*) ou ações complementares. O modo *point to point* (ponto a ponto), por exemplo, tem como instância básica o nível 1 de desenvolvimento e, portanto, todas as vezes que for indicado, o conteúdo a ser executado pelo improvisador deverá sofrer pequenas alterações ao longo do tempo.

2.1.4 Vocabulário

O vocabulário do sistema pode ser subdividido em diversos níveis de complexidade, sendo que o nível básico, publicado por Walter Thompson (2006) em seu *Workbook* nº 1, compreende cerca de 40 códigos. O nível intermediário, publicado por Walter Thompson em seu *Workbook* nº 2, adiciona mais 93. Sem uma sistematização, o nível avançado salta exponencialmente para o conhecimento de até 1200 códigos em diferentes disciplinas, como dança, teatro, artes visuais, etc. O próprio compositor e

criador do sistema, Walter Thompson, aplica testes e emite certificados de conhecimento da língua e seus respectivos níveis.

A fim de aprofundar um pouco mais na semântica e sintaxe do soundpainting, iremos demonstrar o vocabulário básico do sistema e aplicações, verificando também algumas questões da gramática do método.

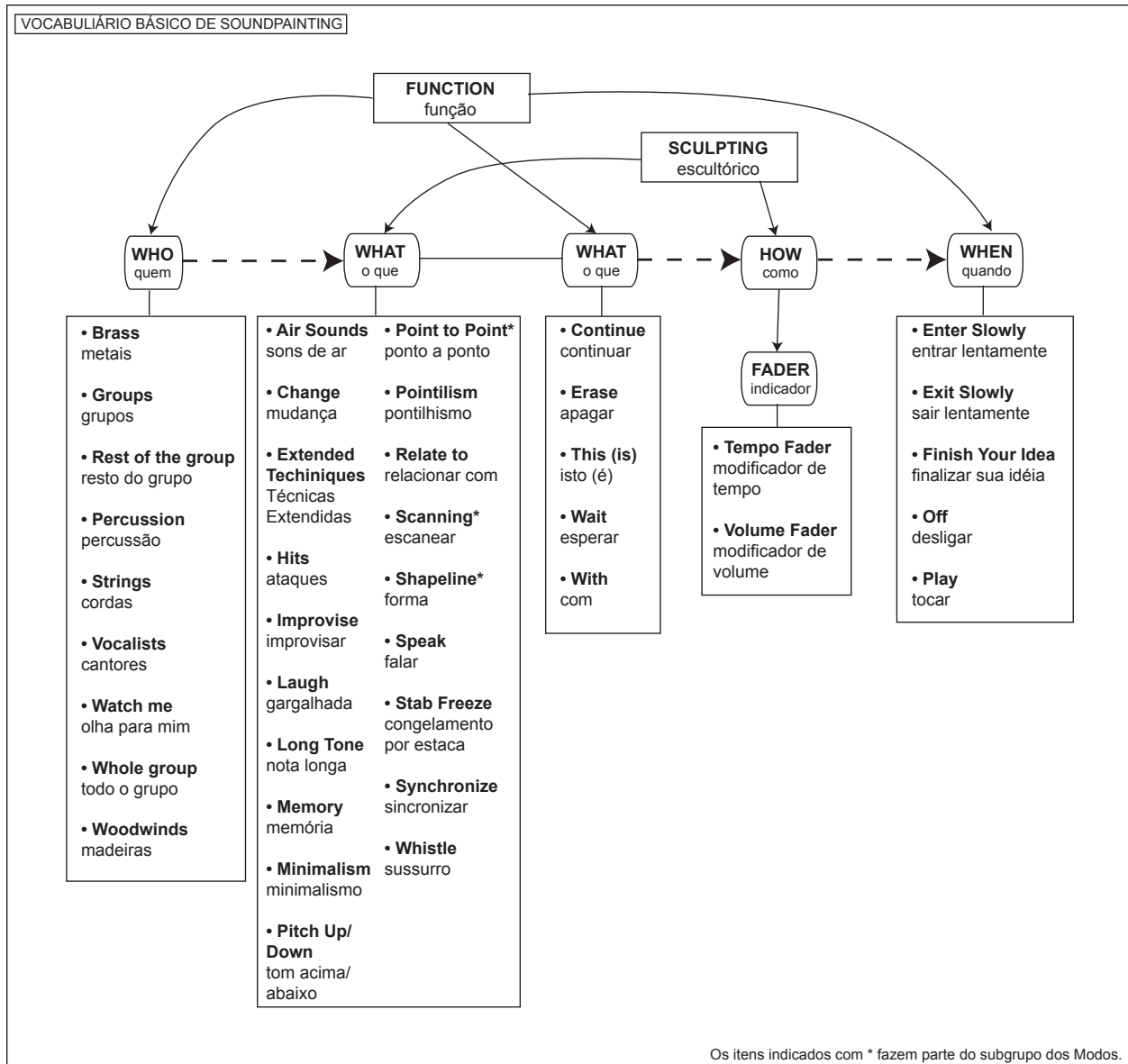


Figura 3 Vocabulário Básico de Soundpainting

2.1.5 **WHO** (quem)

Para Duby (2006), os gestos de *who* “*allow the Soundpainter to vary in real-time the instrumental combinations, from soloist to whole ensemble*”⁶⁶. Assim, o primeiro código de todas as frases formuladas em *Soundpainting*, indica quem o regente quer designar. Dentre as possibilidades básicas temos:

- a. naipes como *Brass* (metais), *Woodwinds* (madeiras), etc.;
- b. um membro individual do naipe ou da orquestra. Diz-se “*Brass , 1*” sendo o numeral referente à uma numeração dos membros dos naipes previamente acordada entre regente e orquestra. Outra forma de selecionar um único participante é apontando-o o dedo indicador, código conhecido como *You* (você).
- c. grupos pré-acordados entre regente e orquestra: *Group 1,2,3*;
- d. todos os participantes (*Whole group*);
- e. o resto do grupo (*Rest of group*). Este código refere-se à todos que não fizeram parte da seleção da frase anterior. Portanto, se o regente designar uma ação para o naipe das madeiras e em seguida designar uma outra ação para o resto do grupo, este grupo será composto por todos os participantes exceto os que estão contidos no naipe das madeiras. Porém, se em uma terceira frase o regente usar novamente o código *rest of group*, desta vez estará se referindo à todos que não participaram do último comando. Neste caso, o próprio naipe das madeiras.

2.1.6 **WHAT** (o que)

Como apontado no gráfico acima, verificamos que podem existir dois tipos de códigos relacionados ao conteúdo estrutural da frase (*What*):

⁶⁶ Permitem o Soundpainter a variar em tempo real as combinações, de solista à toda orquestra.

a) Um primeiro que define o conteúdo musical do que deve ser executado, como *Pointilism* (Pontilhismo) ou *Long Tone* (Nota Longa). Este é o subgrupo que contém mais códigos, podendo ser tido como a categoria dos verbos.

b) Outro vinculado a funções articulatórias de frase como *Continue*, *This [Is]* e *With*. De acordo com DUBY (2006), esta categoria “allow for combinations through the use of linking signals, which correspond to the simple connectives of ordinary language”.⁶⁷ Cada código, aqui citado, tem sua especificidade articulatória, como observado abaixo:

Continue poderá ser utilizado para demonstrar que o improvisador deve continuar o que está fazendo por tempo indeterminado. Para isso sinaliza-se: “*WHO* (quem irá executar), **Continue**, *This*, *Play*”.

Erase indicará que o soundpainter desistiu do comando ou se atrapalhou na hora formular a frase, eliminando a última sentença indicada pelo regente. Este é um código irregular que foge da sintaxe do método e pode ser indicado individualmente independentemente do contexto musical.

Além de articular o código *continue*, ***This [Is]*** também pode ser utilizado para estabelecer memórias: “*WHO*, ***This [Is]***, *Memory 1*”. Em todos os casos, sempre deve-se indicar *Who* (quem) irá ser submetido ao código.

Uma terceira aplicação para ***This [Is]*** está vinculada à articulação do gesto *Change* (mudança), podendo-se indicar: “*WHO*, *Change*, ***This***”, fazendo com que a mudança estrutural proposta pelo regente seja levemente relacionada ao contexto musical que está sendo executado.

Wait é um articulador de final de frase e substitui o gesto de inicialização (*When*). Este código tem sua funcionalidade quando o regente deseja que duas ações aconteçam ao

⁶⁷ Permite combinações através do uso de sinais de conexão, que correspondem à simples conectivos da linguagem usual.

mesmo tempo. Dessa forma, indica-se *WHO, WHAT, HOW, Wait*; em seguida refere-se à outros participantes formulando uma nova frase *WHO, WHAT, HOW, WHEN*; o último código indicado (*WHEN*) aplica-se, então, para ambas as sentenças. Vejamos um exemplo de aplicação:

- *Brass, Long Tone, Wait*;
- *Rest of Group, Pointilism, PLAY*

Assim que o gesto *Play* é dado, tanto os metais quanto o resto do grupo entram imediatamente, cada um com suas respectivas ações.

With é o articulador mais importante e utilizado no soundpainting. Ele irá conjugar os códigos de *WHAT* (o que) como códigos de *HOW* (como), tal como na frase: “*Whole Group, Improvise, With, Long Tone, Play*”. Caracterizando o tipo de improvisação proposta como uma *improvisação com notas longas*.

Para demonstrar vários articuladores em uma mesma frase poderíamos ainda dizer: “*Whole Group, Continue, This, With, Whisper*”, designando que todos os participantes devem continuar exatamente o que estão fazendo, porém agora com sussurros.

Para citar uma aplicação bastante avançada e não demonstrada no vocabulário acima, podemos nos referir a uma forma implícita de se utilizar o *With*, que está diretamente relacionada aos Modos. Como foi indicado anteriormente, além dos modos pré-estabelecidos, outros podem ser construídos a partir de códigos de conteúdo (*What*). Indica-se: “*What, Mode*”; e isto implicará em uma utilização implícita do *With*, definindo que a partir do momento em que o modo foi indicado, todos os próximos conteúdos devem ser executados “*With, What, Only*” (com o que foi indicado apenas). Um exemplo a ser considerado: Se dissermos “*Long Tone, Mode*” (modo de nota longa), todos os próximos conteúdos deverão ser executados apenas com notas longas.

Também é importante citar que, como o sistema foi desenvolvido sob a ótica da língua inglesa, muitas vezes a construção de frases somente fará sentido se entendida nesta língua.

2.1.7 HOW (como)

Veremos que, quando chegamos na categoria dos Modificadores (*How*), podemos constatar dois tipos de subcategorias e, conseqüentemente, diferentes formas de uso do mesmo objeto de comunicação:

a) Modificadores em tempo real (*Faders*)

Os *Faders* são códigos preparados fora do *Box* e ativados quando o regente entra na área de inicialização (*The Box*), ficando ativos enquanto permanecer neste local, dispensando os gestos de *When* (quando). Se o regente desejar controlar o volume, por exemplo, indica-se: “*Whole Group, Volume Fader, [entra-se no box]*”. A partir do momento que o regente está dentro da área de ação, o seu movimento relativo passa a ser interpretado pelos improvisadores, muitas vezes aferindo-se à relação adição/subtração da vara imaginária (*Imaginary Staff*)⁶⁸. Assim, o Soundpainter pode indicar a variação (súbita ou gradual) de volume que deseja, de pianíssimo à fortíssimo.

b) Modificadores de preparação

Um outro uso possível de um modificador acontece quando o código é dado apenas fora do *Box*, na área de preparação e vem seguido de um código de Inicialização (*When*). Além disso, também pode vir acompanhado do articulador *with*, permitindo ao regente a possibilidade de coordenar uma mudança súbita ou indicar uma variação de um código de conteúdo. Vamos tomar o mesmo exemplo do volume: Se quisermos que o grupo continue executando exatamente o mesmo conteúdo porém em fortíssimo, indicamos (fora do *box*): “*Whole Group, Continue, This, With, Volume*

⁶⁸ Ver Figura 2 Regiões Imaginárias, pág 51.

Fader (fortíssimo), *Play*”. Também outro uso de um modificador de preparação é tal qual adjetivo, caracterizando a maneira que se deve executar um código de conteúdo. Por exemplo, “*Whole Group, Long Tone, With, Volume Fader* (fortíssimo), *Play*” indicará que todo o grupo deverá tocar uma nota longa com a dinâmica em fortíssimo.

2.1.8 **WHEN** (quando)

Para que haja ação depois da preparação, é necessário, na maioria das vezes, um indicador ou código de inicialização, que irá definir quanto tempo o participante deverá demorar para inicializar ou finalizar uma ação. Podemos visualizar este efeito no gráfico abaixo:

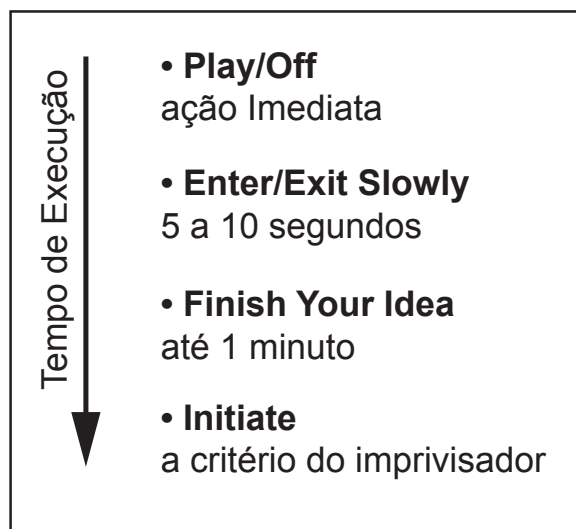


Figura 4 Tempo de Execução

Os gestos referentes à estes códigos são indicados dentro da região de inicialização, *The box*.

Alguns modos, modificadores em tempo real e outros códigos irregulares, possuem indicadores de inicialização incluídos em seu próprio gestual, dispensando a necessidade de um código de inicialização no final da frase.

2.1.9 Famílias

Diversos tipos de agrupamentos por afinidade podem ser feitos dentro do vasto léxico de códigos de *Soundpainting*. As Famílias são, dessa maneira, aglutinadores, propostos por nós, que ajudam a entender e classificar características e relações entre os códigos. Iremos exemplificar alguns tipos de famílias através de gráficos, a fim de demonstrar uma das possíveis maneiras de estruturar e sistematizar ainda mais o vocabulário de *Soundpainting*:

DESENVOLVIMENTO: Os níveis de desenvolvimento, citados anteriormente, são um fator decisivo na classificação de códigos do sistema quanto à quantidade de desenvolvimento em relação ao tempo de execução; muitos dos símbolos do *Soundpainting*, possuem algum nível de desenvolvimento subscrito;

INTENÇÃO: Códigos que exprimem em algum nível a intenção do que deve ser tocado. “*Whole Group, Improvise, With, Jazz, Feel*”, por exemplo, indica que todos os participantes devem improvisar com *feeling* ou intenção de jazz. Estas intenções podem estar mais implícitas ou explícitas, de acordo com o que for indicado pelo regente;

REPETIÇÕES: No quesito dos *loops* ou repetições, podemos classificar muitos dos códigos de conteúdo quanto ao tamanho da estrutura a ser repetida, variando de uma fração de segundo até um ciclo de fraseado inteiro;

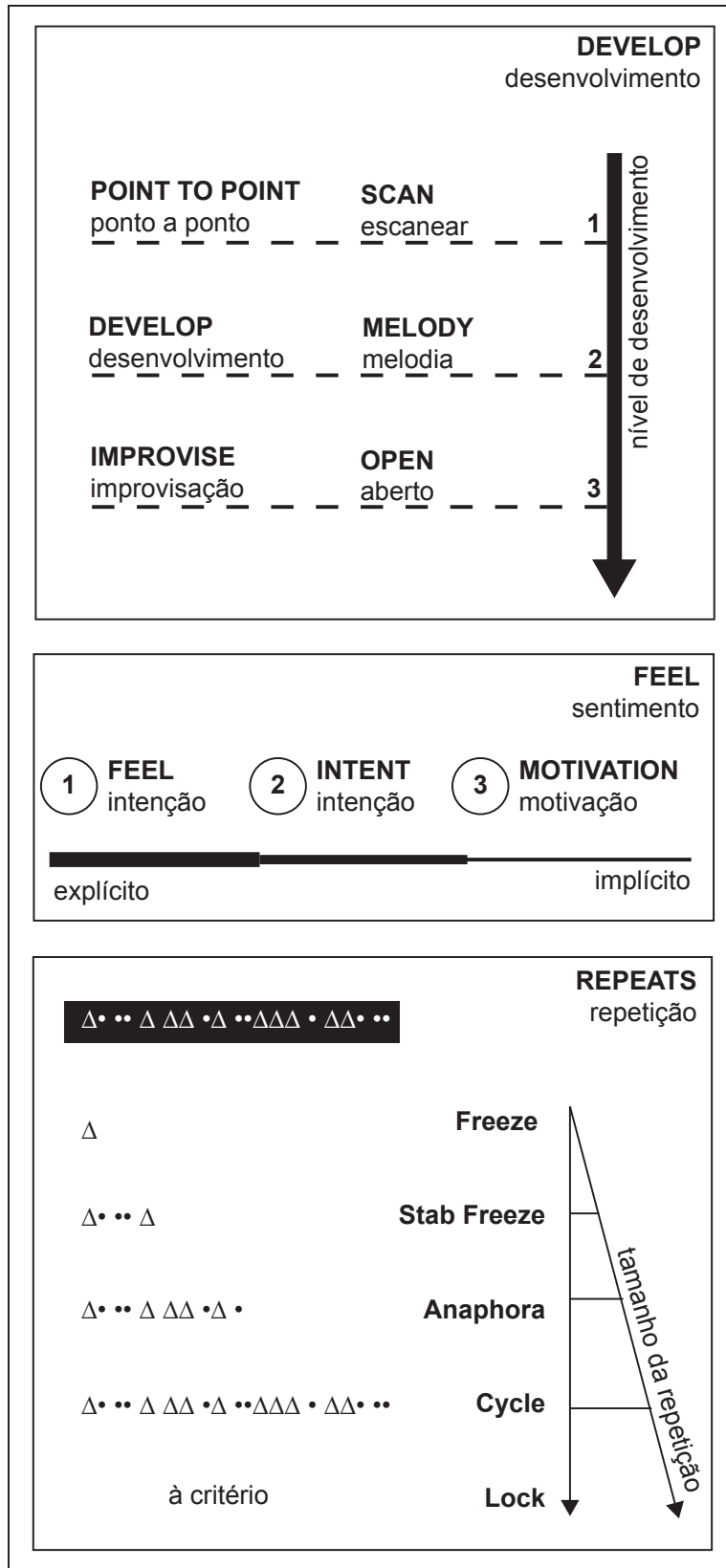


Figura 5 Desenvolvimento, Intenção e Repetições

2.1.10 CONJUGAÇÕES

Conjugação de códigos de conteúdo [WHAT → HOW]

É possível suprimir o articulador *With* e transformar alguns dos códigos de conteúdo (*What*) em modificadores de preparação (*How*). Para isto, basta apenas a inversão da ordem de sinalização dos códigos. Digamos que queremos que todo o grupo faça uma nota longa com a dinâmica *Fortíssimo*.

Ao invés de se dizer: “*Whole Group, Long Tone, With, Volume (fortíssimo), Play*”, podemos indicar: “*Whole Group, Volume(d)*⁶⁹ *(fortíssimo), Long Tone, Play*”.

A inversão faz com que exista uma adjetivação do conteúdo subsequente ao *with*.

Conjugação de intenção [WHAT + FEEL]

No Soundpainting, existem códigos de *feeling* (sentimento/intenção) pré-estabelecidos que possuem definições específicas acerca de um estilo musical como *Jazz Feel*, *Rock Feel* ou diretrizes um pouco mais subjetivas como *Broken Heart Intent* (intenção de coração partido) ou *Murder Intent* (intenção de assassinato). No entanto, podemos conjugar também outros *feelings* e intenções a partir da maioria dos códigos de conteúdo. Esta manobra acontece quando inserimos o articulador *with* seguido de um código de conteúdo e subsequentemente o sinal de *Feel*.

Assim, para indicar que os participantes devem improvisar com uma intenção de notas longas, mas não necessariamente apenas com este conteúdo, podemos dizer:

“*Whole Group, Improvise , With, Long Tone, Feel, Play*”

Além disso, também podemos compactar a frase usando do mesmo processo visto anteriormente nas conjugações de códigos de conteúdo, invertendo a ordem dos

⁶⁹Esta variação segue um padrão linguístico encontrado no inglês, não havendo tradução possível para se exprimir esta idéia em português.

códigos a fim de uma adjectivação do agrupamento “*What + Feel*”. Dessa maneira poderíamos indicar a mesma acção anterior com a seguinte frase:

“*Whole Group, Long Tone(d), Improvis(ation), Play*”

Conjugação de modo [WHAT + MODE]

Embora os modos existentes no léxico do sistema, em sua maioria, possuam características diversas, diferenciando-os em aspectos relacionados à sua inicialização, estrutura, desenvolvimento, etc., podemos criar outros tipos de modos, regulares, a partir da conjugação de códigos de conteúdo. A sinalização deste efeito é executada a partir da seguinte sentença:

“*WHO, WHAT, Mode*”

Dispensando qualquer gesto de inicialização, esta frase colocará o modo em vigor até a sinalização do seu fim pelo *Soundpainter*. No caso, indicado através do gesto *Tear Up*.

Quando aplicado, qualquer modo regular define que todas as próximas diretrizes indicadas pelo regente, devem seguir o padrão estabelecido pelo modo. Em outras palavras, quando definimos “*Whole Group, Long Tone, Mode*”, todos os participantes devem usar notas longas como conteúdo para os próximos comandos até a dissolução do modo ou a indicação de um novo modo.

2.1.11 Diretrizes Básicas

Apontadas por Thompson, três diretrizes gerais são indispensáveis e definem parâmetros base para qualquer performance.

a. *When in doubt, don't lay out!* (quando em dúvida, continue)

Não importa o que aconteça, não é permitido parar de tocar a não ser que o improvisador seja claramente designado a parar. Walter Thompson alerta em seu *Workbook* nº 1 que pode ocorrer de o músico perder a atenção do que está executando enquanto atenta-se para o que está sendo dito na área de preparação.

“It often happens that while you are performing one gesture and watching the soundpainter sign a set of new gestures, you will lose the integrity of the current gesture or sometimes even stop.”⁷⁰ (THOMPSON, 2006)

b. *There are no mistakes!* (não existem erros)

Segundo Thompson (2006), se o músico acidentalmente executar pontilhismo quando for requisitado nota longa, deve continuar com o pontilhismo em vez de mudar subitamente para uma nota longa. Isto, pois considera que, assim, existirá uma musicalidade mais forte, ao invés de se deslocar o conteúdo musical.

c. *Don't sneak in, dont sneak out!* (não se esgueirar)

Thompson (2006) afirma: “*come in right at the end of the Play gesture and keep playing until the Off gesture or until the next Play gesture*”⁷¹. Ressaltando a importância de existirem entradas e saídas imediatas e sincronizadas por parte dos improvisadores e regente.

2.1.12 *Neutrals and Defaults* (estados neutros e padrões)

Além das diretrizes básicas, existem outras regras que especificam como cada participante deve se comportar em dada situação. As duas primeiras, chamadas de *Neutrals and Defaults*, devem ser acordadas durante ensaio ou logo antes de uma performance e irão ditar os códigos de conduta que os participantes devem seguir em

⁷⁰ Normalmente acontece que enquanto você está executando um gesto e observando o Soundpainter sinalizar uma série de novos gestos, você perderá a integridade do gesto atual ou, às vezes, até irá parar.

⁷¹ “entre bem no final do gesto *Play* e continue tocando até o gesto *Off* ou até o próximo gesto *Play*”

relação à como se comportar enquanto estão em estado neutro, ou em outras palavras, não estão executando nenhuma ação.

a. Default

A Default may be a rule either set in rehearsal, or during performance, which gives the Soundpainter a basis from which to compose such as Actors speak without gesturing (only use their voice) or Dancers remain seated unless otherwise signed to stand up and move in the space. It is very important when working with Actors and Dancers to set your desired Defaults so the performers will know how to respond in certain situations – what are the parameters they perform within. If you have not set your Defaults then you and your performers will most likely experience problems during rehearsals and performance.⁷² (THOMPSON, 2015)

Os *Defaults* geralmente utilizados por Thompson são:

- 1 – Atores devem falar em um estilo não narrativo.
- 2 – Atores e Dançarinos continuam a facear a direção do *Soundpainter* enquanto estão falando com outro participante.
- 3 – Dançarinos (ou qualquer pessoa que está se movendo) movem-se em suas cadeiras, a não ser que sejam indicados a levantar e se mover no espaço.

⁷² Um Padrão, pode ser uma regra tanto definida no ensaio quanto durante a performance, que dá para o Soundpainter uma base sobre a qual irá compor, tal como Atores falam sem gestualizar (usando apenas a voz) ou Dançarinos ficam sentados a não ser que sejam indicados a se levantar e mover pelo espaço, É muito importante quando se está trabalhando com Atores e Dançarinos, estabelecer os seus padrões desejados, de forma que os *performers* irão saber como responder em certas situações - dentro de quais parâmetros eles irão tocar. Se você não definir os seus padrões, então você e seus *performers* irão ter problemas durante os ensaios e performance.

4 – Dançarinos e Atores devem ficar em pé e se mover dentro de um raio de 2 metros a partir de sua cadeira, quando estão executando um conteúdo dentro do código *Play, can't Play*⁷³ e devem sentar quando não estão executando nada dentro de sua Célula.

5 – Se um dançarino for indicado a executar um conteúdo usando todo o palco, quando indicado à parar, deve retornar à sua cadeira.

6 – Dançarinos (ou qualquer pessoa se movendo) devem ficar à uma distância de 2 metros do *Soundpainter*.

7 – Dançarinos (ou qualquer pessoa se movendo) não vão atrás do *Soundpainter* ou diretamente ao seu lado, de uma forma em que eles irão perder sua linha de visão.

8 – Se um participante é pego em uma posição, tal como faceando o fundo do palco, e fica inabilitado de ver o *Soundpainter*, então, depois de 20 segundos, ele deve parar e voltar-se para o *Soundpainter*, assumindo a sua posição Neutra e aguardar o próximo sinal.

9 – Participantes que são indicados a mudar de posição no palco, devem caminhar em uma velocidade média até a nova posição, a não ser que haja qualquer outro material indicado, ao invés de caminhar, para ser executado durante o trajeto.

b. Neutral

A Neutral is what the performers body is doing when not performing. Neutrals indicate how to position the body when seated, standing or lying down.⁷⁴
(THOMPSON, 2015)

⁷³ Este código pode ser considerado um Modo, no qual os participantes começam e param de executar um conteúdo arbitrariamente, na tentativa de chegar ao número de participantes indicado pelo regente. Se o *Soundpainter* indicar "*play, can't play, 5*" por exemplo, os participantes entram ou saem até que haja apenas 5 participantes executando algum tipo de conteúdo.

⁷⁴ O estado neutro é o que o corpo do *performer* está fazendo quando não está executando nenhuma ação. Os estados neutros indicam qual a posição do corpo enquanto sentado, em pé ou deitado.

Os *Neutrals* geralmente utilizados por Thompson são:

- 1 - Dançarinos, Atores e Músicos que não precisam estar em pé, sentam eretos com os dois pés no chão, quando em suas cadeiras.
- 2 - Dançarinos ou qualquer pessoa que esteja se movendo, tentam não encarar diretamente o *Soundpainter*, usando sua visão periférica ao máximo possível.
- 3 - Quando padronizados (*defaulted*) pelo gesto *dance in place*, o estado neutro dos participantes é arbitrário, ficando a critério dos mesmos qual será sua posição padrão (*Default position*).

c. Movement (movimentação)

Dentro da esfera multidisciplinar, muitas vezes é impossível para dançarinos e atores ou qualquer pessoa que esteja se movimentando, estar constantemente olhando para o *Soundpainter*, o que na visão de Thompson, limita as possibilidades composicionais para o regente.

Sendo assim, a principal regra de movimentação estabelece:

If a performer does not see the Soundpainter sign a phrase in its entirety, then they must continue with the material they are performing.⁷⁵ (THOMPSON, 2011)

⁷⁵ Se um *performer* não ver o *Soundpainter* gesticular alguma frase por completo, então ele deve continuar com o material que ele está executando.

2.2 *Conduction*®

Diferentemente do *Soundpainting*, o *Conduction*® propõe uma abordagem mais voltada para a composição feita em grupo⁷⁶. O condutor raramente diz diretamente para os músicos o que eles devem fazer, apenas indica diretrizes que moldam e direcionam a composição, no sentido de auxiliar os improvisadores a estarem cada vez mais conjuntos e coesos. Em um manuscrito não publicado do *Workbook* de *Conduction*®, Morris define o seu sistema como:

[A] vocabulary of ideographic signs and gestures activated to modify or construct a real-time musical arrangement or composition. Each sign and gesture transmits generative information for interpretation by the individual and the collective, providing instantaneous possibilities for altering or initiating harmony, melody, rhythm, articulation, phrasing, or form.⁷⁷ (MORRIS, *Workbook*, 2)

O vocabulário de *Conduction*® é composto por menos de 50 sinais que transmitem diretrizes generativas, com estruturas precisas, mas propositadamente ambíguas em relação ao conteúdo musical.

Discretion is key, as instrumentalists may use any musical means to satisfy directives [thus] expanding the volume or refining the quality of content. Based on the 'significance' of each directive [and] the nature and direction of the music...the musician is confronted with their own decision as to how each directive should and could be represented sonically each time; [thus] a new

⁷⁶ Refere-se à igualdade da responsabilidade e poder, entre regente e improvisadores, sobre a composição.

⁷⁷ Um vocabulário de signos ideográficos e gestos ativados para modificar ou construir um arranjo ou composição musical em tempo real. Cada signo e gesto transmite uma informação generativa para interpretação pela individualidade e pelo coletivo... provendo possibilidades instantâneas para alterar ou iniciar a melodia, ritmo articulação, fraseado ou forma.

rationale for responsibility in musicianship evolves [through] particularizing each musician's opinions and mindset.⁷⁸ (MORRIS, Workbook, 9)

Isto pois o interesse de Morris é de buscar o conteúdo musical nos improvisadores. Intencionalmente, a idéia é deixar a composição mais à mercê dos músicos do que tentar controlar e determinar o que há de vir. Para isso, Morris confia nos atributos de cada participante do grupo e acredita que a individualidade colocada em coletivo pode proporcionar experiências musicais únicas, baseadas na soma dos conhecimentos dos improvisadores.

The principles of Conduction® foster, enhance and evoke the analytical reasoning of each musician's history, knowledge, intelligence, experience, instinct, intuition, expression, will and fantasy as fundamental requirement.⁷⁹ (MORRIS, 2007)

Deane confirma a importância da personalidade de cada músico:

Butch always use to say that Conduction® was ensemble music made by very very strong personal points of view. And i think the fact that his signs are so under-defined, is it allows for all this multiple interpretations of the same sign and they are all completely correct.⁸⁰ (DEANE, 2015)

⁷⁸ Discrção é a chave, como os instrumentistas pode usar qualquer meio musical para satisfazer as diretrizes expandindo o volume ou refinando a qualidade do conteúdo. Baseado na significação de cada diretriz e na natureza e direção da musica... o músico é confrontado com sua própria decisão, assim como cada diretriz deve ser representada sonoramente cada vez; Assim, uma nova lógica para a responsabilidade na musica evolui através da particularização da opinião da mentalidade de cada músico

⁷⁹ Os princípios do *Conduction*®, incentivam, reforçam e evocam o pensamento analítico da história, conhecimento, inteligência, experiência, instinto, intuição, expressão, vontade e fantasia de cada músico como um requerimento fundamental.

⁸⁰ Butch sempre disse que *Conduction*® é música orquestral feita por pontos de vistas muito, muito pessoais. E eu acho que o fato de seus gestos serem tão sub-definidos é que permite múltiplas interpretações do mesmo sinal e elas estão todas completamente corretas.

Continuando, complementa seu argumento dissertando também sobre a relevância da disposição dos improvisadores no palco.

I find that the key for a good Conduction® is first who you choose and secondly how you physically set them up. I would find over time, that you might have the ensemble settled up in a certain way, and you switch two people, and everything changes. I discovered that that physical set up is a crucial element of a good Conduction®, and you can completely alter how the music comes out if you switch the physical set up.⁸¹ (DEANE, 2015)

Dada a importância dos músicos, podemos confirmar que os códigos de *Conduction*® baseiam-se mais na ação dos participantes do que em uma série determinada de signos, com sintaxes complexas e gramáticas rebuscadas. O *Conduction*® pode ser visto, com grande relevância, enquanto ferramenta de manipulação de conteúdo, proposto pelos instrumentistas e ativado através de representações visuais e gestuais do regente.

Each instrumentalist should consider, and think of all of the following directives as visual analogue- representations of musical sound that are qualitatively defined as ‘content’. They are tools of production (creation), tools of manipulation, tools of clarification and tools of sonic excavation.⁸² (MORRIS, Workbook)

⁸¹ Acredito que a chave para uma boa condução é, primeiro, quem você escolhe e, segundo, como você os organiza fisicamente. Eu descobri com o tempo que você pode ter a orquestra montada de uma certa maneira, mas você troca duas pessoas de lugar e tudo muda. Descobri que a organização física é um elemento crucial de uma boa condução e que você pode alterar completamente como a música irá sair se você trocar essa organização física.

⁸² Cada instrumentista deve considerar, e pensar todas as diretrizes como representações visuais análogas ao som musical que são qualitativamente definidas como ‘conteúdo’. Elas são ferramentas de produção (criação), ferramentas de manipulação, ferramentas de clarificação e ferramentas de escavação sonora.

2.2.1 Sintaxe e Léxico

O *Conduction*® pode ser considerado um sistema bem mais simples do que o Soundpainting no quesito da sua sintaxe, ainda que possua uma estrutura semelhante:

WHO → *WHAT* → *WHEN*

Isto, pois primeiramente não existe um sinal/código específico para identificar os participantes; a seleção é feita através da indicação com a ponta da batuta e o olhar do regente. Ao mesmo tempo, com poucas exceções, a maioria dos códigos de conteúdo são inicializados com um *downbeat*⁸³. No caso de exceções, o próprio gestual do código indicará a inicialização. Assim, *WHO* e *WHAT* podem ser teoricamente suprimidos, restando apenas uma única grande categoria que contém a maioria, senão todos, os códigos do sistema⁸⁴. Além disso, este método também não possui regiões imaginárias e nem códigos de conduta, reafirmando a liberdade e a responsabilidade dos participantes.

Falar de sua sintaxe é, inevitavelmente, falar de seu vocabulário, pois com um léxico tão reduzido, o método transporta grande parte da musicalidade para a interpretação e ação dos músicos, tornando a discussão acerca do seu vocabulário uma questão de difícil abordagem. Todas as diretrizes de *Conduction*® definem uma região finita de som e espaço, na qual o músico deve encontrar conteúdo musicalmente expressivo, afirma Morris em um manuscrito não publicado:

“Each directive supplies and satisfies minimal conditions for sonic deployment and integration and occupies a finite yet continuous region of sound and space; within that definition each instrumentalist is obliged to qualitatively define its

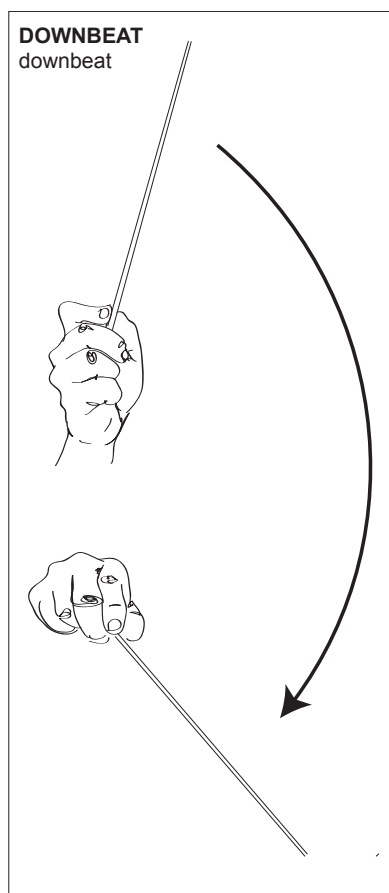
⁸³ Um movimento súbito, vertical para baixo, com a batuta.

⁸⁴ Ver Figura 6 Sintaxe de *Conduction*®, na pág 73.

Assim, com a estrutura mais voltada para a manipulação do conteúdo do que da proposição do mesmo, o sistema possui diretrizes base que se subdividem em variações da mesma, um mesmo gesto podendo ter significados diferentes de acordo com cada contexto. Para exemplificar este conceito iremos demonstrar⁸⁶ alguns códigos do vocabulário de *Conduction*®.

I. *Downbeat*

O gesto mais fundamental do método é utilizado para começar e/ou ativar uma diretriz. Geralmente é antecedido por um *upbeat*⁸⁷, movimento de preparação que alerta sobre a iminência do *downbeat*.



⁸⁶ Os gráficos apresentados são meramente explicativos e não representam qualquer tipo de manual do método. Todos os direitos do método de *Conduction*® pertencem a Lawrence D. “Butch” Morris e seus herdeiros.

⁸⁷ Movimento súbito, vertical para cima, com a batuta.

II. *Dynamics* (dinâmica)

Variações de dinâmica podem ser indicadas através dos gestos mostrados a seguir.

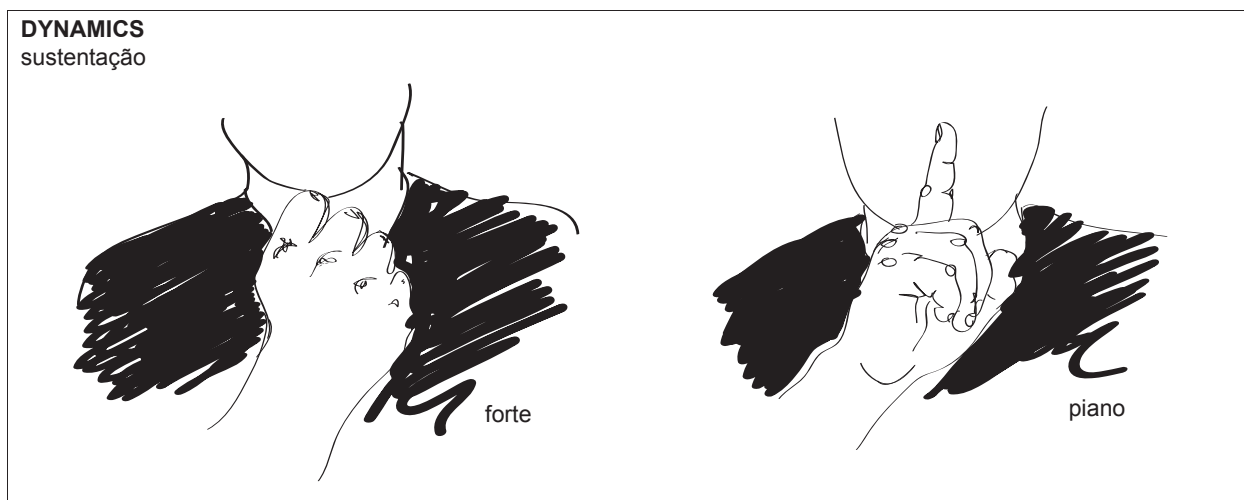


Figura 7 *Dynamics*

Na maioria dos casos em *Conduction*®, a expressão corporal será de extrema relevância, de forma que os gestos podem ter valor relativo. Antecedendo o *downbeat*, com o punho cerrado em frente ao pescoço, o regente indica que a dinâmica deve ser forte. No entanto para apontar uma dinâmica em fortíssimo, basta cerrar o punho com mais força, tremer a mão, ou afirmar com a expressão facial.

III. *Sustain* (sustentação)

Com a palma da mão esquerda estendida para cima o condutor prepara os improvisadores selecionados para executarem um som contínuo. A ação acontece imediatamente que o *downbeat* é sinalizado, devendo ser mantida até que uma nova diretriz seja dada. Opções de finalização e variação deste comando podem acontecer da seguinte forma:

1. Finalizar o som contínuo - indicado com o recolhimento da mão esquerda.
2. Variar a dinâmica - indicado com a variação da altura da mão esquerda.
3. Mudar a qualidade do som - podendo ser indicado através de códigos como *Whisper* (sussuro) ou *Articulation* (articulação).

4. Um novo som longo - diferente do anterior, indicado por um novo *downbeat*. É possível executar uma sucessão de notas contínuas, definidas a cada novo *downbeat* indicado pelo regente.
5. Uma nova diretriz - como *Develop* (desenvolver), por exemplo.

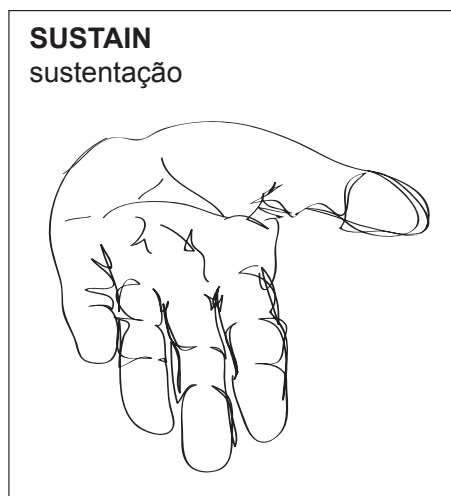


Figura 8 *Sustain*

You do sustain and you don't call out a key and you do that with any number of musicians and it creates a sound that's real specific to *Conduction*®. It's something that you don't hear in anybody else's music when you have ten or twenty cats playing in unison. It's a real specific thing. It's almost something mystical about it, you know, 'cause it always blends. That cue is probably the one more than any other that teaches you that *Conduction*® is like harmonized rhythm. It's something about people following that cue into a sustain that is equivalent to the way different cats slide into notes. Any of those gestures that have to do with the band moving in sync, they do have a sound that's specific to *Conduction*®. (GREG TATE apud STANLEY, 2009)⁸⁸

⁸⁸ Você faz sustentação e não define um tom e você faz isso com qualquer número de músicos e isso cria um som que é realmente específico o *Conduction*®. É algo que você não ouve na música dos outros quando você tem dez ou vinte gatos tocando em uníssono. É uma coisa realmente específica. É quase algo místico, sabe, porque sempre dá liga. Esta deixa é provavelmente aquela que, mais que qualquer outra, te ensina que *Conduction*® é como ritmo harmonizado. É algo sobre pessoas seguindo aquela deixa para a sustentação que é equivalente à forma com que diferentes gatos deslizam para notas. Qualquer desses gestos que têm a ver com a banda movendo em sincronismo, eles têm o um som que é específico ao *Conduction*®.

Este comando também aponta para uma questão relativa à técnica dos participantes, pois em alguns casos pode ser necessário um conhecimento avançado do instrumento:

Sustain also must be interpreted differently on different instruments. Playing one continuous sound for some instruments requires some very proactive imagination and/or special techniques (like circular breathing) that may not be fully developed in student players (STANLEY, 2009)⁸⁹

IV. *Develop* (desenvolvimento)

De acordo com Stanley (2009), o código *expand/contract* é usado para variar, elaborar, embelezar, transformar, adornar, manipular, aumentar, diminuir, fragmentar, desconstruir ou reconstruir um específico “ponto de informação”⁹⁰.

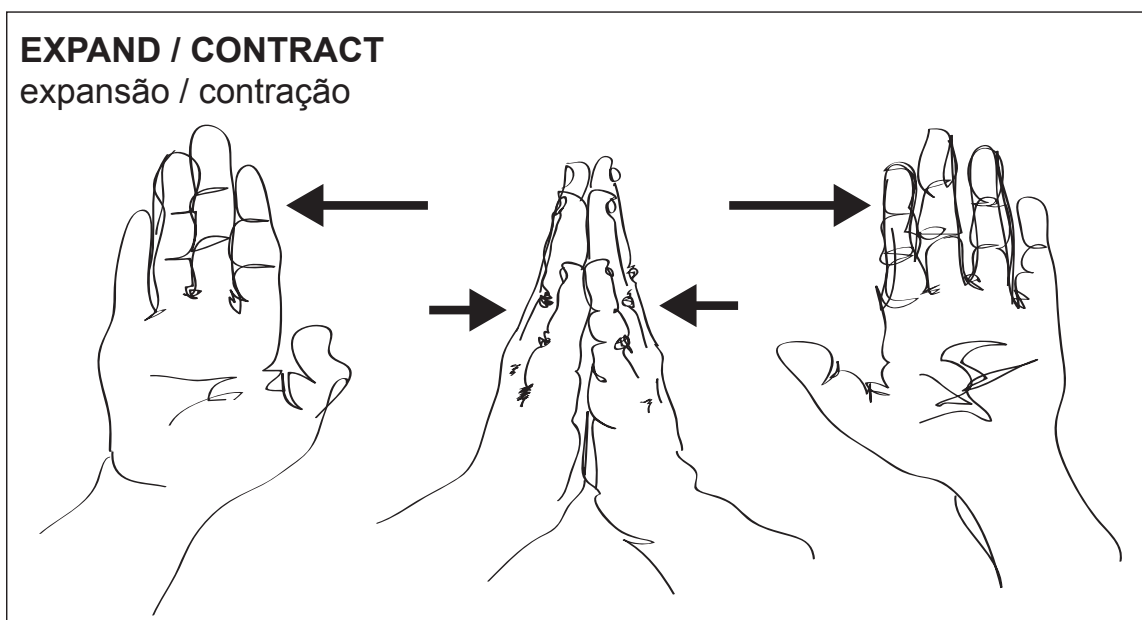


Figura 9 *Expand/Contract*

⁸⁹ Sustain também deve ser interpretada diferentemente em instrumentos distintos. Tocar um som contínuo para alguns instrumentos requer alguma imaginação bastante proativa e/ou técnicas especiais (como respiração circular) que podem não estar completamente desenvolvidas em estudantes.

⁹⁰ Refere-se à qualquer contexto musical relativo, dentro de uma performance de Conduction®. Um ponto na peça.

O afastar horizontal das mãos indica o início do desenvolvimento, ao mesmo tempo em que define uma memória do ponto de informação. Uma vez que as mãos são colocadas juntas novamente, o grupo retorna imediatamente ao ponto de informação, retomando o conteúdo deste contexto.

V. *Pedestrian* (pedestre)

Este comando convida ao improvisador selecionado a entrar e contribuir com algo para o grupo, elevando qualitativamente o contexto musical.

It means you can do whatever you want, basically. It doesn't mean you have to solo. It doesn't mean you have to take control of the room. It means you have to contribute to what's going on in the room. It means you contribute in the way you want to contribute to the room. So, you can speak, you can stop. You can just lay dead. You can go and have a coffee – not literally, but you know what I mean. It's your leisure time. You're a pedestrian. So, remember that. When I say come in, you just have to figure out what you want to do...You have a lot of options, more options than you think you have. Use them. (MORRIS apud STANLEY, 2009)⁹¹

Morris atenta sobre a interpretação do código, afirmando que este sinal não designa um solo.

“Some of the horn players in the front line of NuBlu are very experienced players, but they only know how to solo. Dig, play me an introduction. They have to think. They're not used to playing an introduction. Play me an interlude. These things

⁹¹ Significa que você pode fazer o que quiser, basicamente. Não quer dizer que você tenha que solar. Não quer dizer que você tenha que controlar o ambiente. Significa que você precisa contribuir para o que está acontecendo no ambiente. Então, você pode falar, pode parar. Pode simplesmente cair morto. Você pode sair e tomar um café – não literalmente, mas você entende o que eu quero dizer. É o seu momento de lazer. Você é um pedestre. Então, lembre-se disso. Quando eu digo entre, você apenas tem que se dar conta do que quer fazer... Você tem várias opções, mais opções do que pensar ter. Use-as.

have meaning, man. You have to remind them that these things are there.” (MORRIS apud STANLEY, 2009)⁹²

Talvez este seja o código mais complexo do léxico do *Conduction*®, pois carrega em si uma enorme carga de subjetividade e apresenta infinitas possibilidades de aplicação. Para um esclarecimento melhor, Morris aponta o que acredita ser uma boa resposta por parte do músico: “A *substantive response coheres in presence, articulation and direction*” (MORRIS, 2006).

Do ponto de vista sintático, este sinal não necessita de um comando de inicialização (*downbeat*), de forma em que o seu próprio gestual já simboliza o caminho livre para a entrada do improvisador nos próximos momentos.

Além disso, o pedestre fica temporariamente livre de todas as outras diretrizes dadas pelo regente, até que um sinal dado diretamente ao improvisador revogue ou sobreponha este comando.

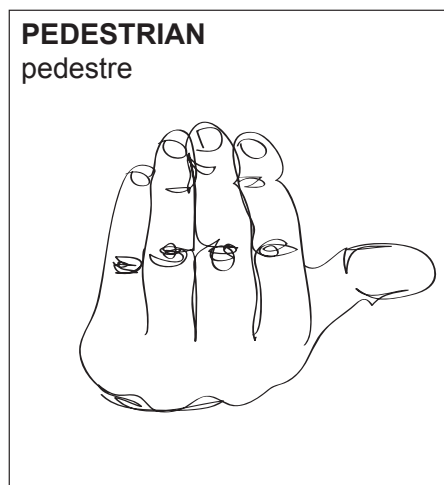


Figura 10 *Pedestrian*

⁹² “Alguns cornetistas na linha de frente do *NuBlu* são músicos muito experientes, mas eles apenas sabem solar. Cave, toque uma introdução para mim. Eles precisam pensar. Eles não estão acostumados a tocar uma introdução. Toque um interlúdio. Essas coisas têm significado, cara. Você precisa lembrá-los que essas coisas estão ali.”

VI. Repeat

Em referência à barras de repetição, este código é indicado através da mão esquerda em forma de “U” e pode ter pelo menos três aplicações, dependendo do contexto no qual for sugerido. O vocabulário de *Conduction*® contido na tese de Thomas Stanley (2009) aponta três possibilidades de aplicação:

1. If the musician *is not* playing when the *repeat sign* is given, the musician must construct information (be it purely sonic, melodic, rhythmic or any combination, the utilization of ‘rests’ is encouraged) that is then repeated(in essence) until the musician understands how his/her information fits into the immediate sonic structure, at this point the musician is at liberty to *develop* that information, never losing sight of his/her original idea. (In some cases this could be understood as a ‘vamp or riff’). The *repeat sign* is followed by a *downbeat*.
2. If the musician *is* playing, and the desire is to capture (previously played) information from that musician, the *repeat sign* is given followed by a *downbeat* at the end of the information to be repeated.
3. If there is information to be captured (from any source or combination of sources), the *repeat sign* will be given to a musician or musicians with the left hand, then the information to be captured will be identified either by pointing with the right or left hand in the direction of the sound or by a gesticular emulation of that sound, followed by a *downbeat*. (MORRIS apud STANLEY, 2009)⁹³

⁹³ 1. Se o músico não está tocando quando o sinal de repetir é dado, o músico deverá construir a informação (seja ela puramente sônica, melódica, rítmica ou qualquer combinação, o uso de ‘pausas’ é encorajado) que é então repetida (em essência) até que o músico entenda como sua informação se encaixa na estrutura sônica imediata, até este ponto o músico é livre para desenvolver aquela informação, jamais perdendo de vista sua ideia original. (Em alguns casos isso pode ser entendido como um ‘vamp ou riff’). O sinal de repetir é seguido de um *downbeat*.

Se o músico está tocando, e seu desejo é capturar informação (previamente tocada) daquele músico, o sinal de repetição é dado seguido de um *downbeat* ao final da informação a ser repetida.

3. Se há informação a ser capturada (de qualquer fonte ou combinação de fontes), o sinal de repetição será dado ao músico ou músicos com a mão esquerda, então a informação a ser capturada será identificada tanto ao apontar com a mão esquerda ou direita na direção do som ou pela imitação gesticular daquele som, seguindo de um *downbeat*.

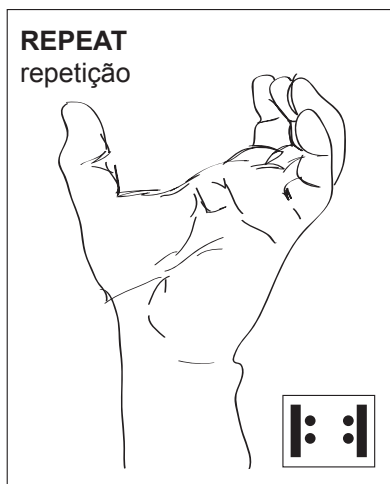


Figura 11 Repeat

VII. Events

Alguns dos códigos contidos neste método, tal como o *Panorama*, desencadeiam eventos sonoros à medida em o regente passa com a batuta pelo campo físico e visual do instrumentista. No caso do Panorama, há uma diretriz bem simples: Se o músico não está contribuindo musicalmente, ele deve começar a contribuir durante o período em que a batuta estiver em seu campo físico. Se o músico já está contribuindo, deve parar de tocar durante o mesmo período. O sinal é dado através de um *downbeat* e subsequentemente a indicação dos campos com a batuta.

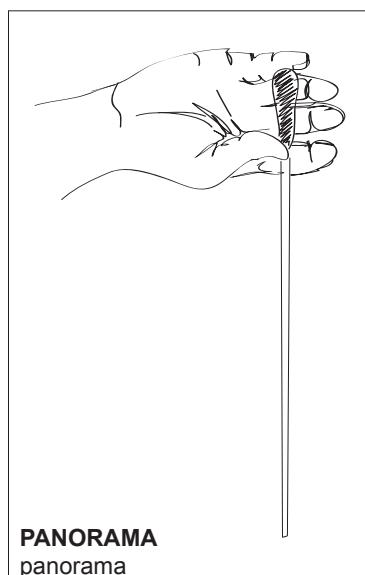


Figura 12 Panorama

2.2.2 Diretrizes Gerais

O pequeno vocabulário de gestos, dinâmicos e fluidos, permite ao regente uma grande velocidade de sinalização e condução. Por outro lado, estabelece uma condição na qual requer uma grande quantidade de atenção por parte dos participantes. Morris considera que quanto mais atenção o grupo tem, melhor será o resultado:

“This level of attention, the higher we can keep this level of attention the better the music is, almost to the point where no matter what your content is, the better the music is. The better you understand this and the more attuned and focused you are, the music stays up. It’s only when misunderstanding happens and the focus collapses that the music goes down. (MORRIS apud STANLEY, 2009)⁹⁴

Para Deane, o que se desenvolve através da prática de *Conduction*® é:

“A "heightened multi sensory awareness". Because you have to be visually watching the conductor all the time. At the same time you have to be listening to everybody in the ensemble, and at the same time you have to making, not only content choices, but compositional and orchestrational choices....and all of this multi-sensory activity is happening in real time.”⁹⁵ (DEANE, 2015)

Sendo assim, entendemos o *Conduction*® como um método que requer técnicas avançadas, tanto relacionadas ao uso do instrumento, quanto à interpretação cognitiva e também quanto à consciência mental e corporal. Posteriormente, esta condição

⁹⁴ Esse nível de atenção, o quanto mais elevado pudermos manter o nível de atenção, melhor é a música, quase ao ponto de não importar qual é o seu conteúdo, melhor é a música. Quanto melhor você entender isso e quanto mais sintonizado e focado você está, a música continuará elevada. É apenas quando acontecem desentendimentos e o foco desmorona é que a música cai.

⁹⁵ “Uma “consciência multisensorial elevada”. Porque você precisa observar o condutor o tempo todo. Ao mesmo tempo, você precisa estar escutando a todos na orquestra, e ao mesmo tempo você precisa estar fazendo, não somente escolhas, mas escolhas composicionais e orquestrais... e toda essa atividade multisensorial está acontecendo em tempo real.”

poderá nos apontar possíveis brechas, indicando por onde começar a observar suas falhas.

2.3 Outros Métodos - Técnica

Como citado no Capítulo I, sabemos que além de Walter Thompson e Lawrence Butch Morris, vários outros compositores e regentes desenvolveram seus próprios métodos de improvisação dirigida. Durante a pesquisa, tivemos contato com manuscritos e registros em audio-visual de performances de alguns destes compositores, que nos permitiu ter uma ideia do funcionamento de seus respectivos sistemas. Contudo, pelo escopo do projeto, decidimos não nos aprofundar neste quesito e iremos apenas citar rapidamente parte do que encontramos durante o processo, para que haja material para pesquisas posteriores.

2.3.1 Frank Zappa - *Mother's of Invention*

A maioria dos dados que encontramos sobre a improvisação dirigida de Zappa, foram retirados de registros em vídeo de performances e pequenos documentários. Aparentemente o sistema de Zappa direcionava os músicos através de gestos corporais com interpretações subjetivas, deixando muitas escolhas nas mãos dos membros de sua orquestra.

"When we got on stage, we hadn't a clue what we were going to play. In fact, Zappa would jump in the air and when he landed we were all supposed to start playing a song. None of us knew which song it was, but we were all supposed to start playing it."⁹⁶ (ABOWITZ, 1999)

⁹⁶ "Quando chegamos no palco, nós não tínhamos idéia do que iríamos tocar. De fato, Zappa pularia no ar e quando aterrizasse todos nós deveríamos começar a tocar uma música. Nenhum de nós sabia qual música seria, mas todos deveríamos começar a tocá-la.

2.3.2 Anthony Braxton - *Artificier's Intelligence, Ghost Trance Music, Trillium E*;

Sabemos que Braxton, durante o período da CMS, desenvolveu um sistema de improvisação dirigida, também controlada por códigos gestuais, que influenciou e contribuiu posteriormente para a criação e desenvolvimento do *Soundpainting*. Pouco sabemos sobre este método, tendo em mãos apenas um manuscrito de Braxton que demonstra alguns de seus códigos, mostrado a seguir.

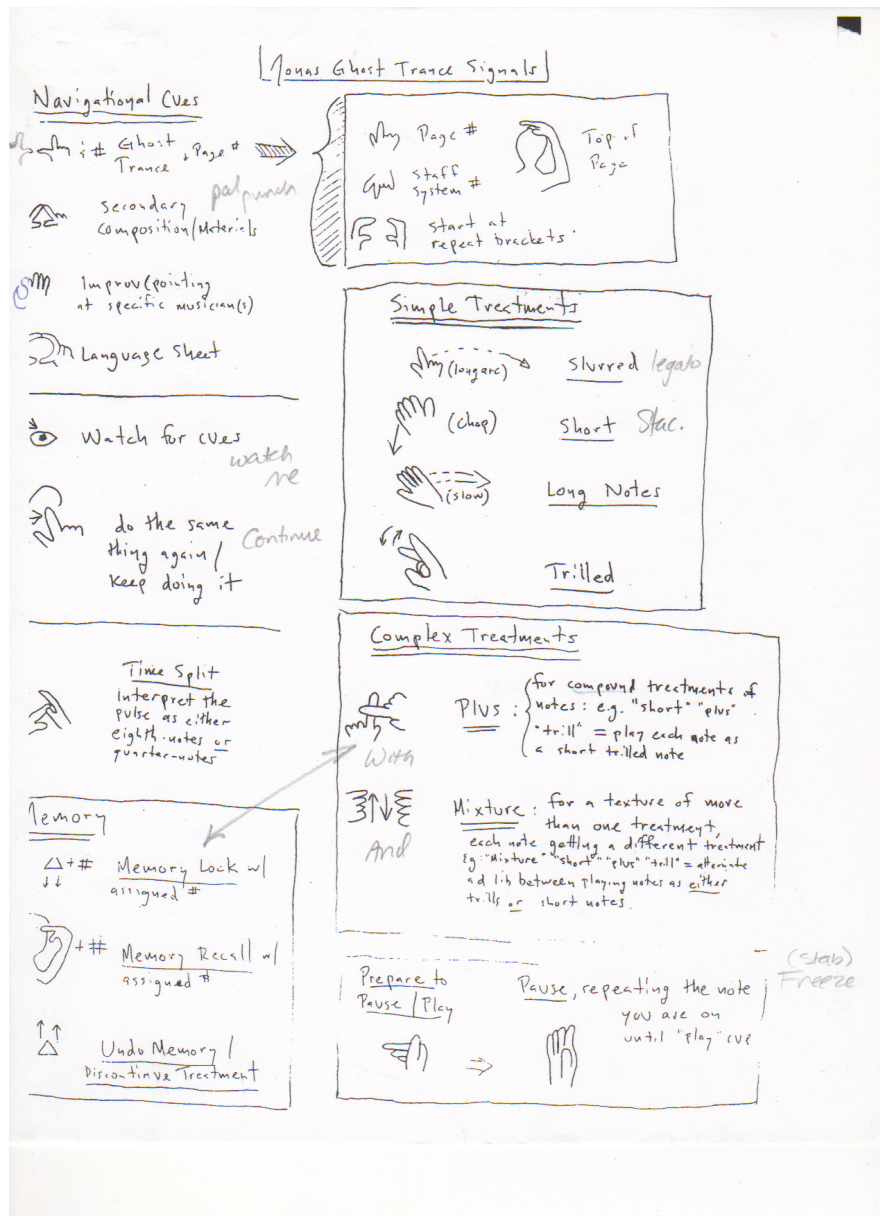


Figura 13 Ghost Trance Signals

2.3.3 John Zorn - Cobra

O *Cobra* é um jogo de guerrilha musical, no qual os jogadores se comunicam com um juiz através de códigos gestuais, pedindo por diretrizes que querem estabelecer para todo o grupo. O juiz, por sua vez, decide a quem acatar e indica para todos os participantes qual diretriz será dada, através de placas coloridas com iniciais. A partir daí todos os participantes são obrigados a obedecer o comando geral. Ainda dentro do jogo, existe o modo de guerrilha, no qual um jogador pede permissão ao juiz para desrespeitar as regras, colocando um chapéu na cabeça. O juiz acata ou não, repetindo o mesmo gesto. O Jogo possui regras avançadas que não iremos abordar nesta rápida descrição.

Cobra

MOUTH yellow

- P** POOL
- R** RUNNER
- S** SUBSTITUTE
- SX** SUBSTITUTE CROSSFADE

NOSE white

- D** DUOS
- T** TRADES
- E** EVENTS 1, 2 OR 3
- B** BUDDIES

EYE orange

- CT** CARTOON TRADES
- CO** ORDERED CARTOON TRADES
with guests

EAR blue

- G = G M Δ**
- M = M G Δ**
- VOLUME Δ**

HEAD red

- SOUND MEMORY 1**
- SOUND MEMORY 2**
- SOUND MEMORY 3**

PALM black

- CUT**
- CODA**
- HOLD & FADE**

GUERRILLA SYSTEMS Squad Leader + 2 Spotters

TACTICS

1. Imitate
2. Trade
3. Hold
4. Capture
5. Switch/Crossfade

} to next downbeat

OPERATIONS (Squad Leader ONLY)

- DIVISI** Memory drone, squad leader tactics, and systems control
- INTERCUT** Locus Unit return to same sound
- FENCING** Unit with alternates

G. UNIT LIFE SPAN: 7 Downbeats
SPY may cut unit during **OPERATIONS ONLY** if unidentified.
 Unit members may cut at any time

- End of DIVISI superimposition**

SOME LOCUS HAND CUES

- thumb = stop
- back & forth = trade
- hand = rhythm
- one = intercut
- finger = pip
- cut = change
- hand = drone

John Zorn, NYC © October 9, 1984

Figura 14 Cobra

2.3.4 Adam Rudolph - *Go: Organic Orchestra*

Apesar de não termos encontrado relações entre os sistemas estudados nesta pesquisa e o trabalho de Adam Rudolph, sabemos que este compositor também utiliza de códigos gestuais para conduzir uma orquestra de improvisadores. Em seu website oficial, explica sucintamente o seu método:

The score serves to provide material for both the improvisations and the orchestrations. Motion and forms are generated through the application of the composer's rhythm concept "Cyclic Verticalism" whereby polymeters are combined with additive rhythm cycles. In concert, I conduct the musicians in a spontaneous way by using a variety of hand signals to cue and orchestrate the score and direct the improvisations. I seek to generate unusual relationships of sound against sound, form against form, and rhythm against rhythm in a non-linear, ever shifting kaleidoscope of music images: weaving an "audio syncretic music fabric".⁹⁷ (RUDOLPH, 2015)

2.3.5 Santiago Vazquez - *Percusión con Señas*

Derivado do *Conduction*®, o método de Vazquez é extremamente complexo e seria necessária uma pesquisa particular para descrevê-lo por completo. Podemos ter um pequeno panorama, verificando algumas das suas diretrizes básicas:

I. O grupo deve ser disposto de maneira que todos os integrantes possam claramente ver o regente e idealmente que todos os participantes possam também se ver sem

⁹⁷ A partitura serve para prover material para improvisação e para orquestração. Movimento e forma são gerados através do conceito rítmico do compositor, chamado de Verticalismo Cíclico, no qual "polymeters" são combinados com ciclos rítmicos aditivos. Em concerto, eu conduzo os músicos de uma maneira espontânea usando uma variedade de sinais de mão para indicar e orquestrar a partitura e direcionar a improvisação. Eu procuro gerar relações incomuns de som contra som, forma contra forma, e ritmo contra ritmo em um giro constante e não linear de um caleidoscópio de imagens musicais: tecendo uma "colcha musical audio sincrética"

nenhuma obstrução. Usualmente é utilizado o formato de meia lua para a disposição deste tipo de grupo.

II. Diferentemente de outros sistemas de improvisação dirigida, este sistema, assume como paradigma que qualquer célula musical introduzida na improvisação - com exceção dos solos - precisam necessariamente ser precisamente repetidas até o regente indicar uma mudança ou até os improvisadores decidirem modifica-la ou parar de tocar.

III. O condutor irá mostrar todos os códigos antes de ativá-los, mas os músicos não devem de maneira alguma executar os signos antes do gesto que indica a entrada ser exibido.

IV. Os músicos devem olhar para o regente todo o tempo, mesmo durante seus solos ou enquanto conversam com outros músicos, para decidir acerca de ritmos e mudanças.

Sabemos também que o *Percussion con Señas* é dedicado à grupos, em sua grande maioria, formados apenas por percussionistas, dando uma grande ênfase à variações e modificações rítmicas.

2.3.6 Karl Berger

Em 2012, participamos de um *Workshop* de improvisação dirigida com Berger em NYC, no qual ele ensinou 4 códigos gestuais de condução de improvisação:

- a. Improvisação
- b. Nota longa
- c. Ataque (ou nota curta)
- d. Memória

Seu método é extremamente simples e deve ser aplicado sobre uma composição pré-estabelecida como forma de moldar e reestruturar a partitura.

ANÁLISE COMPARATIVA DOS SISTEMAS

3.1 Base Comparativa

Quando começamos a nossa pesquisa, acreditávamos que tanto o *Soundpainting* quanto o *Conduction*®, eram práticas semelhantes de improvisação dirigida, pois ambos possuíam uma estrutura aparentemente similar, com um regente indicando diretrizes através de códigos gestuais para um grupo de improvisadores. Além disso, também sabíamos que o seu surgimento tinha se dado no mesmo contexto:

Both Butch and I, as we developed our languages side by side in New York City during the Downtown Scene of the 70's, 80's and 90's, shared one major similarity, our compositions were created in the moment using signs.⁹⁸
(THOMPSON, 2015)

Porém, à medida em que nos aprofundamos respectivamente em cada um dos métodos, fomos entendendo que a despeito de algumas semelhanças, cada qual possui uma lógica singular e específica.

They both happen in real time, they both employ a conductor and they both use gesture to transmit information. But that is as far as it's similarities go.⁹⁹ (DEANE, 2015)

As suas diferenças envolvem o limite entre a composição em tempo real e a improvisação em grupo, pois enquanto o primeiro coloca a figura do regente no pódio como o grande compositor e dono da peça, o segundo valoriza o trabalho em equipe, considerando cada sessão como um produto derivado do encontro dos participantes e colocando o regente no mesmo patamar dos outros músicos. Acreditamos que em uma

⁹⁸ Ambos Butch e eu, enquanto desenvolvíamos nossas linguagens lado a lado em Nova York durante a *Downtown Scene* dos anos 70, 80 e 90, compartilhamos uma grande similaridade, nossas composições eram criadas no momento usando sinais.

⁹⁹ Ambos acontecem em tempo real, ambos empregam um condutor e ambos usam gestos para transmitir informação. Mas isso é tudo em termos de similaridades.

prática na qual existe um indivíduo que direciona um grupo, certamente haverá em algum nível a imposição da vontade de quem está a conduzir. Contudo, a maneira com que isto ocorre, autoritária ou não, indica o tipo de direcionamento adotado e diferencia o vínculo que regente cria com o seu grupo.

This whole useless debate over composition vs improvisation is really an argument about control. The bottom line is this - there are 2 methods of composing - one method takes place over time and one method takes place in real time - everything else is a debate about "who is in control".¹⁰⁰ (DEANE, 2015)

Por fim, entendemos que a prática de improvisação dirigida pode seguir pelo menos dois tipos de raciocínios:

a. um primeiro, de caráter composicional, no qual o regente é o principal responsável pelo resultado sonoro e dita as regras de uma forma imperativa enquanto os participantes seguem as diretrizes estabelecidas.

Although many performers are attracted to Soundpainted via improvisation. I always underline the compositional aspect of Soundpainting.¹⁰¹ (ROLIN, 2013)

b. outro, mais coletivo, que aponta para a improvisação em grupo, no qual todos os participantes são igualmente responsáveis pelo resultado sonoro e a figura do regente aparece como um articulador, auxiliando a conexão e fluidez de todo o grupo.

¹⁰⁰ Todo esse debate sem sentido em torno da composição *versus* improviso é, na verdade, um argumento sobre controle. O ponto de partida é esse – existem dois métodos de composição – um método se desenvolve ao longo do tempo e o outro em tempo real – todo o restante é um debate sobre “quem está no controle”.

¹⁰¹ Embora muitos artistas sejam atraídos ao *Soundpainting* por via do improviso. Eu sempre enfatizo o aspecto composicional do *Soundpainting*.

If i had to describe Soundpainting in one word, i would say *cumbersome*. If i had to describe Conduction® in one word, i would say *fluid*.¹⁰² (DEANE, 2015)

SOUNDPAINTING	CONDUCTION®
Emprega a figura do regente como o compositor; O regente é o responsável pelo produto sonoro; O regente tem total controle sobre os participantes; O elemento mais importante do grupo é o regente; A comunicação pode ser bastante complexa; A prática desenvolve o conhecimento sobre o próprio método e sua linguística; As regras devem ser seguidas à risca.	Emprega a figura do regente como um articulador; Todos os participantes são responsáveis pelo produto sonoro; O regente tem controle apenas sobre a estrutura musical; O elemento mais importante é o grupo como um todo e seus indivíduos; A comunicação é simples; A prática desenvolve critérios de improvisação e relacionamento musical; O fluxo criativo global supera as regras.

Figura 15 *Soundpainting vs Conduction®*

3.1.1 Filosofia dos Métodos

Thompson (2015) descreve o termo *live composing* - que atribui ao *Soundpainting* - como a maneira que o compositor molda o som em tempo real, indicando diretrizes através de sinais para os instrumentistas; com a exceção de que nada pode ser apagado e que todo o processo compositivo acontece durante a performance, esta prática se assemelha em alguns aspectos à maneira tradicional de compor com a escrita.

¹⁰² Se eu tivesse que descrever *Soundpainting* em uma palavra, eu diria *intrincado (ou complexo)*. Se eu tivesse que descrever *Conduction®* em uma palavra, eu diria *fluido*.

The Soundpainter decides (in real time) to maintain, alter or discard material in the same way one does when editing a manuscript.¹⁰³ (THOMPSON, 2011)

Podemos entender a figura do *Soundpainter* não só como o coordenador do grupo, mas também como o compositor que, através de uma lógica propositiva, cria o contexto sonoro e determina o fluxo musical que a orquestra deverá seguir; em performance, está a cada instante a tomar consciência do momento e planejar o que há de vir posteriormente.

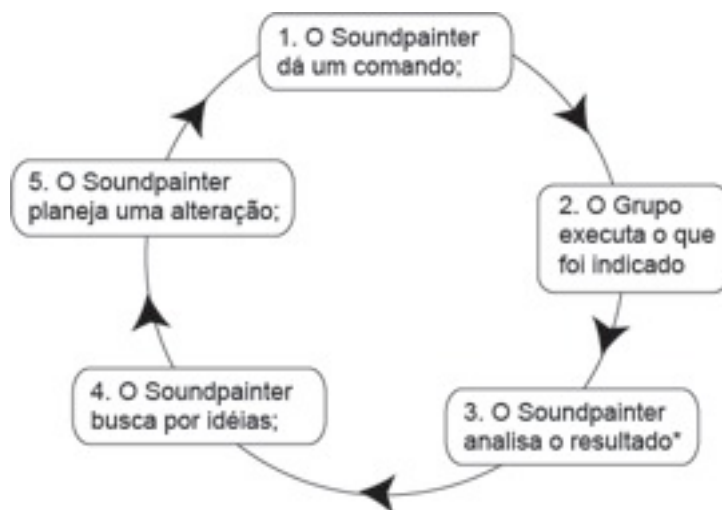


Figura 16 Lógica do *Soundpainter*

Unlike the clearly-defined boundaries of the conductor's job, the Soundpainter's task may subsume the role of conductor, composer, or performer to varying degrees in the same instant, the boundaries of which may shift from moment to moment as the music unfolds.¹⁰⁴ (DUBY, 2006)

De maneira antagônica ao *Soundpainter*, o condutor de *Conduction*® trabalha em conjunto com a orquestra, representando os ouvidos do grupo; uma opinião externa,

¹⁰³O *Soundpainter* decide (em tempo real) a manter, alterar ou descartar material da mesma maneira que faz quando está editando um manuscrito.

¹⁰⁴ Diferente dos limites claramente definidos do trabalho do condutor, a tarefa do *Soundpainter* pode agrupar o papel do condutor, compositor, ou artista em vários graus ao mesmo tempo, cujos limites podem variar de momento para momento à medida em que a música se desenvolve.

que interpreta o contexto sonoro e devolve sua opinião aos improvisadores através da proposição da estrutura musical.

Rail: Some people think that what you do is a kind of soundpainting.

Morris: The analogy is incorrect. I don't put stuff on the canvas, I take stuff off the canvas, more like a sculptor. I tell the orchestra: "Here is your directive, now give me the sound." I take the sound and I give it back in a different way.¹⁰⁵ (CASSIN, 2009)

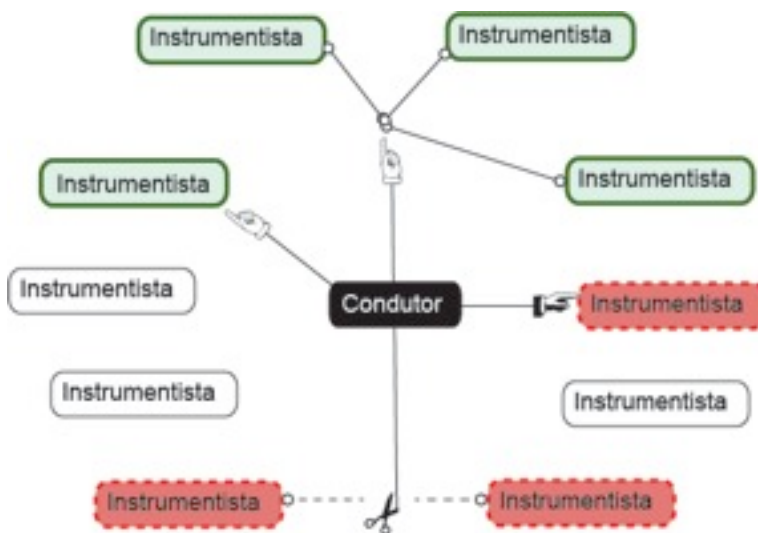


Figura 17 Lógica do Condutor

Acreditamos que o conceito de estrutura adotado por Morris esteja relacionado a aspectos musicais amplos tais como forma, instrumentação, orquestração e dinâmica; conteúdo a referências sonoras mais precisas como notas, escalas, tonalidades, acordes, arpejos, melodias, rítmica, paisagens sonoras, etc.. Enquanto o *Soundpainter*

¹⁰⁵ Rail: Algumas pessoas pensam que o que você faz é algum tipo de Soundpainting.

Morris: A analogia é incorreta. eu não adiciono nada na tela, eu tiro coisas da tela, mais como um escultor. I digo para a orquestra: "aqui está sua diretriz, agora me dê o som." Eu pego o som e devolvo de uma maneira diferente.

tem acesso a ambos, o condutor apenas controla a estrutura, deixando uma grande carga de responsabilidade nas mãos da orquestra.

He[Butch] would say: "I want you to bring all your musicality to this, whatever music means for you."¹⁰⁶ (DEANE, 2015)

A lógica que prevalece na mente do condutor durante a performance é voltada à identificar as potências musicais de cada instrumentista e auxiliar o diálogo, proporcionando fluidez e continuidade à sessão.

For a Conductor to think that "he/she" is composing this piece is complete delusion, because the only thing you have control over, is structure. You are responsible for shaping the structure of the piece, but you are not composing the content of the piece, and if you go in with any expectation, you're just setting yourself up through frustration. You can't have expectations....you have to take responsibility for providing structure (the ensemble is responsible for providing content).¹⁰⁷ (DEANE, 2015)

Uma possível linha de raciocínio do condutor durante a performance seria:

- I. O Condutor vislumbra o momento em sua totalidade, percebendo as relações sonoras coletivas e individuais;
- II. Identifica e interpreta possíveis pontos de foco;
- III. Propõe modificações na estrutura da peça;
- IV. Repete o ciclo;

¹⁰⁶ Ele (Butch) diria: "eu quero que você traga toda a sua musicalidade para isso, não importa o que a música significa para você.

¹⁰⁷ Um condutor pensar que "ele/ela" está compondo essa peça é um completo engano porque a única coisa que ele controla é a estrutura. Você é responsável por dar forma à estrutura da peça, mas você não está compondo o conteúdo da peça, e se você entra com qualquer expectativa, você está se colocando em posição de frustração. Você não pode ter expectativas... você precisa ser responsável por prover a estrutura (a orquestra é responsável pelo conteúdo).

3.1.2 Comunicação e Operacionalização

Definitivamente, uma das grandes diferenças entre os métodos aqui abordados é em relação à complexidade de comunicação que cada qual adota, muito por causa de suas ideologias distintas. Para o *Soundpainter*, quanto mais específica e objetiva puder ser sua comunicação, maior será seu leque de possibilidades na composição.

I don't see any disadvantages of having a huge lexicon, like any spoken language, we use what we need to communicate -- if there is a need for a word defining a specific situation, we look it up and use it. The Soundpainting language shares this same richness.¹⁰⁸ (THOMPSON, 2015)

O condutor, por outro lado, controla apenas parcialmente o desenvolvimento da peça e portanto, não necessita de um sistema linguístico tão preciso. Uma grande parte da condução é feita através de gestos que não estão relacionados a códigos do léxico, mas que têm uma representatividade figurativa¹⁰⁹.

In this great interview Butch said: "In the beginning, yes, I thought I was conducting improvisation. I don't conduct improvisation, and I don't teach people how to improvise, I teach people how to interpret symbolism".¹¹⁰ (DEANE, 2015)

A simplicidade de comunicação e o pequeno léxico de códigos do *Conduction*® permitem, em muito pouco tempo, que a atenção do grupo seja voltada às relações musicais que acontecem entre os improvisadores.

¹⁰⁸ Eu não vejo nenhuma desvantagem em ter um léxico enorme, tal como qualquer outra língua falada, nós usamos o que precisamos para comunicar -- se necessitamos de uma palavra para definir uma situação específica, nós procuramos por ela e a usamos. A linguagem do *Soundpainting* possui a mesma riqueza.

¹⁰⁹ Por exemplo, o ato de abrir as mãos ou os braços a fim de demonstrar algum tipo de grandeza, qualitativa ou quantitativa.

¹¹⁰ Nesta ótima entrevista, Butch disse: "No início, sim, eu achei que estava conduzindo improvisação. Eu não conduzo improvisação, e eu não ensino pessoas a improvisarem, eu ensino pessoas a interpretarem simbolismo".

During the whole period of time Butch was doing this, he never had the same ensemble for more than 10 days. And the majority of the recordings, are recordings when he had an ensemble for three to five days, and than there's the concert.¹¹¹ (DEANE, 2015)

Durante o processo desta pesquisa, ministramos para alunos da UFMG, duas disciplinas com duração de um semestre cada, uma abordando o *Soundpainting* e outra o *Conduction*®. Nessa experiência pudemos perceber, que ambos os métodos são produtivos à curto prazo, possibilitando performance, mesmo que simplificada no primeiro dia de trabalho. Contudo, a longo prazo, o estudo do *Soundpainting* tende a seguir durante muito tempo relacionado à linguagem do método, enquanto nas primeiras semanas de *Conduction*® pode-se ensinar todo o seu sistema de comunicação e seguir adiante com o grupo no estudo da improvisação coletiva.

O estudo a longo prazo de ambos os casos favorece o desenvolvimento individual de cada instrumentista, contudo, leva algum tempo até que o grupo tenha uma compreensão suficiente da linguagem do *Soundpainting* antes que se possa adensar a complexidade das sessões. Alguns alunos, depois de algum tempo, se frustraram ao perceber que a prática tinha caráter composicional e que sua liberdade era, de fato, limitada, preferindo o *Conduction*®. A prática deste último força os instrumentistas a desenvolver sua percepção e diálogo. Colhemos o depoimento de uma de nossas alunas: “O *Conduction* se mostrou um método muito eficiente e uma ótima escolha, permitindo muita liberdade para cada músico de compor e propor idéias. Eu pude comparar com a prática do *Soundpainting* do semestre anterior, que dava menos liberdade de conteúdo pra cada um e que exigia mais tempo com a memorização de sinais”.

¹¹¹ Durante todo o tempo, Butch estava fazendo isso, ele nunca teve a mesma orquestra por mais de 10 dias. E a maioria das gravações são gravações quando ele tinha uma orquestra por três ou cinco dias, e aí teria o show.

3.1.3 Individualidade, Liberdade e Controle

A lógica hierárquica do *Soundpainting* estabelece que nenhum participante pode desrespeitar os comandos determinados pelo *Soundpainter*, com exceção de casos em que o músico não tiver compreendido o que foi sinalizado ou, por qualquer motivo, não visualizar a frase indicada por completo.

The Soundpainter is the sole creator of the Soundpainting composition and much like traditional composition the role of the performer is to interpret the signs from the composer whether they are notated traditionally or signed using a language such as Soundpainting.¹¹² (THOMPSON, 2011)

A condução do regente é imperativa e salvo em apenas poucas exceções, os comandos ditados pelo *soundpainter* irão sobrepor qualquer contexto ou conteúdo que esteja sendo executado.

The Soundpainter, like the traditional composer, makes all the choices as to how their composition progresses... It is the Soundpainter's responsibility to realize the piece.¹¹³ (THOMPSON, 2011)

Se o músico for requisitado a executar um material, e ocorrer de não ter finalizado sua execução quando o regente o propuser um novo comando, ele deverá descartar o que havia começado e migrar para a nova diretriz.

HELEN: At what point does the Soundpainter's creative direction lapse to be overtaken by the creative impetus of the ensemble or the individual?

WALTER: Never. Each Soundpainter chooses how active, how simple and/or how complicated the phrasing will be according to what is taking place in the

¹¹² O Soundpainter é o único criador da composição e tal como na composição tradicional, o papel do músico é interpretar os signos do compositor, não importando se forem tradicionalmente notados ou sinalizados através de uma linguagem tal qual o Soundpainting.

¹¹³ O Soundpainter, tal como o compositor tradicional, faz todas as escolhas de acordo com que a composição progride... É de responsabilidade do Soundpainter, realizar a peça.

moment. If the Soundpainter decides to sign less, for a few minutes or so, they are doing so because they would like that point in the composition to be more open to the players.¹¹⁴ (THOMPSON, 2011)

De maneira oposta, o caráter coletivo do *Conduction*® sugere que os improvisadores contribuam construtivamente para o desenvolvimento da peça como um todo, sendo o fluxo criativo e a fluidez os dois aspectos mais importantes do grupo. Entende-se que o todo é composto de múltiplas partes e cada parte é composta da individualidade de cada participante.

What Butch was saying is: you have to totally invest yourself in your part because you are creating your part. you are not serving the conductor or composer, you are serving the ensemble, and you have to trust...this is about trust.¹¹⁵ (DEANE, 2015)

Em algumas performances registradas em vídeo, pudemos perceber que não raras as vezes, o grupo conduzido por Morris, efetuava algumas variações de conteúdo, como síncofes, deslocamentos rítmicos, variação de algumas notas de um ostinato ou *loop* e também pequenos desenvolvimentos, acrescentando ou subtraindo material sonoro, se for requisitado. A partir daí concluímos, que no *Conduction*®, variações que agregam valor musical¹¹⁶ ao contexto sonoro são permitidas sem o consentimento do condutor.

¹¹⁴ HELEN : A que ponto o lapso criativo direcional do *Soundpainter* pode ser sobrepujado pelo ímpeto criativo da orquestra ou de um indivíduo?

WALTER: Nunca. Cada *Soundpainter* decide quão ativo, quão simples e/ou complicado o seu fraseado será, de acordo com o que está acontecendo no momento. Se o Soundpainter decide indicar menos, por alguns minutos, ele estará fazendo-o por que quer que aquele ponto da composição seja mais aberto aos improvisadores.

¹¹⁵ O que Butch estava dizendo é: você precisa investir-se totalmente na sua parte porque você está criando a sua parte. Você não está servindo ao regente ou compositor, você está servindo à orquestra, e você precisa confiar... é uma questão de confiança.

¹¹⁶ Entende-se que todo material que leva em consideração o contexto sonoro com consciência, poderá agregar valor musical.

This is not "chance", giving up control of content, may look like chance to a composer, but it is really giving over trust to the person taking the responsibility for creating the content. I don't think there is such thing as chance, in improvisation. It is about Intentionit is about pushing yourself and taking risk.¹¹⁷ (DEANE, 2015)

Para Thompson (2015), existe liberdade no controle; se o músico sabe exatamente o que não pode fazer, todas as outras escolhas são possíveis e pode-se preencher o que não é definido pelo sistema com escolhas individuais. Entendemos que neste caso, o músico é considerado uma ferramenta à mercê do *Soundpainter* e irá contribuir com sua criatividade apenas dentro dos limites impostos à ele.

The more defined the rules for specific and chance concepts (gestures and phrases) the more freedom for the performer. In a sense; each gesture in Soundpainting is an empty box, so to speak, it is up to each performer to fill that box with their interpretation of the sign; it is also a challenge to "fill that box" in more than one or two ways, a challenge to each performer to search for new ways of defining their individual art; for me, this is the stuff of freedom.¹¹⁸ (THOMPSON, 2015)

Por outro lado, a rigidez do método tem suas vantagens e permite a interrelação entre *soundpainters* e grupos de *Soundpainting* de vários lugares no mundo. Em nossa experiência, tivemos contatos com diversos regentes e orquestras de Nova York, com os quais pudemos participar de sessões e colaborar mutuamente, mesmo quando nos conhecemos poucas minutos antes da performance.

¹¹⁷ Isso não é "acaso", abrir mão do controle do conteúdo, pode parecer acaso para o compositor, mas é na realidade dar confiança à pessoa que assume a responsabilidade pela criação do conteúdo. Eu não acho que exista isso de acaso, improviso. É sobre intenção... é sobre se esforçar e se arriscar.

¹¹⁸ No que diz respeito a *Soundpainting*, ou qualquer forma de arte para este propósito, acredito que a liberdade vem do conhecimento... quanto mais definidas as regras para conceitos definidos e casuais (gestos e frases), maior é a liberdade do artista. De certa forma... cada gesto em *Soundpainting* é uma caixa vazia, assim por dizer, fica a cargo de cada artista preencher este vazio com a sua interpretação do sinal... é também um desafio "preencher esse vazio" com mais de uma ou duas formas... um desafio a cada artista para buscar novas formas de definir sua arte individual... para mim, isso é a coisa da liberdade.

3.1.3 Conhecimentos Técnicos

O nível de complexidade de uma sessão de *Soundpainting*, dependerá não só da habilidade técnica dos participantes, mas do seu conhecimento na linguagem; quanto maior o vocabulário e fluência dos músicos, maiores e mais complexas serão as possibilidades à disposição do *Soundpainter* como ferramentas de composição. A fluência e o ímpeto composicional do próprio *Soundpainter* também influenciarão diretamente na qualidade da performance.

The fluent Soundpainter has a very large vocabulary of gestures that can both guide the development of material and/or ask for very specific material such as a C major 7 chord from a pianist or signing a dancer to jump around the stage on their right foot. The Soundpainter may also use gestures to indicate less specific material and/or chance responses from the performers. The Soundpainter is responsible for every aspect of the creation of the piece. It is their choice as to how active they are with the gestures and the frequency, simplicity, and complexity of the phrases they choose to sign the group.¹¹⁹ (THOMPSON, 2011)

O *Conduction*®, por outro lado, demanda muito mais da técnica, atenção, concentração e fluxo criativo dos instrumentistas, importando-se pouco com a linguagem em si. Em performance, cada qual deve ser capaz de ouvir separadamente, compreender e ter consciência do que o grupo está a tocar, a ponto de conseguir copiar, mesmo que apenas ideologicamente, o material sonoro que qualquer um dos participantes esteja executando. Também por isso, requer que seus participantes tenham fluência de idéias e alguma experiência em improvisação coletiva.

¹¹⁹ O *Soundpainter* fluente tem um vocabulário muito grande de gestos que pode tanto guiar o desenvolvimento de material e/ou requisitar um material extremamente específico, desde o acorde de C maior com Sétima para o pianista, ou indicar ao dançarino que pule em volta do palco apenas com o pé direito. O *Soundpainter* também pode usar gestos para indicar materiais menos específicos e/ou respostas aleatórias dos participantes. O *Soundpainter* é responsável por cada aspecto da criação da peça. Está nas suas mãos a escolha de quão ativo será com os gestos e a frequência, simplicidade e complexidade das frases que ele escolher sinalizar para o grupo.

Butch always used to say that Conduction® was ensemble music made by very strong individual points of view. I think the fact that his signs are not overly defined, allows for multiple interpretations of the same sign and they are all completely correct. I think the place that Walter went, is in the opposite direction...¹²⁰ (DEANE, 2015)

3.1.4 Prática e Desenvolvimento

Para se alcançar um bom nível de fluência no *Soundpainting* é necessária uma grande quantidade de tempo de dedicação ao estudo do mesmo pois, para tal, não basta decorar o significado de cada gesto contido em seu enorme léxico, deve-se compreender as possíveis maneiras de conjugação e os modos, tal como introjetar o gestual. Porém, se enquanto no *Soundpainting* a prática leva ao desenvolvimento da linguagem, o exercício do *Conduction*® proporciona aos músicos uma ampliação dos seus sentidos perceptivos e o desenvolvimento do raciocínio criativo musical, pois induz vínculos e diálogos sonoros entre os participantes, considerando cada sessão um evento único.

I don't call sessions rehearsals because people throw things away in rehearsals. You cannot do that in a Conduction®. We are not rehearsing for something. We are creating a piece right now...every time.¹²¹ (DEANE, 2015)

Sabemos também que o *Conduction*® foi algumas vezes utilizado por Morris em conjunto com a prática tradicional de regência, permitindo-o uma interpretação mais

¹²⁰ Butch sempre dizia que *Conduction*® era música orquestral feita por fortes pontos de vista individuais. Eu acho que o fato de estes sinais não serem excessivamente definidos, permite múltiplas interpretações do mesmo sinal e elas são completamente corretas. Eu acho que onde o Walter chegou foi na direção oposta..

¹²¹ Eu não chamo sessões de ensaios porque as pessoas desperdiçam as coisas em ensaios. Você não pode fazer isso em uma *Conduction*®. Nós não estamos ensaiando para algo. Estamos criando uma peça agora... todas as vezes.

flexível sobre a partitura, adicionando um caráter improvisativo e a personalidade de cada intérprete à um sistema considerado rígido.

Over three decades of musical career, Mr. Morris expanded what was initially a set of five hand signals, used in 1985 in *Conduction*® no. 1 (cf. Morris 1995, 5), into a “system” of about 55 gestural “directives”, 6 employing them without any notated music and, to a lesser extent, in conjunction with written scores, mostly his own original compositions.¹²² (VERONESI, 2014)

Depois de colocar comparativamente, lado a lado, os dois métodos aqui estudados, entendemos que suas lógicas são muito distintas e algumas vezes radicalmente opostas na percepção que os praticantes têm de cada método. Estudiosos de *Soundpainting* tenderão a atribuir a responsabilidade da peça ao *Soundpainter*, enquanto praticantes de *Conduction*® ao grupo. Sua grande diferença se dará no quesito da lógica composicional de Thompson contra a proposta liberal de Morris e proverá luz aonde devemos procurar por focos de problemas em cada um dos métodos.

¹²² Por mais de três décadas de carreira musical, Sr. Morris expandiu o que era inicialmente um grupo de cinco sinais com as mãos, usadas em 1985 em *Conduction*® no. 1 (ver Morris 1995, 5), em um “sistema” de cerca de 55 “diretrizes” gestuais, 6 empregando-as sem nenhuma notação musical e, em menor medida, em conjunto com partituras, a maioria suas próprias composições originais.

4.1 Problemas de Performance

Um dos motivos de termos iniciado este trabalho foi que durante as nossas práticas de *Conduction*® e *Soundpainting* nos deparamos com uma série de frustrações relacionadas ao resultado sonoro das sessões, pois tínhamos convicção de que algumas performances eram melhores do que outras, embora não soubéssemos dizer o porquê. A fim de potencializar nossa experiência enquanto praticantes da improvisação dirigida, decidimos então desenvolver uma pesquisa que pudesse dar luz neste quesito, calcada na experiência de outros praticantes de *Soundpainting* e *Conduction*® e em um experimento empírico que realizamos ao ensinar ambos métodos para grupos que nunca tiveram contato anterior com o gênero. Nosso objetivo era constatar se os problemas com os quais nos deparamos na nossa prática com os alunos, estavam de acordo com a opinião dos regentes que entrevistamos.

O experimento aconteceu na Escola de Música da UFMG e teve duração total de um ano. No primeiro semestre, lecionamos *Soundpainting* e, no segundo, *Conduction*®. As turmas eram compostas por uma média de 7 alunos, embora poucos participaram das duas disciplinas e puderam nos dar uma visão comparativa. Compreendemos que a condição heterogênea do nosso experimento nos impede de fazer afirmações baseadas em dados. Mesmo assim, tomamos algumas notas, a fim de avaliar o desempenho de cada turma em comparação com o depoimento dos regentes. Nossa metodologia abordou a teoria: o significado dos gestos, sintaxe e diretrizes dos métodos; e a prática, composta de performances em sala de aula.

Na disciplina de *Soundpainting*, propusemos o estudo de 80 senhas do léxico, embora ao final das aulas poucos alunos obtiveram fluência e não foi possível realizar um concerto. Alguns alunos desta turma questionaram sobre a complexidade linguística e controle do regente, apontando o método como restritivo.

Na disciplina de *Conduction*®, decidimos diminuir o escopo léxico e propusemos o estudo de apenas 15 senhas. Antes da metade do semestre, os alunos obtiveram fluência do conteúdo linguístico ensinado e pudemos prosseguir para discussões acerca de técnicas de improvisação em grupo. Ao final do curso, realizamos um concerto¹²³ aberto a público que contou com a presença de dois músicos convidados, que conheciam o método previamente. Pudemos detectar algumas dificuldades de comunicação e falta de experiência no gênero tanto da parte de nossos alunos, mesmo após um semestre de aulas, quanto da parte dos músicos convidados. Em alguns momentos da performance, o grupo se perdeu do raciocínio coletivo que dava direcionamento e tivemos que intervir, indicando novas diretrizes ou reorganizando a estrutura da peça. Percebemos que para os ouvintes, quando ocorre tal situação, fica difícil assimilar o discurso musical e, conseqüentemente, perde-se momentaneamente o interesse pela performance. Mesmo assim, o resultado foi extremamente satisfatório e os músicos convidados, embora tendo se conhecido apenas no camarim, conseguiram de certa forma se integrar musicalmente ao resto do grupo.

Dentro do âmbito da performance musical do *Conduction*, na minha opinião a apresentação do dia 7 de outubro foi muitíssimo eficiente. O grupo funcionou muito bem, compôs coletivamente e continuamente, apresentou muitas idéias boas e desenvolveu todas elas muito bem, trabalhou várias texturas e várias camadas de desenvolvimento possíveis. A apresentação colocou a prova nosso aprendizado e a linguagem que desenvolvemos, que acabou funcionando muito bem e sendo muito bem condensada nessa performance. (Laura, 2014: Relatório de Aulas)

Por fim, compreendemos que os dois métodos são extremamente distintos quanto à sua lógica¹²⁴ e embora hajam problemas aplicáveis à ambos, cada qual lida também com problemas específicos da sua prática. O *Soundpainting* irá se deparar com

¹²³ Que aconteceu em 07/10/2014 no Conservatório de Música da UFMG.

¹²⁴ Como demonstrado no Cap. III.

questões que circundam a figura do regente, envolvendo obstáculos relativos à capacidade pessoal composicional do Soundpainter e a sua comunicação com o grupo.

*What could go wrong? Just a loss of concentration on the part of the players and lack of forward compositional direction by the soundpainter.*¹²⁵ (ROLIN, 2015)

Enquanto o *Conduction*®, com outras vinculadas ao instrumentista, abarcando problemáticas técnicas e psicológicas da sua individualidade e também questões dialéticas na sua relação com o regente e com o grupo.

*My experience with Conduction®, as a player, is as long as I'm always watching the conductor, as long as I'm always listening to the ensemble, as long as I'm playing from the heart, and not being up in my head, and being completely willing to trust my own musicality, and being in the moment, there are no issues.*¹²⁶ (DEANE, 2015)

Contudo, antes de podermos dissertar acerca dos problemas específicos de cada um dos métodos, precisamos definir o que entendemos por *problema* dentro do contexto da improvisação dirigida.

Pressing (1998) observa que improvisadores tentam se adaptar ou contornar as limitações psicológicas e culturais, nas quais inevitavelmente operam, na busca de maior fluência e eficácia da expressão musical. De acordo com o autor, o objetivo é operar substancialmente, *em um nível elevado de pensamento e interação musical, exibindo sensibilidade à nuance, desenvolvimento do contexto e estruturas de referência* (Pressing, 1998). Além disso, sendo práticas coletivas, tanto o Soundpainting

¹²⁵ 'O que poderia dar errado? Apenas uma perda de concentração dos músicos e falta de direção composicional direta do soundpainter.

¹²⁶ Minha experiência em *Conduction*®, como músico, é que desde que eu esteja observando sempre o condutor, desde que eu esteja sempre escutando a orquestra, desde que eu esteja tocando com o coração e não distraído, e esteja completamente disposto a confiar na minha própria musicalidade, e presente no momento, não haverá problemas.

quanto o Conduction® tendem a transpor as dificuldades individuais do improvisador, e abarcando também questões de interação, comunicação e expectativa.

A clareza de idéias, construída a partir de um discurso musical coerente, que segue um encadeamento lógico e ordenado, contribuirá para que todos os sujeitos envolvidos, músicos, regente e audiência, consigam acompanhar, à sua maneira, o raciocínio musical coletivo ali estabelecido. Por outro lado, se os improvisadores apresentam um discurso confuso, variando idéias sem seguir uma lógica, ou apresentando materiais sonoros que não condizem com o contexto musical, dificilmente haverá congruência em uma lógica coletiva e a percepção da mesma será dificultada, por exemplo, nos casos em que vários músicos executam conteúdos musicais muito distintos ao mesmo tempo. Ademais, migrar entre conteúdos muito distintos sem articulação também pode gerar um conflito, pois manter a coerência do discurso ao longo do tempo será decisivo para a continuidade da performance: uma boa performance acontece quando o grupo consegue executar sucessivamente o desenvolvimento coeso e coletivo de uma idéia musical, com direção e forma bem definidos e a articulação orgânica para uma nova ideia ou variação da mesma.

Assim, entendemos por *problema*, aquilo que desafia o *fluxo natural da performance*¹²⁷, impedindo-a de atingir sua capacidade máxima, em termos de expressão, discurso e continuidade, podendo ser subdividido em três grandes categorias:

Conflito: São problemas que atingem a esfera interpessoal, da relação entre os sujeitos e se dão pela falta de compreensão entre partes: Como por exemplo nos casos em que gesticulamos uma frase e não pudemos ser compreendidos devido à inexperiência de nossos alunos na linguística dos métodos.

Obstáculo: São problemas que atingem a esfera pessoal, uma dificuldade que desafia a capacidade individual de cada participante: Expressos na forma de incapacidade

¹²⁷ O desenrolar orgânico da peça, que ocorre sem grandes contratempos e com bastante fluidez.

técnico-motora e/ou impedimentos psicológicos, tal como nos casos em que nossos alunos não foram capazes de executar algum conteúdo musical por não terem a perícia suficiente ou por se sentirem incapazes de fazê-lo.

Distúrbio: São problemas que podem ou não existir e acontecem quando algo ocorre fora do esperado: questões relacionadas à quebra de expectativa, em que acordos, definidos antes da performance ou mesmo nas próprias regras dos métodos, são rompidos. Se combinarmos que todos devem tocar sentados o tempo todo e, subitamente um dos participantes se levantar e começar a tocar em pé, poderemos ter um distúrbio. Contudo, verificaremos posteriormente que cada método irá lidar de uma maneira diferente com esta questão.

4.2 Conflito

O conflito surge inevitavelmente em práticas que envolvem o diálogo entre duas ou mais pessoas, quando há, por parte de qualquer um dos sujeitos envolvidos, um desentendimento, resultando no desacerto do fluxo do raciocínio coletivo¹²⁸ ali estabelecido.

A troca de intervenientes que acontece a todo momento durante a performance de improvisação dirigida cria relações dialéticas entre os principais sujeitos, músicos e regente, quando estes se propõem a compor coletivamente uma peça. Para uma melhor compreensão, analisaremos separadamente duas relações possíveis neste modelo:

1. o diálogo entre o regente e o músico; aqui investigamos questões diretamente relacionadas ao cerne da prática, a comunicação por gestos e suas possíveis falhas,

¹²⁸ A soma da expressão e percepção dos interlocutores estabelece um ponto de conexão entre os envolvidos, que aqui chamamos de raciocínio coletivo.

que por sua vez desencadeiam outros problemas, como por exemplo quando um dos músicos não compreende o significado do gestual, seja por inabilidade própria ou do regente, e vêm a executar algo que não está dentro do esperado.

2. o diálogo entre o músico em sua individualidade e os outros músicos; aqui tratamos das relações dialéticas entre os músicos, não necessariamente envolvendo questões linguísticas, mas abordando a comunicação dos participantes entre si através da sua expressão musical. De acordo com a sua experiência, os improvisadores poderão estabelecer um diálogo mais ou menos detalhista e atento às nuances. Um bom improvisador, tocando em grupo, atenta-se ao contexto em que está inserido e executa *operações musicais*¹²⁹ coerentes ao momento: um contexto sonoro, por exemplo, composto de apenas notas longas, com um clima introspectivo e dramático, define um campo de diálogo possível que deve ser considerado. Contudo, sendo distinta a percepção e interpretação de cada sujeito, o limite da coerência deste diálogo poderá ser variável, desde uma confirmação dramática do contexto, contribuindo com um ruídos, por exemplo, quanto uma contraposição lúdica, se todos os instrumentistas pararem de tocar e começarem a rir.

4.2.1 Regente X Músico

Sabemos que a base de ambos os sistemas é a comunicação por gestos. Se em algum ponto da performance houverem falhas nesta comunicação, como por exemplo se o regente não for fluente o suficiente para ser compreendido ou se o músico não for fluente a ponto de não compreender o que for sinalizado, haverá um conflito.

Alguns de nossos alunos tiveram dificuldades em memorizar e associar os gestos com os significados. Durante o semestre, constatamos que quando propusemos um escopo léxico muito grande, os alunos tenderam a confundir os sinais e não conseguiram ao longo de 12 encontros, obter fluência em tudo que foi proposto. Isto fez com que

¹²⁹ Quando diante de um contexto sonoro já pré estabelecido o improvisador pode propor conteúdo através de operações como confirmação, contraposição, adição, subtração, variação, etc..

tivéssemos que gastar muito tempo revisando a teoria e nos impediu de trabalhar a fundo outras relações dialéticas que não fossem diretamente ligadas à linguística.

Posteriormente viemos a saber que uma das grandes frustrações de Morris era não ter tido a oportunidade de desenvolver o método da forma que almejava, pois não teve tempo de prática suficiente com os grupos que ensinou o *Conduction*® e regeu.

When I started my ensemble, my point was to have no goal, because I would go to this projects with Butch and I'd see him get so frustrated, because he was always teaching from the beginning again. You can only go so deep in three days, so when I started conducting, I made a conscious choice, to say that there was not gonna be a goal, the goal was every moment we egged in the experience of Conduction®.¹³⁰ (DEANE, 2015)

De fato, constatamos que nos primeiros três encontros, só é possível ir até um certo ponto de complexidade, pois é necessário tempo para que os alunos absorvam os conceitos da prática e assimilem os códigos com naturalidade. Além disso, à medida em que os músicos e o regente se conhecem melhor, entendendo a lógica improvisativa e composicional de cada indivíduo e criando relações de confiança, mais íntimo será seu diálogo. O regente, depois de entender, mesmo que em parte, a lógica do improvisador, pode desenvolver uma expectativa em relação ao músico, sabendo que ele será capaz de lidar com o contexto, inclusive quando for de difícil abordagem. Em contrapartida, o músico que confia no julgamento do regente, tenderá a se entregar mais profundamente à performance, deixando de lado parte da insegurança quanto à qualidade da mesma.

The first thing I look for, when I'm working with a new ensemble, is who is the musician who is always gonna surprise me in a good way. No matter where we

¹³⁰ Quando eu comecei a minha orquestra, meu ponto era não ter objetivos porque eu iria para esses projetos com o Butch e o via ficar tão frustrado porque ele estava sempre ensinando do início novamente. Não se aprofunda muito em três dias, então quando comecei a conduzir fiz uma escolha consciente, dizendo que não haveria um objetivo, o objetivo era a cada momento que instigávamos na experiência do *Conduction*®.

are in the music, if its time for a radical change or if it's time for something amazing to happen, I know this person is the person to bring in.....that's trust. ¹³¹
(DEANE , 2015)

No caso do *Soundpainting*, a situação fica exponencialmente mais grave, pois se pensarmos que o seu léxico tem cerca de 1200 códigos, e que em 12 encontros nossos alunos não obtiveram a fluência em 80, poderemos vislumbrar o quão longo pode chegar a ser o seu estudo. Em contrapartida, o método possui um escape para esse problema. O *Soundpainting* estabelece diretrizes gerais e *defaults*¹³², que definem que o músico que não compreender o que for dito pelo regente deve continuar em seu material até o próximo comando. Isto é, se por qualquer motivo, o improvisador não entender ou não puder ver por completo o que for sinalizado, deve simplesmente ignorar que aquele comando foi dado, continuando a fazer exatamente o que já estava fazendo. Constatamos que esta regra auxiliou a fluidez da performance nos primeiros dias que tivemos contato com nossos alunos, que não possuíam uma boa fluência.

GUILHERME: Do you think that 10 days to 10 years of soundpainting playing does a big difference in the performance?

WALTER: Learning Soundpainting is beneficial no matter how you use it. I have heard many performers, from all disciplines, profess that Soundpainting has made them a better performer. Soundpainting is a language of creativity. It fosters creativity in the individual. It is very beneficial to all whether you are

¹³¹ A primeira coisa que eu procuro, quando estou trabalhando com uma orquestra, é qual músico será aquele que sempre me surpreenderá no bom sentido. Não importa onde estamos na música, se é hora para uma mudança radical ou hora de algo maravilhoso acontecer, eu sei que essa é a pessoa para trazer...isso é confiança.

¹³² Como visto no Cap. II.

*studying Soundpainting to become a live composer, a Soundpainting performer or just learning it for learnings sake.*¹³³ (THOMPSON, 2015)

Afora questões de comunicação, Walter Thompson também alertou para fatores externos que podem afetar este quesito:

*Technically speaking...if you are in a performance and are working with lights, it is very important the lighting designer focuses the lights so they are not in the eyes of the performer – this makes it very difficult to read the Soundpainters signs.*¹³⁴ (THOMPSON, 2015)

Além dos descritos acima, ainda nos deparamos com outro tipo de conflito: em ambas as práticas, pode ocorrer a situação na qual o regente indica uma diretriz enquanto o músico já está executando um material. O músico deve ter a capacidade de continuar o que está a fazer e compreender o que está sendo comunicado ao mesmo tempo. Percebemos que enquanto os participantes não desenvolvem fluência na linguagem de cada método, tendem a ter dificuldades em estar atentos ao conteúdo sonoro que estão executando. Frases complexas faziam nossos alunos perder o andamento ou diminuir o volume enquanto tentavam compreender o que estava sendo gesticulado. Tal fato só foi resolvido quando os alunos conseguiram, finalmente, fluência nos códigos e não precisaram mais de dividir sua atenção.

¹³³ GUILHERME: Você acha que 10 dias a 10 anos tocando soundpainting faz uma grande diferença na performance?

WALTER: Aprender Soundpainting é benéfico, não importa como você vai usá-lo. Tenho escutado muitos músicos, de todas as áreas, proferir que Soundpainting os tornou músicos melhores. Soundpainting é a linguagem da criatividade. Ela promove criatividade no indivíduo. É muito benéfico para todos se você está estudando Soundpainting para se tornar um compositor ao vivo, um músico de Soundpainting ou apenas aprendendo por aprender.

¹³⁴ Tecnicamente falando... se você está em uma performance e está trabalhando com luzes, é importante que o arquiteto da iluminação ajuste o foco das luzes para que elas não fiquem nos olhos do artista – isso dificulta a leitura dos sinais do Soundpainter.

4.2.2 Músico X Músico

Os problemas que envolvem o diálogo dos músicos entre si, são complexos; ultrapassam as questões da linguística e vão para outro nível de interação dialética, no qual os participantes se relacionam não através de signos, mas através de sua expressão musical.

Conversation is the most common form. All the mental states that one experiences in conversation are somewhat applicable to musical improvisation. Often, mostly, one just speaks, hears what one has to say and goes on from there, one is not conscious of thinking, one acts. Sometimes, one's mind will be preparing a reply while listening to someone else's statement. This preparation can only be a tendency toward a certain sense, it may be mentally heard in words but will become "phrased" and understandable when one speaks it. Sometimes one knows a lot about the subject at hand and basically "plays-back" what one knows.¹³⁵ (SNOW, 2004)

Edward Sarath (2013) classifica *interação* por sensibilidade aguçada, capacidade de ouvir e habilidade de se adaptar espontaneamente a qualquer ambiente. Descobrimos que, na prática, a ausência ou falha em qualquer um destes quesitos, pode gerar um conflito de interação. Constatamos, por exemplo, que a coesão dos participantes é extremamente afetada pela capacidade de ouvir de cada indivíduo.

De acordo com Pauline Oliveros (2005), *listening* (ouvir) tem um significado muito diferente de *hearing* (escutar), pois apesar das duas palavras serem usualmente utilizadas com o mesmo sentido, ouvir está vinculado à *dar atenção ao som, perceber*

¹³⁵ Conversa é a forma mais comum. Todos os estados mentais que alguém experimenta em uma conversa são *de alguma forma* aplicáveis ao improviso musical. Geralmente, na maioria das vezes, se fala, ouve o que o outro tem a dizer e se desenrola a partir disso, não se está pensando conscientemente, se está agindo. Às vezes, a mente está preparando uma resposta enquanto escuta aos relatos do outro. Essa preparação pode somente ser uma tendência para um certo senso, pode ser mentalmente ouvido em palavras, mas será "fraseado" e inteligível quando alguém falar. Às vezes sabe-se muito sobre o assunto em questão e basicamente se "reproduz" o que se sabe.

com atenção especial e considerar seriamente (Oliveros, 2005). Sua perspectiva aponta que a audição está relacionada à percepção consciente.

*Consciousness is awareness of stimuli and reactions in the moment. Consciousness is acting with awareness, presence and memory. What is learned is retained and retrievable. Information, knowledge of events, feelings and experiences can be brought forward from the past to the present. In this way one has self recognition.*¹³⁶ (OLIVEROS, 2005)

Nossos alunos reportaram frustração quanto ao quesito da escuta: *Na minha opinião, o que deu errado foi o fato de que o grupo tem uma certa dificuldade em ouvir uns aos outros e conseqüentemente pouca comunicação durante a improvisação* (CARLOS, 2014: Relatório de Aulas).

Percebemos também que, durante as performances, uma grande parte da atenção dos nossos alunos focava a relação dialética regente x músico em uma espécie de ansiedade de compreender o que estava sendo comunicado e fazendo com que tivessem dificuldades em voltar seu raciocínio musical para fora da esfera pessoal. Sua percepção se tornava seletiva, e impedia que o processo compositivo individual levasse em consideração o contexto sonoro.

Dentre os problemas específicos enfrentados durante as aulas, destaca-se: o individualismo, no sentido de os participantes não conseguirem ouvir os demais e se concentrarem no próprio som. Necessidade de tocar o tempo todo. (ROBERTO, 2014: Relatório de Aulas)

Os problemas de performance do *Soundpainting* e do *Conduction*® neste quesito, se diferem, pois se considerarmos que o método de Thompson coloca a figura do regente como o diretor geral e único responsável pela peça, poderemos concluir que a

¹³⁶ Consciência é compreensão dos estímulos e reações no momento. Consciência é atuação com compreensão, presença e memória. O que é aprendido é retido e recuperável. Informação, conhecimento dos eventos, sentimentos e experiências podem ser trazidos do passado ao presente. Dessa forma, tem-se reconhecimento.

interação *músico x músico* será menos importante e, possivelmente, poderá apresentar poucos conflitos, dependendo da maneira com que for utilizado.

GUILHERME: What about a "bad listening", for players? Would you say that players must listen each other? and if they don't, it could be negative for the performance?

WALTER: It really depends on the signs being performed....some signs ask the performer to use "Blinders" – no relation with another performer...other gestures such as "Organic Development"¹³⁷ ask the performer to really listen and make decisions based on what the other performers are doing. Soundpainting incorporates all forms of listening and watching in varying degrees - the range of listening/watching is part of the parameters of each sign. Signs such as Point to Point ask the performer to listen/watch using a very wide range awareness – either perform with "Blinders"¹³⁸, make a relation to something just performed, or being performed, or offer something entirely new an unrelated to anything that has been previously performed.¹³⁹ (THOMPSON, 2015)

Isto não faz com que a escuta seja desconsiderada, pois mesmo que a relação entre os músicos se dê em pequeno porte, a capacidade de ouvir será decisiva na qualidade da

¹³⁷ *Organic Development* indica que os músicos devem desenvolver o contexto sonoro por si mesmos, independentemente das ordens do *Soundpainter*.

¹³⁸ *Blinders* indica que o instrumentista deve ignorar completamente o contexto musical e focar-se apenas na relação *regente x músico*.

¹³⁹ GUILHERME: E sobre "má escuta", para os músicos? Você diria que músicos devem ouvir uns aos outros? E caso eles não façam isso, poderia ser negativo para a performance?

WALTER: Depende realmente dos sinais executados... alguns sinais exigem que o músico use "*Blinders*" – sem relacionar com outros músicos... outros gestos como "*Organic Development*" requerem que o músico realmente escute e tome decisões baseadas no que os outros estão fazendo. *Soundpainting* incorpora todas as formas de escutar e assistir em vários graus – o espectro de escutar/assistir é parte dos parâmetros de cada sinal. Sinais como *Point to Point* requerem que o músico escute/assista usando uma larga gama de consciência – tanto tocando com "*Blinders*", criando relação com algo que acaba de ser tocado, ou sendo tocado, ou oferecendo algo inteiramente novo e não relacionado a nada que tenha sido previamente tocado

performance de *Soundpainting*, pois devem os instrumentistas estar aptos a tal nos casos em que forem requisitados.

*The performers are free to be influenced by the musical results of their interpretation of the gestures and to go where the music leads them. This state of affairs carries with it, however, the responsibility of active and concentrated listening as well as the need to do honour to the sign in question.*¹⁴⁰ (DUBY, 2006)

Evan Mazunik considera a escuta uma habilidade importante para o praticante de *Soundpainting*:

*I think i feel i screwed when i stop listening the group. This is sort of being in your head, and not listening and trusting.*¹⁴¹ (MAZUNIK, 2015)

Uma grande parte do *Conduction*® é calcada na dialética dos músicos, cabendo ao Regente apenas dar o direcionamento estrutural. Esta interação exige que os participantes relacionem-se de forma consciente, ouvindo e dando atenção ao contexto sonoro. Caso contrário, não haverá diálogo e, conseqüentemente, ocorrerá o impedimento do fluxo coletivo da improvisação, como pudemos verificar no depoimento de um de nossos alunos:

Ultrapassar uma tênue margem de excesso pode jogar muitos potenciais desenvolvimentos musicais no lixo. E no final, é um risco grande se entregar a um desejo de desconsiderar o que o outro faz antes sequer de ter se realizado o mínimo de esforço de ouvir e compreender, absorver. (BRUNO, 2014: Relatório de Aulas)

¹⁴⁰ Os artistas são livres para serem influenciados pelos resultados musicais de suas interpretações dos gestos e ir onde a música os levar. Esse estado da arte leva, no entanto, a responsabilidade de uma audição ativa e concentrada, assim como a necessidade de honrar o sinal em questão.

¹⁴¹ Acho que estraguei tudo quando paro de ouvir o grupo. É como estar em sua cabeça e não escutando e confiando.

Greg Tate, membro do grupo de Morris, confirmou nosso argumento em uma entrevista que concedeu para Thomas Stanley, durante sua pesquisa acerca do método:

*Conduction® has made me realize the difference between soloing and improvisation. Improvisation is always moving in a compositional direction and in a direction that's about bringing all of what you have to offer as an individual to the music as a whole.*¹⁴² (GREG TATE apud STANLEY, 2009)

Ainda dentro das possibilidades de interação entre os músicos, percebemos também que algumas questões semióticas, influenciavam na capacidade de ouvir dos participantes. O diálogo entre alguns de nossos alunos foi dificultado, no primeiro momento, por uma incapacidade de se absterem de pré-conceitos estilísticos que levavam consigo. Percebemos que, em alguns casos, cada aluno tentaria impor suas idéias musicais a todo o grupo, mas ao desempenharem tal tarefa individualmente não obtinham um resultado sonoro coerente.

Cada um de nós veio de uma “escola” diferente, com distintas percepções sobre improvisação. Alguns já tinham alguma experiência com uma linguagem mais livre e sobre improvisação coletiva, já outros chegaram um pouco mais crus e com pouca prática na coisa. No início, creio que essas diferenças foram significativas no sentido de dificultarem um pouco os diálogos musicais e as interações entre nós. (RAFAEL, 2014: Relatório de Aulas)

Contudo, apontamos tal questão aos alunos e constatamos que ao dar atenção a este quesito, pudemos aprimorar significativamente a qualidade do produto sonoro das performances, garantindo minimamente coerência no discurso e coesão dentre os participantes.

¹⁴² Conduction® me fez perceber a diferença entre solo e improvisação. Improvisação está sempre movendo em uma direção composicional e em uma direção que é sobre trazer tudo que você tem a oferecer como um indivíduo para a música como um todo.

4.3 Obstáculo

Quando saímos da esfera coletiva e passamos a lidar com os problemas relacionados ao sujeito, iremos nos deparar com desafios à capacidade individual de cada participante, pois o *Soundpainting* e o *Conduction*® exigem uma série de competências físicas e psicológicas de seus praticantes. Cada indivíduo irá se deparar, em diferentes níveis, com obstáculos à sua competência técnica e/ou mental, de acordo com suas qualidades e defeitos.

Um dos problemas da performance revela-se pela necessidade de um corpo, um corpo e uma mente que coexistem num palco. Por isso, o performer improvisador depende de um controle motor e de um controle mental que tentam agir em sintonia numa dialética espaço/tempo. (AGUIAR, 2012)

Obstáculos técnicos estarão relacionados à habilidade musical, composicional e improvisativa dos participantes, sua experiência, perícia motora, etc., enquanto obstáculos psicológicos estão relacionados à confiança, inseguranças e outras questões comportamentais.

4.3.1 Obstáculos Técnicos

Alguns de nossos alunos se frustraram diante da sua incapacidade técnica que, de acordo com eles, impediu o fluxo de algumas performances:

Outro dilema que sempre me aflige é a relação que se faz (ou não) entre o que se tem vontade de fazer, que está dentro da cabeça, e o que se realiza com as mãos ao instrumento. Aliás, esse foi um dos grandes problemas que tive ao longo da disciplina: conseguir tocar exatamente o que eu pensei na hora (BRUNO, 2014: Relatório de Aulas)

Acreditamos que este tipo de frustração tenha sido fruto de uma habilidade musical limitada, agravada pelo fator psicológico de estarem lidando com uma prática nova.

Muitos de nossos alunos não eram peritos em seus instrumentos e, além de questões motoras, constatamos também que alguns nunca tinham tido contato com formas mais abertas de improvisação¹⁴³, demonstrando grande inexperiência no gênero.

De acordo com a visão de Pressing (1998), para alcançar a máxima fluência e coerência, improvisadores, quando não estão tocando livremente, usam o que ele chama de *referencial*, uma série de percepções cognitivas ou estruturas (limites) emocionais que o improvisador memoriza ao longo de sua experiência, em uma espécie de banco de dados mental chamado de *Base de Conhecimento*, e guiam a produção de materiais musicais.

*Overall, the knowledge base will include musical materials and excerpts, repertoire, subskills, perceptual strategies, problem-solving routines, hierarchical memory structures and schemas, generalized motor programs, and more. It is a cauldron of devices collected and fine-tuned on the basis of optimizing improvisatory performance.*¹⁴⁴ (PRESSING, 1998)

Assim quando requisitados, os improvisadores experientes buscam, em seu *referencial*, soluções para inserir-se no contexto musical. Quanto mais desenvolvida for sua *base de conhecimento*, maiores serão suas ferramentas de expressão.

The distinguished expert has materials that are known in intimate detail, and from differing perspectives, and the various materials or modules are

143 Não idiomáticas.

¹⁴⁴ No geral, a base de conhecimento irá incluir materiais musicais e excertos, repertório, sub-habilidades, estratégias de percepção, procedimentos de resolução de problemas, estruturas e esquemas hierárquicos de memória, programas motores gerais, e mais. É um caldeirão de dispositivos colecionados e afinados na base da otimização da performance improvisativa.

*cross-linked by connections at various levels of the hierarchical knowledge structure.*¹⁴⁵ (PRESSING, 1998)

Percebemos que o *Conduction*®, ao deixar grande parte da composição na responsabilidade dos improvisadores, exigiu uma experiência e capacidade técnico-musical muito mais avançada de seus praticantes do que o *Soundpainting*. Posteriormente, em uma entrevista, Thompson corroborou com o que constatamos:

GUILHERME: Do you think the player's skills interfere in the global performance?

WALTER: Not at all. It is the skill of the Soundpainter and the fluency of the Soundpainter that will realize a cohesive and honest work. I have composed excellent Soundpaintings with groups comprising multiple skill levels. The key to creating a good composition, using varying skill levels, lies in the ability of the Soundpainter to compose with what is offered by each individual performer.

GUILHERME: Do you think the player's improvisational experience interfere in the global performance?

*WALTER: No. What I mean by this is that whether you have a background in improvisation, or not, you can participate in a Soundpainting group. Soundpainting is not improvisation....certain gestures incorporate different levels of developing the material a performer offers – this is a form of improvisation and is one everyone is capable of doing. Other gestures do not incorporate improvisation. Of course a gesture such as *Improvise*, asks the performer to*

¹⁴⁵O especialista distinto, possui materiais que conhece intimamente em detalhe e em diferentes perspectivas, e os vários materiais ou módulos estão conectados em diferentes níveis de uma estrutura hierárquica de conhecimento.

*become a soloist...this is one of the few gestures where being an improviser has its advantages.*¹⁴⁶ (THOMPSON, 2015)

De fato, a característica composicional do método, transpõe toda a responsabilidade sonora para o *Soundpainter*, eliminando, em tese, os obstáculos técnicos que porventura podem ocorrer com os músicos. Thompson (2011) afirma que o Soundpainting pode ser aprendido e executado por qualquer pessoa, independente de sua habilidade, pois o *Soundpainter* pode facilmente adaptar a complexidade do método de acordo com a capacidade técnica dos participantes. Se o regente perceber que os músicos não conseguirão seguir qualquer tipo de padrão rítmico, por exemplo, ainda assim poderá compor com notas longas, eventos, e outros conteúdos que dispensam esta habilidade. Contudo isto apenas transfere o foco dos problemas dos músicos para o regente e não elimina a existência de obstáculos técnicos por parte do *Soundpainter*.

The only other "wrong" that could happen is the Soundpainter isn't fluent enough to compose in real time --- it's like learning French and then going to Paris to try

¹⁴⁶ GUILHERME: Você acha que as habilidades do músico interferem na performance global?

WALTER: De forma alguma. É a habilidade do *Soundpainter* e a fluência do *Soundpainter* que irá criar um trabalho coeso e honesto. Eu compus *Soundpaintings* excelentes com grupos congregando múltiplos níveis de habilidades. A chave para criar uma boa composição, usando uma variedade de níveis de habilidades, está na habilidade do *Soundpainter* de compor com o que é oferecido por cada músico individual.

GUILHERME: Você acha que a experiência em improvisação do músico interfere na performance global?

WALTER: Não. O que quero dizer com isso é que se você tem um histórico em improvisação ou não, você pode participar de um grupo de *Soundpainting*. *Soundpainting* não é improvisação... certos gestos incorporam diferentes níveis de desenvolvimento do material que um músico oferece – isso é uma forma de improvisação e é uma que todos são capazes de fazer. Outros gestos não incorporam o improvisado. Claro que gestos como o *Improvise* pede ao músico que se torne um solista... este é um dos únicos gestos onde ser um improvisador tem suas vantagens.

*out your fluency with the language only to learn you can't understand anything at all!*¹⁴⁷ (THOMPSON, 2015)

Em um dado momento do curso de *Soundpainting*, propusemos aos alunos que tomassem, um a um, o lugar do regente e conduzissem o grupo. Este experimento, confirmou a idéia de Thompson, demonstrando que a falta de fluência e continuidade, fazia com que os *Soundpainters* principiantes entrassem em um estado de confusão mental que desacelerava seu raciocínio e diminuía sua percepção.

Houveram casos em que o aluno direcionou todo o seu foco de atenção para apenas uma parte do grupo e esqueceu por completo a existência de outros participantes. Outros em que o aluno se deparou com algum tipo de barreira composicional, como se suas idéias houvessem acabado, que impediu a continuidade da peça.

O *Soundpainter* experiente, recorrerá aos músicos quando estiver abstento de idéias, mas ainda assim poderá se deparar com problemas se não tiver a maturidade musical suficiente para lidar com o conteúdo sonoro proposto e identificar rapidamente os possíveis focos de desenvolvimento.

GUILHERME: What are the issues of performance do you think that could happen in real time?

EVAN: If that process of searching strong ideas takes too long. Usually for the first 30 seconds i feel like i'm trying to figure out what the piece is about, if i'm not using any palettes, nothing pre-composed, i'm just starting. So, for me, the quicker i can find a strong idea, and reduce the search, than i fell like the more successful the piece will be.

GUILHERME: But, what is a strong idea?

¹⁴⁷ O único outro “erro” que poderia acontecer é que o *Soundpainter* não é fluente o bastante para compor em tempo real – é como aprender francês e ir à Paris para treinar sua fluência na língua e perceber que você não consegue entender nada!

*EVAN: A strong idea has a distinct identity. That's for me what is so interesting about Braxton's work, where he says: we are going to divide my language in musics. I could do something legato or i could do something staccato. It has this distinct identity, so you recognize, it's this and not that. I also wonder if a strong idea hasn't a clarity of foreground and background.*¹⁴⁸ (MAZUNIK, 2015)

4.3.2 Obstáculos Psicológicos

Além das barreiras técnicas, poderemos nos deparar com impedimentos de cunho psicológico, originados a partir da insegurança dos participantes, quando se considerarem incapazes ou inaptos à executar uma tarefa. Notamos em algumas performances que alunos, quando eram requisitados a iniciar um material sonoro de imediato, hesitavam ou executavam a diretriz com a dinâmica bem baixa, para que pudessem avaliar se soaria bem com o contexto e, somente alguns segundos depois, corrigiam a dinâmica, integrando-se melhor ao volume geral. Apresentado na forma de relutância, avaliamos que tal fato poderia ser fruto da insegurança por parte dos alunos. Principalmente os que vinham de uma linha mais tradicional do estudo da música, não se consideravam capazes e tinham medo de improvisar. Em termos de sonoridade, a liberdade da prática faz com que alguns desacertos musicais sejam absorvidos pela

¹⁴⁸ GUILHERME: Quais são os problemas de performance que você acha que poderiam acontecer ao vivo?

EVAN: Se esse processo de procura por ideias fortes leva muito tempo. Geralmente nos primeiros 30 segundos eu sinto como se estivesse tentando entender do que se trata a peça, se eu não estou usando nenhuma paleta, nada pré-composto, estou apenas começando. Então, para mim, o mais rápido eu conseguir encontrar uma ideia forte, e reduzir a busca, então eu sinto que mais bem sucedida a peça será.

GUILHERME: Mas o que é uma ideia forte?

EVAN: Uma ideia forte tem uma identidade distinta. Isso para mim é o mais interessante no trabalho de Braxton, quando ele diz: *nós iremos dividir minha linguagem em músicas. Eu poderia fazer algo legato ou eu poderia fazer algo staccato.* Ela tem essa identidade distinta, então você reconhece, é isso e não aquilo. Também me questiono se uma ideia forte não tem uma clareza de primeiro e segundo planos.

massa sonora. Variações harmônicas e de andamento, dissonâncias, etc., podem ficar em segundo plano se o discurso musical como um todo tiver coerência. Contudo, desacertos de atitude, de confiança, como os que observamos, ficam evidentes e contribuem para um decréscimo na qualidade da performance.

Em uma conversa que tivemos via e-mail, Etienne Rolin (2013) reportou que havia lidado com uma situação semelhante e nos descreveu como fizera para contorná-la usando do *Soundpainting*.

*Point to Point with Citation mode*¹⁴⁹ *this is useful for classical performers who may be afraid to come forward with personal ideas that they've only played a few times for themselves.*¹⁵⁰ (ROLIN, 2013)

De acordo com seu ponto de vista, o uso das citações pode ajudar a quebrar a barreira do medo que os alunos têm em fazer algo que esteja fora de contexto e, assim, se colocarem em evidência. O objetivo é fazer com que os alunos pouco a pouco se acostumem com o fato de que terão que desenvolver a capacidade de responder com prontidão e clareza de idéias. Acreditamos que o bom improvisador cultiva o equilíbrio: sabe respeitar o fluxo da performance; tem um tino para saber a hora de se expressar e a hora de deixar que os outros se expressem. Ao mesmo tempo é destemido e age com objetivo, entregando-se ao momento.

The Soundpainter and the group by the very nature of the language develop a mutual trust. Performers become comfortable with the basic Soundpainting concept that there is no such thing as an error except stopping when you make one. In a Soundpainting composition a performer never stops, even if they make a mistake - they assume the error and work with it. The Soundpainter often uses the error as a jumping off point for the next direction of the composition. The philosophy in Soundpainting that errors do not exist creates an open environment

¹⁴⁹ Quando apontado, o instrumentista deve iniciar imediatamente a tocar uma citação, um pequeno trecho de alguma música de seu repertório. Em seguida deve desenvolver o material lentamente.

¹⁵⁰ *Point to Point with Citation mode*: é útil para músicos clássicos que podem estar com medo de mostrar suas ideias pessoais que eles apenas tocaram poucas vezes para eles mesmos.

*where new adventures can be realized. Once a group is comfortable with this philosophy, trust is not an issue.*¹⁵¹ (THOMPSON, 2015)

Para que o *Soundpainting* pudesse ser acessível e abrangente para quaisquer pessoas, Thompson decidiu absorver as limitações técnicas e psicológicas dos participantes à performance, eliminando o erro da equação¹⁵² e desbancando a problemática da falta de comunicação entre o *Soundpainter* e os músicos. Caso a resposta dos improvisadores não seja adequada ao que foi requisitado pelo regente, é de responsabilidade do *Soundpainter* lidar com o material proposto e dar continuidade à peça.

Além disso, em ambos os métodos verificamos que não existe conteúdo certo e errado e que a condição na qual os conteúdos são propostos é o que pode realmente vir a se tornar um problema. O medo de errar pode, por exemplo, levar à hesitação do músico, como constatamos com nossos alunos, tornando a maneira com que os músicos respondem o pedido do regente, o real foco do problema.

*I always tell people: “your first response is always the appropriate response, even if its the wrong response”.....but there isn’t really a wrong response.*¹⁵³ (DEANE, 2015).

¹⁵¹ O *Soundpainter* e o grupo, pela própria natureza da linguagem, desenvolvem uma confiança mútua. Músicos tornam-se confortáveis com o conceito básico de *Soundpainting* que não existe erro, exceto parar quando você comete um. Na composição de *Soundpainting*, um músico nunca para, mesmo se cometer um erro – ele admite o erro e trabalha com ele. O *Soundpainter* geralmente usa o erro como um ponto de mudança para a próxima direção da composição. A filosofia em *Soundpainting* que erros não existem cria um ambiente aberto, onde novas aventuras podem acontecer. Uma vez que o grupo está confortável com essa filosofia, confiança não é problema.

¹⁵² Analisaremos melhor esta instância no próximo subcapítulo.

¹⁵³ Eu sempre digo às pessoas: “sua primeira reação é sempre a mais apropriada, mesmo se for a resposta errada”... mas não há, na verdade, uma resposta errada.

É fato, que os improvisadores desenvolvem sua confiança ao longo do tempo e acabam por aprender a lidar com seus medos e inseguranças, como foi constatado por nós ao final de ambos os cursos e reiterado por Dino Deane (2015):

*Musicians doing Conduction® over time, this profoundly changes how they deal with their own ego, how they deal with trusting their own responses, how they deal with their own insecurities. Music is almost like a byproduct of this personal growth. Conduction® is deep!*¹⁵⁴ (DEANE, 2015)

Os obstáculos psicológicos que observamos, não se esgotam na insegurança dos participantes. Em geral, os alunos também apresentavam muita ansiedade, que os tirava do seu centro de concentração e fazia com que se antecipassem dos gestos de inicialização e apresentassem conteúdos de uma grande complexidade, como se precisassem provar que eram capazes de fazê-lo. Rolin, corrobora com nossa observação, apresentando seu ponto de vista:

*The composition as a whole could turn out weak even if there were great spots here and there. Interesting idea has to be matched with a good duration. Many soundpainters when starting out don not leave enough time for each event to grow and switch or zap to the next event. Walter speaks of linear and block composition.*¹⁵⁵ (ROLIN, 2015)

Descobrimos que, para a resolução deste problema é necessário que os improvisadores se familiarizem com os métodos atentando-se à este quesito. Após algum tempo de prática deliberada, os músicos começam a conseguir estar atentos e concentrados, porém ao mesmo tempo confortáveis com a linguagem, sanando em

¹⁵⁴ Músicos fazendo *Conduction®* ao longo do tempo, isso muda profundamente como eles lidam com o seu próprio ego, como eles lidam em confiar nas suas próprias respostas, como eles lidam com suas próprias inseguranças. Música é quase como um produto desse crescimento pessoal. *Conduction®* é profundo!

¹⁵⁵ A composição como um todo pode acabar fraca se existem grandes buracos aqui e ali. Uma ideia interessante precisa ser combinada com uma boa duração. Muitos *soundpainters* quando começam não deixam tempo suficiente para cada evento crescer ou zarpar para o próximo evento. Walter fala de composições lineares e em blocos.

parte este problema. Contudo, a questão apontada por Rolin, envolve o quesito da ansiedade por um ângulo composicional. Quando se está improvisando e, conseqüentemente, compondo em tempo real, fica difícil ter uma noção da forma geral da peça e, assim, perceber o momento certo de articular entre um conteúdo e outro. Somente após anos de prática, regentes começam a compreender o *timing* das mudanças, de forma que dê tempo suficiente para o espectador - e também para todos os outros participantes - compreender e absorver o material sonoro, mas articule para um novo conteúdo antes do primeiro material perder o interesse.

Tal como as questões relacionadas à ansiedade, medo e insegurança, categorizamos também em obstáculos psicológicos, problemas vinculados à concentração dos participantes. Para Dino Deane, quando algum dos participantes de uma sessão de *Conduction*® perde, por qualquer motivo, a concentração e se exila do *momento* (Deane, 2015), poderão se desenvolver alguns problemas de performance. Isto é, talvez por que determinará o nível de diálogo entre os participantes e os conteúdos, a concentração possa ser considerada o elemento mais crucial para que haja fluidez na performance.

*The improviser, having no provisions to pause and edit, makes a complete musical statement in a single attempt. And because there is no changing the past, and the future is always unknown, awareness is drawn to the moment at hand as the locus of engagement. In collective improvisation formats, moreover, the necessity to attend to unpredictable input from improvising colleagues serves as additional impetus for inner-directedness.*¹⁵⁶ (SARATH, 2013)

O estado profundo de atenção exigido em ambos os métodos está vinculado ao raciocínio coletivo do momento que, por sua vez, determina o vetor estrutural da

¹⁵⁶ O improvisador, sem recursos de pausa e edição, cria um discurso musical completo em uma única tentativa. E porque não existe mudança no passado e o futuro é sempre desconhecido, a consciência é trazida ao momento em questão, assim como o locus do engajamento. Dessa forma, em formatos coletivos de improviso, a necessidade de atender às contribuições imprevisíveis de colegas improvisadores serve como um ímpeto adicional para o direcionamento interno.

performance e faz com que os improvisadores atinjam um grande nível de coesão. De acordo com vários autores, esta instância é chamada de *estar no momento*.

*Sometimes we had this experience in my band. Where, maybe, I had five memories in the piece. And the music were just be going along and everything were just be doing so great and I called memory four, hit the downbeat, and it would be dead silence. Everybody had forgotten the memory four, and we would just start laughing hysterically, and I would tell them: "if this ever happens in performance, I want you to allow yourselves to have the same response that you just had". If we are in a performance and nobody remembers the memory, that's really being in the moment.*¹⁵⁷ (DEANE, 2015)

Etienne Rolin (2015), acredita que que os músicos devem estar atentos ao *que aconteceu, o que está acontecendo no presente momento e qual é o próximo alvo*, mas não aprofunda na conceituação desta afirmação. Thompson (2015), por outro lado, afirma que *estar no momento é agir com conhecimento e estar atento ao contexto*. Pressing (1998), observa que alguns processos cognitivos são necessários à improvisação e requerem um alto nível de concentração dos improvisadores:

For the improviser must effect real-time sensory and perceptual coding, optimal attention allocation, event interpretation decision-making, prediction (of the action of others, memory storage and recall, error correction, and movement control, and further, must integrate these process into an optimally seamless set of

¹⁵⁷ Às vezes, tínhamos essa experiência na minha banda. Onde, talvez, eu tivesse cinco memórias na peça. E a música fluía e tudo ia muito bem e eu buscava a memória quatro, me deparava com o downbeat e havia um silêncio mortal. Todos tinham se esquecido da memória quatro e nós começávamos a rir histericamente e eu dizia a eles: "se isso acontecer em uma performance, eu quero que vocês se permitam ter essa mesma resposta que acabaram de ter". Se estamos em uma performance e ninguém se lembra da memória, isso é estar no momento.

musical statements that reflect both a personal perspective on musical organization and a capacity to affect listeners. ¹⁵⁸ (PRESSING, 1998)

Tal como apontado por Pressing, pudemos confirmar através de vários exemplos em nossas aulas que, se algum dos participantes perde a concentração e o raciocínio coletivo em vigor se rompe, por qualquer motivo, toda a estrutura de continuidade da performance pode vir a ruir. Observamos tal fato em diversos momentos, ora devido à fatores externos: porque alguém entrou na sala de aula e bateu à porta ou porque houve um grande barulho fora da sala, etc.; outra devido à fatores pessoais: houveram dias em que alguns dos alunos, preocupados com problemas pessoais, não conseguiam se concentrar e, conseqüentemente, foi praticamente impossível manter um diálogo coerente entre eles durante a performance. Deane complementa nossa observação com sua experiência:

So, you are in the middle of a Conduction®, and this person over here does something really cool, and you go, bam!, repeat that. And, without thinking, your body is directed to this person sitting over here, and you go: “you, repeat that”, and that person is not looking at you. your whole choreography now is like, you just tripped. For whatever reason that, that person left the moment, for that split second, that makes the whole choreography stumble. Because what is really happening is this very sophisticated energetic feedback loop between every musician/conductor in the ensemble, and if any one of those points of contact remove themselves from the moment, for whatever reason, there’s no contact, and then the whole choreography trips. You could say, that’s a mistake, but what

158 O improvisador deve efetuar em tempo real codificação sensorial e perceptiva, alocação de atenção ideal, tomada de decisão na interpretação de eventos, previsão (das ações dos outros, guardar e recobrar memória, correção de erro, e controle de movimento) e depois, deve integrar esse processo em uma série ótima e contínua de discursos musicais que refletem ambas a perspectiva pessoal em organização musical e a capacidade de afetar ouvintes.

*it really is, it is a glitch, because the music doesn't stop it takes a new direction because of that glitch.*¹⁵⁹ (DEANE, 2015)

Por fim, concluímos que, para que haja uma boa performance de improvisação dirigida, não basta o estudo deliberado da técnica dos músicos. É necessário que cada participante consiga lidar com questões vinculadas ao seu intelecto, atingindo um bom nível de concentração e dispensando medos e aflições derivados da sua insegurança.

4.4 Distúrbio

O *Soundpainting* e o *Conduction*® possuem normas que indicam o modo apropriado de pensar e agir em determinados casos, estabelecendo um perímetro de situações possíveis na sua performance. Assim, quando algo que não é esperado ocorre na performance, quebrando a expectativa do grupo, teremos um distúrbio, que por sua vez, poderá ser consequência do erro de qualquer um dos participantes. A diferença entre estes dois conceitos está calcada na abrangência da ocorrência. O erro estará vinculado ao indivíduo, sendo derivado da falha pessoal do improvisador ou do regente. Por outro lado, o distúrbio será o resultado coletivo de um ou mais erros e estará vinculado à performance em geral, desestabilizando de alguma forma os outros participantes. Por terem regras muito diferentes, cada método irá se deparar com questões distintas neste quesito, uma vez que as expectativas de uma sessão de *Conduction*® serão divergentes das de uma de *Soundpainting*. Em alguns casos, o erro poderá ser absorvido e tomado como parte da performance, não resultando em um distúrbio.

¹⁵⁹ Então, você está no meio de uma Condução, e essa pessoa do lado de cá faz algo muito legal, e você pensa, bam! Repita isso. E, sem pensar, seu corpo se direciona a esta pessoa sentada desse lado e você diz: “você, repita isso”, e essa pessoa não está olhando para você. Toda a sua coreografia agora é como se você tropeçasse. Por qualquer motivo que, aquela pessoa deixou o momento, por aquele décimo de segundo, isso faz toda a coreografia cambalear. Porque o que está realmente acontecendo é esse retorno circular energético e sofisticado entre cada músico/conductor na orquestra, e se qualquer um desses pontos de contato se retiram do momento, por qualquer razão, não há contato e então toda a coreografia tropeça. Você poderia dizer, isso é um erro, mas o que realmente é, é uma irregularidade, porque a música não para, ela toma uma nova direção por causa daquela irregularidade.

*Butch and I shared similar concepts about composing in real time as well as some very different ones. The biggest difference is Butch didn't want to incorporate the "error" in Conduction®.....the error was an error. In Soundpainting, there is no error except stopping when you make one. The performer must assume the error and work with it.*¹⁶⁰ (THOMPSON, 2015)

De acordo com a perspectiva de Thompson, é possível tomar o erro como algo que se é esperado, transformando a presença do acaso em algo positivo e construtivo para a peça.

*It is much more interesting and challenging to Soundpaint with the so-called mistake than to acknowledge one has been made. My experience has been that composing with the mistake is quite often a more interesting direction to take the composition than any I could think of. Picasso, Miles Davis, Anthony Braxton, among many other composer's acknowledge the so-called "mistake" as an opportunity to discover new material and not as a road block. I share this belief and have made it an important part of the basic philosophy of Soundpainting.*¹⁶¹ (Thompson, 2011)

Muitos dos casos em que nossos alunos julgavam ter cometido um erro, aconteciam por estes não conseguirem lidar com o inesperado. Podemos citar um exemplo em que

¹⁶⁰ Ambos Butch e eu compartilhamos conceitos similares sobre compor em tempo real, assim como alguns muito diferentes. A maior diferença é que Butch não queria incorporar o "erro" no *Conduction*®... o erro era um erro. Em *Soundpainting*, não há erro, exceto parar quando você comete um...o *performer* deve admitir o erro e trabalhar com ele.

¹⁶¹ É muito mais interessante e desafiador reger com o chamado erro do que aceitar que um foi cometido. Minha experiência foi que compor com o erro é geralmente uma direção mais interessante para levar a composição do que qualquer uma que eu poderia pensar. Picasso, Miles Davis, Anthony Braxton, dentre vários outros compositores, enxergam o chamado 'erro' como uma oportunidade de descobrir novos materiais e não como um bloqueio na estrada. Eu compartilho esta crença e a tornei uma parte importante da filosofia básica do *Soundpainting*.

durante uma performance de *Conduction*®, um de nossos alunos foi requisitado a contribuir com um material qualquer e efetuou a seguinte ação:

- 1) iniciou com um conteúdo do qual não gostou;
- 2) em poucos segundos trocou para um novo conteúdo;
- 3) sabendo que havia infringido uma regra, parou de tocar.

Baseando-nos na experiência de Thompson e Deane, sugerimos que tal fato, pode ser facilmente resolvido se, ao invés de parar de tocar, o aluno mantiver firmemente o que acredita ser um erro, pois assim, o imprevisto pode vir a contribuir positivamente para a performance, abrindo novas possibilidades de interação.

Observamos que é necessária uma preparação técnica e emocional para lidar com o inesperado. António Aguiar diz que *sem a capacidade de feedback, o erro tornar-se-ia num mero constrangimento em que o melhor seria ignorá-lo* (Aguiar, 2012). Aguiar parte da ideia que o erro pode ser transformado e adequado, para que deixe de ser algo inesperado e torne a fazer parte da composição. Para tal tarefa, Thompson sugere que ao ignorar que um erro foi cometido, automaticamente ele se transforma em parte da composição.

*No matter what happens, the performer must continue performing their material. For example: If the Soundpainter signs the group to perform a Long Tone and one musician or dancer accidentally performs Pointillism, then they must continue with the Pointillism and not change to the Long Tone.*¹⁶² (THOMPSON, 2011)

Entretanto o conceito de erro adotado por Thompson, abrange apenas o foco no instrumentista. Quando as expectativas estão vinculadas ao *Soundpainter*, poderemos

¹⁶² Não importa o que aconteça, o improvisador deve continuar tocando seu material. Por exemplo: Se o Soundpainter indicar para o grupo tocar uma Nota Longa e um dos músicos ou dançarinos acidentalmente executar um Pontilhismo, então ele deve continuar com o Pontilhismo e não mudar para Nota Longa.

nos deparar com problemas composicionais, que podem contribuir para o decréscimo na qualidade da performance.

*I do think there are performance issues though the fluent Soundpainter is able to use them to his/her advantage. Concerning a good or bad performance... I believe that if the Soundpainter is aware that that day he/she is a little uninspired, and is giving a concert that day, then it is very important to be open to what the players offer...if you, the Soundpainter, remain open to the offer you will rid yourself of your flatness and compose a good if not great work. So yes, one can have a bad performance though the fault remains theirs if they do not open themselves to the offerings of the group.*¹⁶³ (THOMPSON, 2015)

De maneira oposta, Dino Deane acredita que ter expectativa é o que gera os possíveis erros de performance do método de Morris. Se enquanto o *Soundpainting* deve ser *mais do que gesticulação, não perdendo de vista a direção composicional* (Rolin, 2015), o mesmo tipo de atitude no Conduction® será fadado à falha.

*I think the only mistake you can make, as either a musician or as a conductor, is to come at this thing with any kind of agenda.*¹⁶⁴ (DEANE, 2015)

Ao deixar a composição na mão dos improvisadores, o regente se abstém do ímpeto composicional e atua como um articulador, um elemento externo ao grupo que auxilia na fluidez da composição propondo apenas variações estruturais. Os músicos, por sua vez compõe coletivamente e em tempo real, o conteúdo da peça. Se qualquer um

¹⁶³ Eu acho sim que existem problemas de performance embora o *Soundpainter* fluente seja capaz de usá-los a seu favor. Sobre uma boa ou má performance... acredito que se o *Soundpainter* está consciente que aquele dia ele/ela está sem inspiração e está fazendo um show neste dia, então é muito importante abrir para o que os músicos proporem... se você, o *Soundpainter*, se mantém aberto à proposta, você se livra de seu achatamento e compõe um bom, se não ótimo, trabalho. Então, sim, pode-se fazer uma má performance, embora a culpa continue deles se eles não se abrem às propostas do grupo.

¹⁶⁴ Acho que o único erro que você pode cometer tanto como um músico quanto um condutor, é chegar a essa coisa com qualquer tipo de agenda.

destes sujeitos começa planejar individualmente o que virá posteriormente ao momento em que estão inscritos, poderão haver conflitos de expectativa e desencadear uma série de maus entendidos. Para entendermos esta condição, exemplificaremos uma possível situação de performance de Conduction®:

Suponhamos que hajam 10 músicos e o condutor em performance, dos quais metade está tocando um material qualquer:

- a. O regente imagina uma mudança brusca envolvendo uma troca exagerada e imediata de conteúdo.
- b. Um músico que está tocando gosta muito do que está a executar e quer continuar em seu conteúdo.
- c. Um outro músico que também está tocando quer parar de tocar e considera o contexto muito ruidoso.
- d. Um dos músicos que não está tocando, acha o contexto muito interessante e propício para contribuir com seu material.
- e. Um segundo músico que não está tocando, imagina contribuir com algo realmente muito ruidoso que se destaque em relação ao todo.

Cada uma destas expectativas poderá funcionar perfeitamente se reveladas individualmente. Contudo, se todas estas ações acontecerem ao mesmo tempo, não existirá um fio condutor coletivo e a performance será composta de apenas um emaranhado de eventos individuais. Em Conduction®, o ato de prever o inesperado, faz com que não exista um raciocínio coletivo e, conseqüentemente, impossibilita a composição em grupo.

De acordo com Deane (2015), o sistema que Morris criou revela algo muito mais interessante e profundo: se você chega a esse sistema sem um roteiro, abrindo mão da ilusão do controle, e apenas se entrega ao momento, a música se escreve sozinha e ninguém passa a ser o compositor; todos são compositores.

*He[Butch] said that every time he felt that a Conduction® was going wrong, he was trying to make something happen. He had some kind of agenda: “I’m gonna get the ensemble to do this”.*¹⁶⁵ (DEANE, 2015)

Curiosamente, dentre os relatórios que coletamos, nos deparamos com o depoimento de um dos alunos que concorda com bastante semelhança e complementa a opinião de Deane.

Nos eventos em que não se pensa nada previamente, possivelmente pode se ter um bom resultado se se inicia a improvisação com a única vontade de complementar algo, por exemplo, e a coisa às vezes acontece por si própria. (BRUNO, 2014: Relatório de Aulas)

Acreditamos que isto ocorre neste método devido ao seu direcionamento coletivo. O ato de se deixar levar pela intuição, sendo influenciado pelo ambiente, sem racionalizar a improvisação, é uma forma de se propor a lidar com o inesperado e possivelmente surpreender-se com conteúdos inovadores, que não fazem parte da base de conhecimento dos indivíduos. Principalmente na prática de *Conduction®*, observamos que, em alguns casos, a racionalização da improvisação fez com que nossos alunos buscassem referências somente na sua base de conhecimento e fizessem o uso apenas de modelos pré concebidos, se privando de lidar com o instante. De acordo com Snow, *quanto mais se toca intuitivamente e se escuta criticamente, mais certas áreas musicais se revelam como interessantes e pessoais* (Snow, 2004). Deixar-se levar pelo momento, sem ter expectativas sobre o que virá, permitindo que a intuição guie o improvisado, pode levar a descobertas valiosas.

*To play new music, the first state (of nonthought action) is the best.*¹⁶⁶ (SNOW, 2004)

¹⁶⁵ O sistema que Butch criou na verdade revela algo muito mais interessante e mais profundo. Se você chega a esse sistema sem um roteiro (abrindo mão da ilusão do controle) e apenas se entrega ao momento, a música se escreve e ninguém é o compositor, e ainda, todos são os compositores

¹⁶⁶ Para tocar música nova, a primeira versão (de ação não pensada) é a melhor.

Por fim, constatamos que, a liberdade do método terá grande efeito sobre a forma com que os improvisadores irão lidar com o material sonoro. Praticantes de *Conduction*® tenderão à uma improvisação mais intuitiva e tácita, sendo eles os próprios compositores da peça. Praticantes de *Soundpainting*, por outro lado, terão sua liberdade variada durante a performance e tenderão a improvisar apenas dentro da esfera proposta pelo *Soundpainter*.

GUILHERME: As a player, do you think that an intuitive playing is better than preparing content while you are watching the Soundpainter? I mean, as a player, while you are waiting for the go gesture, should you prepare the content in your head, or should be better to not think about it, and play intuitively once the play gesture is given?

WALTER: It's both... depending on how much time you have between being signed by the Soundpainter. For example: In Point to Point, the Soundpainter often moves quite quickly so, preparing ahead of time may not be possible....you (the performer) have to go with the first idea that comes out...no time to think about it. In the other case, if the Soundpainter is spending a bit of time on a section of the composition that doesn't include you (the performer) then preparing your next offer may be possible... but of course you don't know what sign you're going to receive so... this may not work to prepare. Conceptually both are ok.¹⁶⁷
(THOMPSON, 2015)

¹⁶⁷ GUILHERME: Como músico, você acha que tocar intuitivamente é melhor que preparar um conteúdo enquanto você observa o Soundpainter? Quero dizer, como músico, enquanto você está esperando pelo gesto de início, você deve preparar o conteúdo em sua cabeça ou seria melhor não pensar sobre isso e tocar intuitivamente uma vez que o toque inicial é dado?

WALTER: São ambos... depende de quanto tempo você tem entre ser sinalizado pelo Soundpainter. Por exemplo: em Point to Point, o Soundpainter geralmente move-se muito rápido, então preparar-se antes do tempo pode não ser possível... você (o músico) precisa ir com a primeira ideia que sair... não há tempo para pensar sobre isso. No outro caso, se o Soundpainter está gastando bastante tempo em uma sessão da composição que não te inclui (músico), então preparar a sua próxima oferta pode ser possível... mas é claro que você não sabe qual sinal você receberá, então... preparar-se pode não adiantar. Conceitualmente, ambos estão ok.

5. Conclusões

Nesta pesquisa, procurou-se entender o que se conforma e como lidar com alguns dos possíveis problemas de performance da improvisação dirigida, pela compreensão e comparação de dois dos mais importantes métodos desta prática, o *Soundpainting* e o *Conduction*®. Este assunto fica longe de ser esgotado e muitas questões ficaram por desvendar ou serem descobertas, estando a nosso alcance ter apenas uma visão parcial do mesmo.

Se no início imaginávamos os dois métodos como derivados de uma única lógica e acreditávamos que, por isso, esbarrariam com problemáticas semelhantes em suas performances, fomos encorajados gradualmente a abandonar este conceito à medida em que compreendemos suas diferenças e semelhanças, entendendo-os como modelos diferentes que se enquadram dentro de um campo de atuação semelhante. Concluimos que o *Soundpainting* e o *Conduction*®, embora compartilhem de algumas semelhanças, são práticas distintas, com técnicas, objetivos e problemas individuais, que ocorrem de acordo com sua lógica processual.

O *Soundpainting* faz uso de um raciocínio composicional e tem o regente como o único e exclusivo compositor responsável pela performance. Os músicos são, neste caso ferramentas de composição a mercê do *Soundpainter* e devem, sem hesitar, obedecer ao comando imperativo do regente-compositor, que ditará a quantidade de liberdade de improvisação que cada músico terá. Do ponto de vista técnico e metodológico, concluimos que o complexo sistema lingüístico do *Soundpainting*, faz com que seja necessário muito tempo de estudo e prática da sua sintaxe e semântica, pois caso contrário o *Soundpainter* terá apenas poucas ferramentas para compor a peça. Ainda assim será possível compor com apenas poucos códigos, mas seu leque de possibilidades sonoras será, de certa forma, limitado.

Embora o *Conduction*® também possa ser considerado uma prática de improvisação dirigida, ao contrário do método de Thompson, tem um caráter mais coletivo e considera o regente uma ferramenta de apoio aos músicos, que observa exteriormente o diálogo dos improvisadores e propõe mudanças estruturais a fim de facilitar e auxiliar na fluidez da performance.

O condutor é uma ferramenta à serviço do potencial de criação da orquestra. Um mártir, se assim você desejar, que sacrificou seu instrumento à eficácia muda da batuta do maestro. (MORRIS apud STANLEY, 2009)

Neste modelo, o diálogo musical talvez seja um dos elementos mais essenciais para a boa performance, pois todos os participantes são responsáveis pelo produto sonoro em igual teor e devem ser capazes de estabelecer e seguir um raciocínio coletivo. Por possuir um sistema comunicativo bem mais simples do que o *Soundpainting* e também por basear-se no juízo dos improvisadores, este método permite que, após pouco tempo de estudo e prática, seja possível abandonar o estudo do seu sistema comunicativo e abordar outras questões relacionadas à improvisação coletiva, tais como modos de interação, forma, articulação, etc..

O conjunto de entrevistas que fizemos com praticantes experientes de ambos métodos, comparado às nossas observações do estudo empírico que realizamos e complementados pelos depoimentos dos nossos alunos da UFMG, nos permitiu visualizar, categorizar e, algumas vezes, apontar soluções para possíveis problemas de performance presentes na improvisação dirigida. Entendemos que as problemáticas encontradas nesta pesquisa têm diferentes aplicações de acordo com cada método, mas, de um modo geral, circundam três grandes esferas, que contemplam desde problemas relacionados à micro escala do sujeito, até problemas vinculados à macro escala do grupo:

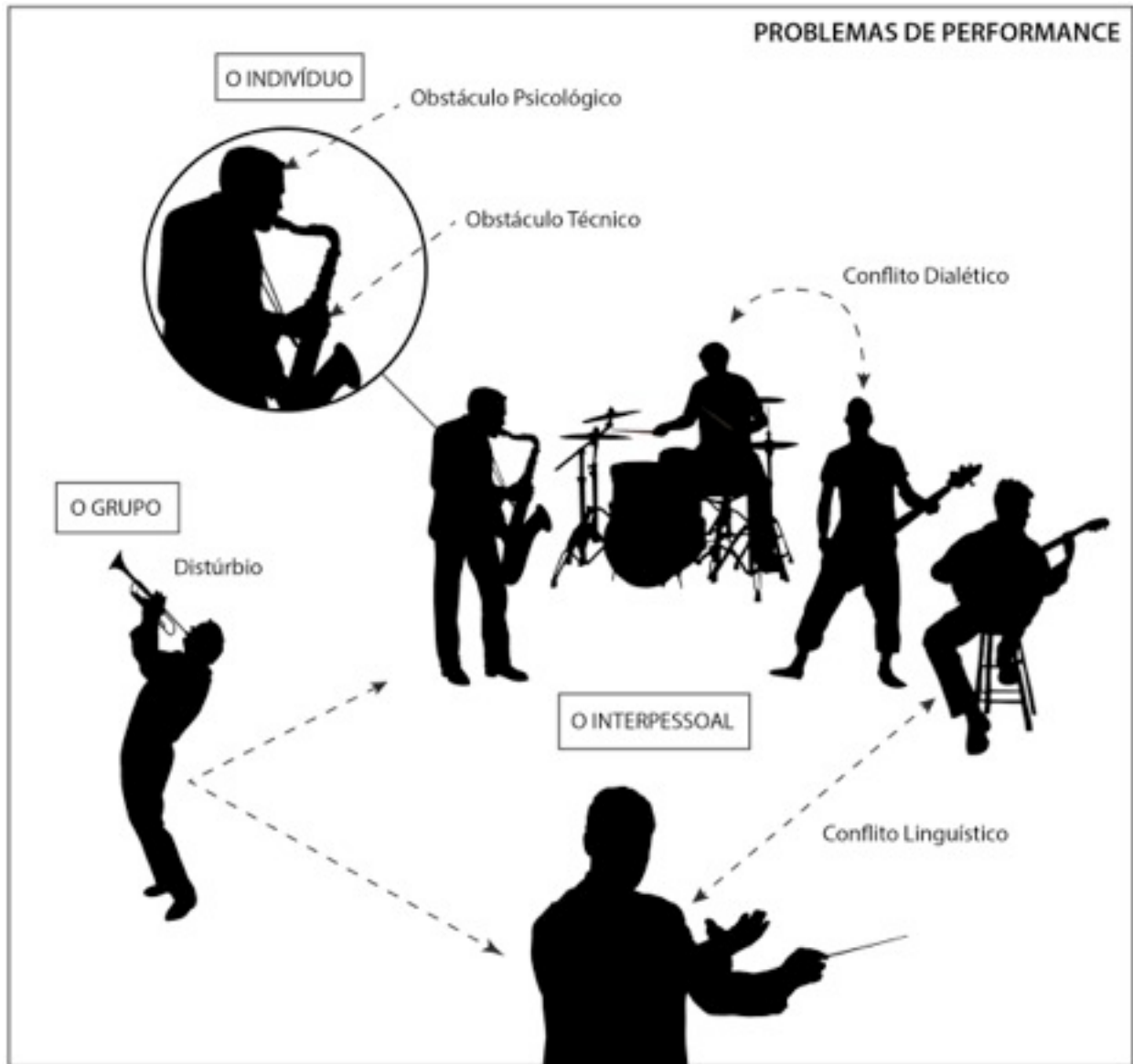


Figura 18 Problemas de Performance

1. Os problemas da esfera individual são compostos de obstáculos à capacidade técnica e psicológica dos indivíduos.

Descobrimos que na prática de *Conduction*® os músicos e o regente poderão enfrentar obstáculos técnicos, relacionados à sua aptidão de executar alguma tarefa. Se por qualquer motivo o músico não for capaz de tocar, ou se o regente não for capaz de gesticular, haverá uma brecha na continuidade da performance. Por outro lado, no

Soundpainting essa instância aplica-se apenas ao regente que, por sua vez, deve ser capaz de absorver qualquer tipo de incapacidade técnica dos músicos, utilizando os erros dos mesmos como parte da composição. Porém, se o Soundpainter, por falta de perícia, for incapaz de fazê-lo, conseqüentemente a peça terá sua qualidade decrescida.

Além disso, descobrimos também que, em ambos os métodos, todos os participantes estão suscetíveis a ter que lidar com obstáculos psicológicos como insegurança, ansiedade e falta de concentração.

Pudemos constatar que, à longo prazo, ao propor que o músico improvise em meio à um grupo, sem estar necessariamente em evidência, ambos os métodos podem auxiliar alunos de música que são inseguros quanto à sua capacidade de improvisação a ter mais confiança.

Verificamos que a concentração também pode ser considerada determinante na qualidade da performance. É necessária uma grande entrega por parte de todos os participantes para se atingir um bom nível de concentração e conseqüentemente construir um diálogo musical coerente. Para isso, os participantes precisam estar atentos, presentes no momento, porém de maneira relaxada. Caso contrário, a concentração em demasia, pode causar ansiedade, que por sua vez pode gerar um problema de performance.

2. Os problemas da esfera interpessoal são compostos de conflitos comunicativos entre os participantes.

Categorizamos como conflitos linguísticos os problemas que surgiram derivados da falha de comunicação entre o regente e os músicos. Observamos que este tipo de problema esteve mais presente na prática de *Soundpainting*, devido à sua complexa sintaxe e semântica e seu enorme léxico de signos. Thompson sugere que se elimine

esta questão ao estabelecer a regra de que se o músico não compreender o que o Soundpainter sinalizar, deve continuar o que já está a fazer até o próximo código.

De outra maneira, chamamos de conflitos dialéticos, os problemas comunicativos que ultrapassam o limite da linguística, embora estejam relacionados ao diálogo musical estabelecido entre os músicos. Acreditamos que estes problemas foram observados com mais recorrência na prática de *Conduction*® devido à sua lógica hierárquica pouco vertical, pois a grande liberdade concedida aos músicos desta prática, também designa responsabilidade e demanda dos participantes técnicas avançadas de improvisação, além de uma escuta atenta e bem desenvolvida.

3. Os problemas da esfera coletiva são derivações do conceito de erro e acontecerão quando houver a quebra a expectativa do grupo, caso algum dos músicos aja fora das regras ou fora do esperado.

Contudo, cada um dos métodos irá lidar de maneira diferente com este quesito. Em *Soundpainting* o erro pode ser contornado, sendo a solução aplicável posteriormente ao problema. Em outras palavras, ao ignorar o erro, é possível absorve-lo, tornando-o parte do todo. Por outro lado, na prática de *Conduction*® a solução é preventiva: o erro só existirá se algum dos participantes tentar controlar ou prever o que transcende ao momento. Embora o *Conduction*® atue de maneira mais clara e objetiva neste quesito, verificamos que ambos os métodos ajudam a desenvolver a capacidade de percepção, cognição e diálogo. Percebemos também que, colocando os participantes diretamente em contato com seus próprios erros, a prática de ambos os métodos pode ajudar a desenvolver a sua capacidade de lidar com o inesperado.

Por fim, concluímos que a improvisação dirigida é uma disciplina essencialmente prática e, também por ser bastante recente, ainda necessita de muito estudo, antes que possa se desvendar por completo quais serão os problemas que podem ser encontrados em sua performance.

Bibliografia

ABOWITZ, R. The universe of Frank Zappa. *Revista Gadfly*, Charlottesville, mai. 1999. Disponível em: <<http://www.gadflyonline.com/archive/May99/archive-zappa.html>>. Acesso em 25 nov. 2014.

AGUIAR, A. A. M. R. O. *Forma e Memória na Improvisação*. 424 fl. Tese (Doutorado em Música). Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro. 2012.

CAGE, J. *Silence*. 50th Edition. Middletown: Wesleyan University Press. 2011. 312p.

CASSIN, A. Butch Morris with Alessandro Cassin. *Brooklyn Rail Magazine*, Brooklyn, jul./ago. 2009. Disponível em <<http://www.brooklynrail.org/2009/07/music/butch-morris-with-alessandro-cassin>>. Acesso em 25 nov. 2014.

Ciudad Cultural Konex. [Web]. Disponível em: <<http://www.ciudadculturalkonex.org>>. Acesso em 25 nov. 2014.

DEANE, D. *Performance Issues*: depoimento. [23 de abril de 2015]. Entrevista concedida ao autor.

DUBY, M. *Soundpainting as a system for the collaborative creation of music in performance*. Tese (Doctor of Philosophy in the Department of Music). University of Pretoria, Pretória. 2006.

EXPERIMENTA Lawrence D. "Butch" Morris: parte a - no jive, to jive - hacia una improvisación total. *Experimenta*, Buenos Aires, Críticas Periodísticas, Capítulo 1. 1998. Disponível em <<http://www.datamarkets.com.ar/experimenta/cr98106.html>>. Acesso em 25 nov. 2014.

FISCHLIN, D.; HEBLE, A. *The Other Side of Nowhere*: jazz, improvisation, and communities in dialogue. Middletown, CT: Wesleyan University Press. 2004.

KELSEY, C. Anthony Braxton: artist biography. *All Music*. Disponível em: <<http://www.allmusic.com/artist/anthony-braxton-mn0000924030/biography>>. Acesso em 25 de nov. 2014.

KUTSCHKE, B. Improvisation: an always-accessible instrument of innovation. *Perspectives of New Music*, Seattle, vol. 37, n. 2 (Summer): 147–62. 1999.

LEWIS, G. E. Improvised music after 1950: afrological and eurological perspectives. *Black Music Research Journal*, Chicago: University of Chicago Press, v. 16, n. 1 (Spring). 1996. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/779379>>. Acesso em 25 nov. 2014.

MARINO, G. Musichaosmos. Intersoggettività, gioco e costruzione del senso nell'improvvisazione eterodiretta. In: MANGANO, D.; TERRACIANO, B. (eds.). *Il senso delle soggettività: ricerche semiotiche*. Torino: Nuova Cultura, 2013. p. 101-110.

MARINO, G.; SANTARCANGELO V. The enaction of Conduction Conducted improvisation as situated cognition. In: GLOWINSKI, D.; LEPRI, G.; PEDRINA, A. *Proceedings of the Sixth International Conference of Students of Systematic Musicology (SysMus13)*. Gênova: Casa Paganini-InfoMus Research Centre, University of Genoa, 2013.

MAZUNIK, E. *Performance Issues*: depoimento. [18 de maio de 2015]. Entrevista concedida ao autor.

MORRIS, L. *Testament: a conduction collection*. New York: New World Records, 1995.

_____. *Workbook* [manuscrito]. Não publicado.

_____. Conduction is. *Contemporary Music Review*, New York, v. 26, n. 5/6, out./dez, 2006. p. 533-535.

_____. *The Science of Finding. Arcana II: Musicians on Music*. New York: 2007.

PRESSING, J. Psychological constraints on improvisational expertise and communication. In: NETTL, B.; Russell, M. (eds.). *In the Course of Performance: studies in the world of musical improvisation*. Chicago: University of Chicago, 1998. cap. 2.

ROLIN, E. *Performance Issues*: depoimento. [02 de setembro de 2013]. Entrevista concedida ao autor.

_____. *Performance Issues*: depoimento. [12 de maio de 2013]. Entrevista concedida ao autor.

RUDOLPH, A. *Go: Organic Orchestra* [Web]. Disponível em: <<http://www.metarecords.com/go.html>>. Acesso em 5 jan 2015.

SNOW, M. A composition on improvisation. In.: FISCHLIN, D.; HEBLE, A. *The Other Side of Nowhere: jazz, improvisation, and communities in dialogue*. Middletown, CT: Wesleyan University Press. 2004.

STANLEY, T. *Butch Morris and the art of Conduction*®. 197 f. Tese (Doutorado). Graduate School of the University of Maryland, College Park. 2009.

SARATH, E. *Improvisation, creativity, and consciousness: jazz as integral template for music, education, and society*. New York: State University of New York Press, 2013.

OLIVEROS, P. *Deep Listening: a composer's sound practice*. Bloomington: iUniverse, 2005.

OTHER Conducted Improvisation Techniques, [Web]. Disponível em: <<http://www.lspo.co.uk/soundpainting/>>. Acesso em: 20 nov 2014.

THOMPSON, W. *History of Soundpainting* [Web]. 2013. Disponível em <<http://www.soundpainting.com/history>>. Acesso em: 25 nov 2014.

_____. *Soundpainting Questionnaire by Dr. Helen Julia Minors*: soundpainting interview with Walter Thompson (25 July 2011), Union des Musiciens de Jazz, Rue des Frigos, Paris. Disponível em <<http://www.soundpainting.com/blog/>>. Acesso em 25 nov 2014.

_____. *Soundpainting: the art of live composition. Workbook I*. New York: Walter Thompson, 2006 . 51p.

_____. *Soundpainting: the art of live composition. Workbook II*. New York: Walter Thompson, 2009 . 51p.

_____. *Performance Issues*: depoimento. [18 de julho de 2015]. Entrevista concedida ao autor.

VAZQUEZ, S. *Manual de ritmo y percusión con señas*. 1ªed. Buenos Aires: Atlândida. 2013.

VARELA, F.; THOMPSON, E.; ROSH. E. *L'inscription corporelle de l'esprit: sciences cognitives et expérience humaine*. Paris: Seuil, 1993.

VERONESI, D. Correction sequences and semiotic resources in ensemble music workshops: the case of Conduction®. *Social Semiotics*, v. 24, n. 4, 2014. p. 68-494.

ZAPPA, F.; OCCHIOGROSSO, P. *The Real Frank Zappa Book*. London: Picador, 1990.

ANEXOS

A teoria aqui explícita, somente existe enquanto suporte à prática, que representa a parte essencial da construção desta dissertação.

Anexo A

Gravações de Performances DVD

1 “Performance de Soundpainting”, Manufaturada Orquestra - 2012

2 “Performance de Conduction®”, Alunos UFMG - 2014

Anexo B

Relatórios, Depoimentos e Entrevistas¹⁶⁸

1. Condutores e *Soundpainters*

- 1.1. Dino Deane - 2015
- 1.2. Walter Thompson - 2015
- 1.3. Evan Mazunik - 2015
- 1.4. Etienne Rolin - 2015
- 1.5. Etienne Rolin - 2013

2. Alunos da UFMG¹⁶⁹

- 2.1 Paulo Roberto - *Soundpainting*
- 2.2 Matheus Ligeiro - *Soundpainting*
- 2.3 Laura Gonzaga - *Soundpainting e Conduction®*
- 2.4 Glauco Borges - *Soundpainting*
- 2.5 Bruno Paiva - *Soundpainting*
- 2.6 Rafael Dutra - *Soundpainting*
- 2.7 Carlos Palerosi - *Soundpainting*
- 2.8 Vinícius Mendes - *Conduction®*
- 2.9 Igor Maia - *Conduction®*

¹⁶⁸ Os textos aqui apresentados estão no formato original e na íntegra, tal como foram entregues ou transcritos.

¹⁶⁹ Depoimentos de alguns participantes de uma ou ambas disciplinas que lecionamos em 2014.

1.1 Dino Deane¹⁷⁰

Dino Deane 2015-04-23 - Skype Interview

Soundpainting and Conduction have three things in common: They both happen in real time, they both employ a conductor and they both use gesture to transmit information. But that is as far as it's similarities go.

If i had to describe Soundpainting in one word, i would say *cumbersome*

If i had to describe Conduction® in one word, i would say *fluid*

What i find really fascinating is how that both, Walter and Butch, developed their systems over the same period of time, and also neither one of them new the other one, or what the other one was doing. And they came to complete different conclusions.

And what i find with conduction, is that i think Butch, with his gestures, he brought them down to the level of essence. To like... you know when you think of the essence of a flower. He took the essence of the building blocks of music and he distilled them down to their essential content. and it is very under-defined. The definitions are so open to interpretation.

Butch always use to say that Conduction was ensemble music made by very very strong personal points of view. And i think the fact that his signs are so under-defined, is it allows for all this multiple interpretations of the same sign and they are all completely correct.

And i think the place that Walter went...

¹⁷⁰ Transcrição na íntegra das respostas à nossas perguntas.

Because in Soundpainting, his [Walter Thompson] point of view is that he is the composer, and all you have to do is understand the signs. It is his rules. You have to just read the music. That's all you have to do.

What Butch was saying is: you have to totally invest yourself in your party because you are creating your party. and you are not serving the conductor or composers, you are serving the ensemble. and he is really saying... you know, there isn't so much that you need more ability, more technique, say. This is about trust. you have to trust...

There is a big thing when I teach conduction, there's like two responses:

If I work with free improvisation people or people who come from jazz, it's like: *"You know, I'm a improviser, man, and you are telling me what to do. Where's my freedom, man?"*. And then if I work with classical players, they're like: *"I don't know how to improvise, this is too much freedom. You just tell me what to play."*

And it is so funny because both of them really miss the point. It is really about. You have to be willing to take risk with your own playing. Whatever your technical ability is.

He[Butch] would say: "I want you to bring all your musicality to this, whatever music means for you."

there's so much responsibility as an individual player, to come to this thing with the best of what you have every time. You, trying to push yourself further.

This is not chance, that whole thing with John Cage, and this whole thing about chance. I don't think there is such thing as chance, in improvisation. It is about Intent. And it is about pushing yourself and taking risk.

It is so fascinating that these two gentlemen came up with these systems that have these three very clear things in common: the realtime, the conductor and the gesture. So you think, they came with the same thing, but then when you look at you see they are completely opposite.

My experience with conduction, as a player, is as long as i'm always watching the conductor, as long as i'm always listening to the ensemble, as long as i'm playing from the heart, and not being up in my head, and being completely willing to trust my own musicality, and being in the moment, there are no issues.

In Conduction, the audience, the musicians, and the conductors, all discover the music in the exactly same moment. So it creates this place of wonder, where nobody knows where this music is going to go. That's where the magic is.

When it doesn't work is because you are up here, in your head. It's because you're not in the moment. I would say this as a musician and i would say the exactly same thing as a conductor.

There was like a core ensemble, that he[Butch] would use, and than, take that core ensemble to different places and build up an orchestra around it.

During the whole period of time Butch was doing thins, he never had the same ensemble for more than 10 days. And the majority of the recordings, are recordings when he had an ensemble for three days, and than there's the concert.

When i started my ensemble, my point was to have no goal, because i would go to this projects with Butch and i'd see him get so frustrated, because he was always teaching from the beginning again. You can only go so deep in three days. So when i started conducting, i made a countious choice, to say that there was not gonna be a goal.

He[Butch] said that every time he felt that a Conduction was going wrong, we was trying to make something happen. He had some kind of agenda: *"I'm gonna get the ensemble to do this"*.

When you look at his[Butch] writings and his interviews, that earlier stuff; he had the same point of view of Walter: That this was the new composer's tool.

The system that he created, actually reveals something much more interesting and much more profound. Is that if you do this system correctly, by not having an agenda, and surrendering to the moment, the music writes itself, and no one is the composer, and yet, everyone is the composer.

I think the only mistake you can make, as either a musician or as a conductor, is to come at this thing with any kind of agenda.

Sometimes we had this experience in my band. Where, maybe, i had five memories in the piece. And the music were just be going along and everything were just be doing so great and i called memory four, hit the downbeat, and it would be dead silence. Everybody had forgotten the memory four. And we would just start laughing hysterically. And i would tell them: "*if this ever happens in performance, i want you to have the same response that you just did*". If we are in a performance and nobody remembers the memory, that's really profound.

the only issues that come up in conduction, in my experience, is if anyone in the ensemble is not completely in the moment. Than you have issues. But if everybody is completely in the moment, there will be no issues.

About the amount of people in the ensemble, for Butch 10 was the minimum, but he prefer 12 to up.

So, you are in the middle of a Conduction, and this person over here does something really cool, and you go, *bam!*, repeat that. And, without you thinking, your body is directed to this person sitting over here, and you go: "*you, repeat that*". And that person is not looking at you. So your whole choreography now is like you just tripped. And for whatever reason that that person left the moment, for that split second, that makes the

whole choreography stumble. Because what is really happening is this very sophisticated energy and it feedback loop between every musician in the ensemble. And if any one of those points of content remove themselves from the moment, for whatever reason, there's no contact. And then the whole choreography trips. You could say, that's a mistake. But what it really is, it is a glitch.

In Conduction, the primarily directive, and the only reason that there would ever be any kind of performance issues, is if anyone in the ensemble is not completely in the moment.

I always tell people: "your first response is always the appropriate response, even if its the wrong response". There isn't really a wrong response.

For a Conductor to think that they are composing this piece is complete illusional, because the only thing you have control over, is structure. You are composing the structure of the piece, but you are not composing the content of the piece. And if you go in with an expectation, you're just setting yourself up through frustration. You can't have expectations.

I find that the key for a good conduction is first who you choose and secondly how you physically set them up. I would find over time, that you might have the ensemble settled up in a certain way, and you switch two people, and everything changes. I discovered that that physical set up is a crucial element of a good conduction, and you can completely alter how the music comes out if you switch the physical set up.

Conduction is really sociology. Because you're asking a lot from people. You are asking them to really give everything they have to you. And to trust you. That you're not gonna let them crash and burn, or be embarrassed. There's so much trust involved in conduction.

The first thing i look for, when i'm working with a new ensemble, is who is the musician who is always gonna surprise me in a good way. No matter where we are in the music, if its time for a radical change or if it's time for something amazing to happen, i know this person is the person to bring in. And that's trust.

In this great interview Butch said: *"In the beginning, yes, i thought i was conducting improvisation. I don't conduct improvisation, and i don't teach people how to improvise, i teach people how to interpret symbolism"*.

Basically what you develop is a *heightened multi sensory awareness*. Because you have to be visually watching the conductor all the time. At the same time you have to be listening to everybody in the ensemble. And at the same time you have to making, only content choices, but compositional and orchestrational choices.

I don't call sessions rehearsals. Because people would throw things away in rehearsals. You cannot do that in a Conduction. We are not rehearsing for something. We are creating a piece right now. Every time.

Musicians doing conduction over time, this profoundly changes how they deal with their own ego, how they deal with their own trust, how they deal with their own insecurities. Music is almost like a byproduct of this.

1.2 Walter Thompson

- Do you consider the Soundpainting language complex/cumbersome?

Answer = No, not at all - I find it easy to teach and readily available to anyone no matter what age or ability

- What are the advantages and disadvantages of having a huge lexicon?

Answer = I don't see any disadvantages of having a huge lexicon....like any spoken language, we use what we need to communicate -- if there is a need for a word defining a specific situation...we look it up and use it. The Soundpainting language shares this same richness.

- About freedom, how would you describe the player's freedom?

Answer = Concerning Soundpainting, or any art form for that matter, it is my belief freedom comes from knowledge.....the more defined the rules for specific and chance concepts (gestures and phrases) the more freedom for the performer. In a sense...each gesture in Soundpainting is an empty box, so to speak, it is up to each performer to fill that box with their interpretation of the sign.....it is also a challenge to "fill that box" in more than one or two ways.....a challenge to each performer to search for new ways of defining their individual art.....for me, this is the stuff of freedom

- is the soundpainter the composer of the performance? i mean, who is responsible for the piece? how much responsibility do the players have?

Answer = Yes....the Soundpainter who employs the language in order to shape every aspect of the performers offerings is the composer. Soundpainting is a tool....it may be

used to shape improvisation, make small adjustments in an existing composition.....or it may be used to compose a piece in its entirety.

About the expression "live composing"... do you think this is a kind of improvisation or a kind of composition?

Answer = I don't see "live composing" as an expression I see it, generally speaking, as composing using signs, gestures, cards, lights, visual cue systems, etc. Soundpainting is a live composing sign language in the sense that the composer may use the signs in much the same way a traditional composer uses the signs of writing – using the hand to create a sign on a piece of paper that is then given to a performer to produce. The live composer, using Soundpainting for example, applies the same concept but does it in real time with physical signs that represent what is desired of the performer(s).

- Do you think soundpainting have more Eurological or Afrological influences? I mean, would you say that your system is closer to western contemporary influences like Cage, Wolff, Brown, Xenakis, or african/african-american jazz influences, like Sun-Ra, Davis, Braxton, Tapscott, etc?

Answer = All of the above.....the gestures and concepts of Soundpainting, as I created the language, were derived from my studies as a composer/performer as well as my studies as a visual artist, dancer and actor. The gestures of Soundpainting are not specifically linked to the music world....some are created from music concepts and some are created from concepts in dance, theatre and the visual arts.....and from things that happen in every day life. For example: The Scanning gesture I created after watching a soccer game -- I saw the crowd do the "wave" and got the idea for the gesture from their movement.

- Chris Washbourne told me you met Lawrence Butch Morris in a conference some years ago, where you talked. I would really want to know what do you think about the differences and similarities between Soundpainting and Conduction.

Answer = Butch and I shared similar concepts about composing in real time as well as some very different ones. The biggest difference is Butch didn't want to incorporate the "error" in Conduction.....the error was an error. In Soundpainting, there is no error except stopping when you make one..the performer must assume the error and work with it. Conduction doesn't incorporate as many signs as Soundpainting.....another difference is one of Butch's gestures may incorporate as many as 5 different responses. So, there are some major difference when comparing Soundpainting to Conduction and their are many similarities. Both Butch and I, as we developed our languages side by side in New York City during the Downtown Scene of the 70's, 80's and 90's, shared one major similarity....our compositions were created in the moment using signs.

In a performance, what could go wrong? I know "wrong, strong", but still, do you think that anything can go wrong in a performance?

Answer = Technically speaking...if you are in a performance and are working with lights, it is very important the lighting designer focuses the lights so they are not in the eyes of the performer – this makes it very difficult to read the Soundpainters signs. The only other “wrong” that could happen is the Soundpainter isn’t fluent enough to compose in real time --- it’s like learning French and then going to Paris to try out your fluency with the language only to learn you can’t understand anything at all!

What about a "bad listening?" for players?Would you say that players must listen each other? and if they don't, it could be negative for the performance?

Answer = It really depends on the signs being performed....some signs ask the performer to use “Blinders” – no relation with another performer...other gestures such as “Organic Development” ask the performer to really listen and make decisions based on what the other performers are doing. Soundpainting incorporates all forms of

listening and watching in varying degrees - the range of listening/watching is part of the parameters of each sign. Signs such as Point to Point ask the performer to listen/watch using a very wide range awareness – either perform with “Blinders”, make a relation to something just performed, or being performed, or offer something entirely new and unrelated to anything that has been previously performed.

What would you say about "being in the moment" as a primordial skill for group playing?

Answer = “Being in the moment” is actually not focusing on the moment – it is acting with knowledge and being unaware of oneself. This manner of self is at the base of live composition or for that matter, creativity in general.

if you think that there are no performance issues, do you think there are better and worse performances?

Answer = I do think there are performance issues though the fluent Soundpainter is able to use them to his/her advantage. Concerning a good or bad performance... I believe that if the Soundpainter is aware that that day he/she is a little uninspired, and is giving a concert that day, then it is very important to be open to what the players offer...if you, the Soundpainter, remain open to the offer you will rid yourself of your flatness and compose a good if not great work. So yes, one can have a bad performance though the fault remains theirs if they do not open themselves to the offerings of the group.

As a player, do you think that an intuitive playing is better than preparing content while you are watching the Soundpainter?

Answer = I am not sure I understand the question....can you re-phrase it for me?

Do you think the player's skills interfere in the global performance?

Answer = Not at all. It is the skill of the Soundpainter and the fluency of the Soundpainter that will realize a cohesive and honest work. I have composed excellent Soundpaintings with groups comprising multiple skill levels. The key to creating a good composition, using varying skill levels, lies in the ability of the Soundpainter to compose with what is offered by each individual performer.

Do you think the player's improvisational experience interfere in the global performance?

Answer = No. What I mean by this is that whether you have a background in improvisation, or not, you can participate in a Soundpainting group. Soundpainting is not improvisation....certain gestures incorporate different levels of developing the material a performer offers – this is a form of improvisation and is one everyone is capable of doing. Other gestures do not incorporate improvisation. Of course a gesture such as *Improvise*, asks the performer to become a soloist...this is one of the few gestures where being an improviser has its advantages.

How "trust" could be an issue or a skill for a soundpainting player?

Answer = The Soundpainter and the group by the very nature of the language develop a mutual trust. Performers become comfortable with the basic Soundpainting concept that there is no such thing as an error except stopping when you make one. In a Soundpainting composition a performer never stops, even if they make a mistake - they assume the error and work with it. The Soundpainter often uses the error as a jumping off point for the next direction of the composition. The philosophy in Soundpainting that errors do not exist creates an open environment where new adventures can be realized. Once a group is comfortable with this philosophy, trust is not an issue.

Do you think that 10 days to 10 years of soundpainting playing does a big difference in the performance?

Answer = Learning Soundpainting is beneficial no matter how you use it. I have heard many performers, from all disciplines, profess that Soundpainting has made them a better performer. Soundpainting is a language of creativity. It fosters creativity in the individual. It is very beneficial to all whether you are studying Soundpainting to become a live composer, a Soundpainting performer or just learning it for learnings sake.

1.3 Evan Mazunik

what are the issues of performance do you think that could happen in real time?

If that process of searching strong ideas takes too long. Usually for the first 30 seconds i feel like i'm trying to figure out what the piece is about, if i'm not using any palettes, nothing pre-composed, i'm just starting. So, for me, the quicker i can find a strong idea, and reduce the search, than i fell like the more successful the piece will be.

but what is a strong idea?

A strong idea has a distinct identity. That's for me what is so interesting about Braxton's work, where he says: *we are going to divide my language in musics. I could do something legato or i could do something staccato.* It has this distinct identity, so you recognize, it's this and not that. I also wonder if a strong idea hasn't a clarity of foreground and background.

as a player, when do you think you screwed the piece?

I think i feel i screwed when i stop listening the group. This is sort of being in your head, and not listening and trusting.

1.4 Etienne Rolin - 2013

Vienna Soundpainting

Between June 14th and June 16th I was pleased to make perhaps the first official Soundpainting class in Vienna. Thanks to the invitation by saxophonist Rupert Stelzer I was introduced to teachers and students from the Musik- und Singschule Wien. After five years of experience in Europe the United States and chiefly in France, I was able to show how the Soundpainting language could change a musician's way of experiencing the very important act of making chamber and orchestral music together.

Soundpainting is neologism that refers to the act of live performance where the artistic action that is being played is simultaneously sculpted and reshaped in a continuous manner. There will be a number of gestures to guide performers (young and experienced) through what is an exciting example of non-verbal communication. Although there are now over a thousand signs, I have shown how soundpainting can bring fresh results with five or ten signs to begin with, such as long tones modified by changing volumes and half-step transposition.

As my workshop progresses participants are surprised at how their minds can focus and acquire a good working use of the language in a short time.

We must first explain Soundpainting as a wonderful tool to make very creative music in a direct manner.

Often in the case of the avant-garde, it is the notation that is the first obstacle in approaching the new music. New music frequently requires a lot of virtuoso technique and the capacity to improvise at times. This situation creates apprehension even fear so that only a few musicians really get involved with creative music. This reduced number is a pity and Soundpainting will help build a bridge between classical jazz and contemporary artistic styles.

In pure soundpainting, we can begin without a score and that it is a sign language for the performing arts not only music but theater dance and the visual arts.

The relation established between conductor we call the « soundpainter » and performer is one of complicity in the manner of listening and relating to each other.

The goal is to make new music in a collective way that is serious fun. Yes, serious fun and this is only one of many paradoxes in the Soundpainting language.

There is an improvised content in Soundpainting that follows a tight syntactical framework. We are working with specific gestures and with aleatoric gestures where the result is unknown to me. Later on in the course of a three day workshop, we incorporate notation referring to written scores or make up our own palettes and taped materiel to be introduced in the course of a concert for instance.

There will be games to engage in where you decide when or with who to play. We may even change disciplines walking talking singing playing our instruments all in a new way of listening and observing.

Before starting to Paint an important reminder : there are no mistakes. If you are lost don't stop wait for the next sign....

As it is a language there is a syntax before every artistic action starts. In English the four key words are :

Who What How and When an grammatical order not to forget. Who What How and When prepares the performer to visualize the action an instant before it happens.

Who is to identify the performer (winds, brass, strings)

What is to define which action will be performed *Long tone*

Wie indicates how to play the action piano/ forte andante /Vivace. Wann shows when the action starts or finishes Go - Off / enter -exit

Trying the gestures together is important. We are all conductor – soundpainters showing with our hands and body the new score to be performed. We are all singers for this exercice while standing in a large open circle so that we stay in visual contact with each other. We observe carefully the position of my hands, arms, feet, even facial expression.

For the first content gesture we will explore how to make a piece with just Long Tones. High low and medium can be indicated in the space using the Soundpainter's head chest and waist region while drawing a straight line by separating the hands horizontally.

With the volume everyone must keep the same pitch when modifying the volume. The same is true concerning the independence of Tempo and Volume .

Whole Group, Pointillism (dots in space free register) Play continue. WG Crescendo cont WG tempo accel. WG Off Did some of you get faster with when volume increased ?

Did some get louder when tempo increased ? These are music parameters that we all must work on since they will occur in every day practice for the rest of your lives.

A great feature of Soundpainting is to use not only improvisation but *Memory*.

With an obvious sign (pointing the head and giving a number) the soundpainter can call up any previous action that was played in a recent or distant moment. Let's look at an easy example. Here is a short cut. Wer Was Wannn leaving out the Wie which will come back after the action has started . The **wie** will be a real time modifier.

Whole Group, Long Tone, Play, continue, Volume crescendo poco, continue,

This is Memory 1 . Whole Group OFF

Whole Group Memory 1 play continue,

Whole Groupe Pointillism play

Whole Group, Memory 1, Play, Volume decrescendo off.

We can notice how the surprise is refreshing especially if we connect each gesture without a noticeable break ?

We then explain groups and then individual entries.

Let' divide ourselves into two groups : Group 1 and Group 2. Watch Me ! this is an important sign to attract the attention of all the performers !

GR 1 LT vol hi Play cont.

Gr 2 Pointillism space wide enter cont.

WG Crossover play.

WG off. What did you notice ? Yes, we switched music content from one group to the other.

Who	What	How	When
Whole Group	Long Tone	Volume	Go
Rest of Group	Pointillism	Tempo	off
Groups	Point to Point	Register Level	enter /exit
	Scan	with	Finish your idea

More What or Content Gestures : Continue Scan with Voice Scan with Mouvement Layer Scan, Crossover, Stab Freeze, Synchronize, Hits, 3 open Hits... Pitch up/down einen ton hin auf Glissando Speech, Chord Palette.

Aquatic Line Point to Point with Pitch up/down

Launch mode (direct action dispensing with go /off a short cut)

Of special note is the chord suggested by upert after I had made a memory of a blues flavored harmony. The seven piece band articulated a six note dominant seventh with flatted ninth and a thirteenth distributed among the winds while the piano played freely over the entire chord. A second configuration of the same chord was proposed for an orchestrational effect.

With time a good soundpainter with an experienced ensemble can come up with a novel way of arranging in the heat of the action.

How to compose

Although many performers are attracted to Soundpainted via improvisation. I always underline the compositional aspect of soundpainting. Once you obtain a sound result where do you take the music ? Formal questions arrive instantaneously in Soundpainting along with questions about development contrast and variation

After two hours of intitation conducting the gestures singing then playing on instruments, I often ask my ensemble to choose one sign that they would like to exploit and develop with the group. This sets up a long phrase phrase to develop for four or five minutes with the ensemble.

Today's group chose : Extended contemporary Techniques/Change Pointillism, Launch Mode, Long Tones, Hits and Air sounds. In total, seven signs to which I proposed a coda mixing the signs while using three different ways to initiate the actions Play Scan Point to Point. This piece I named *Wien soundpainting 1* was immediately recorded then played back to the performers.

In the afternoon session this tape was used as a background for a sound experiment whereby while playing back the recorded material. I soundpainted the ensemble to create a dynamic antiphony between two sound sources. This use of recorded material served as a model that the student ensemble could recognize, imitate or play contrasting elements under my direction. Automatically, the ensemble was obliged to widen their perceptive faculties so as to follow a conductor and to listen to their sound source.

One should mention the fact that the tape had small alterations of sound, such as reverb, panoramic and flanger effects were added to the original recording.

DAY 2

Two colleagues of Rupert join the group : Hans Pichler on flute Robert Corraza on Clarinet.

The ensemble sound is immediately quite good after the traditional conducting exercises and instrumental long tones we explore melodic concepts such as *Minimalism*.

Often when groups improvise freely few remarks, if any, are devoted to Melodic content. Minimalism in Soundpainting implies a short series of three or four notes to be repeated. In a septet $3 \times 7 = 21$ melodic notes within seven cells. This ensemble of material creates for a very dense polyphony.

Likewise, use of basic language in other disciplines singing movement as well as instrumental playing adds to the rich palette of actions to develop..

Point to Point with Citation mode this is useful for classical performers who may be afraid to come forward with personal ideas that they've only played a few times for themselves.

The soundpainter simply asks to play the first measure or measures of a familiar piece .

His job is to make a collage piece of numerous fragments in a musical joke manner that will always be pleasing by the surprise nature of the results.

Thoughts on Notation

The soundpainting language has graphic symbols for all the signs and resembles what I call box content . On a time line of 30 seconds per line the composer draws one two or three boxes filled with horizontal (a long tone) , a cluster of points in space (pointillism), or 3 superposed arcs (scanning). These boxes contain all the information Who What How and When for the action to be performed.

Tone colour

In Soundpainting as one can imagine we deal with tone colour and special effects named Extended Techniques. Players are encouraged to find new ways of producing sounds new music thrives on new colors ie. Air sounds Multiphonics adding one's voice (growl)

To the instrumental sound.

Two more chain compositions were made with content gestures proposed by each member of the ensemble.

These two compositions were recorded forming the basis of a tape part. It was to become the background to a new series of gestures that added contrast synchronizing and development features to the texture.

Other new content we discovered together was

Aquatic Line Speak then change language Level (register)

More Space Fader , Ring over (resonance) Glissando with Pointillism Layer Scan

Reverse Layer Scan ?

Go on to Whistel as a Bird Shapeline vibrato and trill and Ladder

DAY 3

The concert at the Kululturfleckerl Essling approaches and the ensemble has grown to about 15 performers that I placed in three groups according to the hours of workshop with me.

Group 1 : four performers who have done at least 2 full 2 hour sessions (2 flutes and 2 saxophones)

Group 2 : 5 Flutes who have worked only one hour with me.

Group 3 : 6 saxophones who have just met me 90mn before concert

In one minute the basic skeleton of the language is shown WHO WHAT HOW WHEN then the rest is taught in performance mode

Where a sign is given to Group 1 then Group 2 by the time that Group 3 sees the sign the Performers know what is to be expected of them. We can observe that outside of the reminder that there will be three types of long tones and that there is a clear way to start and stop ; the rest of the language is acquired by observation and direct experience on the concert stage.

Three short études were recorded in the dress rehearsal then mixed quickly onto a computer then connected to the hall's sound system. For the grand finale of a concert mixing Haendel Bach Rolin and other living composers,

The entire group played alongside the aforementioned tape and executed with clarity and forcefulness a work of 36minutes in public.

We are then witness challenging pedagogy realized in record time. New ideas learned digested and used creatively during the performance. It is an astonishing reality (who what how when ...Wow !)

But an age group of ten to 47 played as a seasoned homogenous group creating music collectively in real time and in a unique dialogue with tape sounds only produced minutes before performance time.

Certain signs such as laugh, machine gun, open closed mouth, slap tongue were done on the spot in public.

Teachers should be pleased to realize that fundamental musicianship qualities such as synchronize (match the note that is played) and the capacity to differentiate Tempo and Volume are essential to the basic Soundpainting language.

The point to be stress is that when performers are reassured that there is no error. They are free to explore there musical and artistic imagination. This quality of freedom is useful for interpretation of traditional repertoire as well.

Afterthoughts

Conversation with Rupert Stelzer

We place experience before explanation (optionnal)

This method is without the normal stress that often accompanies the learning process in our school system.

It is good to have young kids performing

And over a longer period of time have them conduct.

Our workshop in Vienna started with all players in a circle learning to memorize the go and content gestures with precise metric body movement. Each person one after another signs in « round robin » fashion. Although the learning process for performers is done in real time, a soundpainter needs to work with an ensemble over a period of months and years to acquire a natural flow of ideas and accompanied gestures. There is a lot of freedom within the attitude of concentration. Composition with Soundpainting is a shared responsibility the player as well as the spainter chooses the quality Of his responses and knows that those personal responses will stimulate the Soundpainter who listens carefully to each detail of pitch rythm and nuance.

A good soundpainting session offers a sense of belonging to a group, a sense of « togetherness »

Historical references can come into play in the Soundapinting world of ideas. *Machine Gun* (rapid fire repeated notes) comes from Ligeti's *Kammerkonzert*

Point to Point with Long tone can sound a bit like Webern Symphonie or Point to point, with a short melodic palette recalls Boulez *Eclats*.

Soundpainting « side effects »

The side effects of Soundpainting are alongside developing creativity also include the capacity to link what we see hear feel and to express this phenomena in a collective environment. Somehow this experience not only makes us better musicians but better human beings open to the world of contrasting temperaments and situations. Soundpainting when done with this spirit, brings back music to its original source that of having serious fun in a logical acoustic syntax. This sign language dispenses with alot of wasteful verbalization becoming a framework for linking the rational and the dream side of each of our brains in a surprising manner.

Crossover or Developing Peripheral Perception.

Imagine that Group 1 plays a long tone , group 2 plays Pointillism ; the Soundpainter signs « crossover » at the go sign, the performers exchange material.

Group 1 while performing Long tone must listen to the content performed by group 2 then adopt this gesture on the go signal from the soundpainter.

Each performer must be aware of the signs concerning his group as well as the content signed to the other group. This is excellent preparation for the player interseted in acquiring chamber music reflexes.

Intonation

A soundpainter will sign Whole group long tone choose a performer to continue Call rest of group off then Whole Group synchronze and play the same pitchwith the solo performer. This is orchestral dictation and we can build the intonation reflexes of a group as a musical collective muscle.

One can play and rehearse to perfect major triads in performance. A Soundpainter signs Ladder indicated a succession of long tones in three spaces within the key of C major. For transposing instruments it can be individual C major for Eb saxophones and Bb clarinets

Styles

We rehearsed jazz style romantic style and going back and forth with some contemporary. With the same phrase how does a long musician differentiate a Wagner like expression opposed to a Count Basie type of articulation. Practising as a group with these distinctions allows for greater expressive flexibility. The Soundpainting language serves to

coordinate the language and background of the performer. No one is asked to abandon his or her skills in Soundpainting but to augment them. Therefore, jazz classical and world music performers can meet and interact artistically.

How to go on and on your own ?

Teachers can come together for sharing ideas on upcoming chamber music projects. Example : mixing repertoire and transitional Soundpainting pieces such as Hans Pichler's the Flöte Sturm Ensemble of did with me during the concert. Students can get together on their own and present a short real time composition to their music teachers creating a mature artistic discussion on quality of ideas and of execution. Performance enhancement and stage presence are always stressed in Soundpainting which are all good habits to acquire along with traditional musical technique.

If Who What How When, then Why ?

Today's world of interdisciplinary reality demands of the next generation of musicians to adopt a wide vision of their art. It appears that Soundpainting has made a major breakthrough and contribution in this serving this question of linking music to dance theater and the visual arts.

I believe this will give the new music a chance to renew a positive relation with a larger public. As a soundpainter and educator this is my goal : to offer a coherent sytem for music making that allows for structure and surprise where each person involved makes a step towards personal progress. This is what one should expect from a balanced life style and why soundpainting is an invaluable tool for composers, conductors and teachers in the new sonic environment of the twenty-first century.

Special thanks go to First day participants :

Vesna Gerald piano Rupert sax and flute Mathias trumpet Caroline Contrabass recorder Olivier sax isabel sax, joined on day 2 by Hans on flute and Robert on clarinet.

1.5 Etienne Rolin - 2015

What could go wrong?

Just a loss of concentration on the part of the players
and lack of forward compositional direction by the soundpainter.

The focus must be threhold what has happened what is going on in the present
moment and what is the next target.

The composition as a whole could turn out weak even if there were great spots here
and there. Interesting idea has to be matched with a good duration.

Many soundpainters when starting out don not leave enough time for each event to
grow and switch or zap to the next event. Walter speaks of linear and block composition

A strong global perception of the form of a SP work can allow for local diversions. To
resume my thought : Soundpainting must be more than gesture signing
and must not lose sight of the compositional direction.

2.1 Paulo Roberto Ferreira Júnior

Pontos positivos:

Trabalho de percepção, prática em conjunto, desenvolvimento criativo, desenvolvimento das habilidades de se criar alguma ideia baseando-se em um contexto pré estabelecido, desenvolvimento da capacidade de ouvir, introdução ao sistema sound painting.

Dificuldades durante as aulas:

A principal dificuldade foi a falta de experiência dos alunos com improvisação livre. Em função disso, o professor acabou tendo que mudar o planejamento para focar nesse tópico. Dentre os problemas específicos enfrentados durante as aulas, destaca-se:

Individualismo, no sentido de os participantes não conseguirem ouvir os demais e se concentrarem no próprio som. Necessidade de tocar o tempo todo...

Dificuldade de desenvolver uma linha melódica ou textural lógica e bem definida, coerente ao contexto musical estabelecido.

Dificuldade em relação a ideia de início, meio e fim na construção composicional. Dificuldades técnicas, uma vez que muitos dos participantes acabava tocando instrumentos, os quais não tinham pleno domínio técnico.

Logística da sala não contribuiu muito. Muito apertada, um monte de cadeiras empilhadas atrás, disposição dos instrumentos desfavorável, demora em conseguir ampli, preparar o ambiente...

Perdeu-se muito tempo durante as aulas devido ao fato de os participantes não decorar os sinais, e o professor ter que ficar relembando. Nas últimas aulas ainda haviam muitas dúvidas quanto a sinais que haviam sido passados nas primeiras aulas...

2.2 Matheus Ligeiro

Os conceitos de improvisação livre e improvisação dirigida já haviam sido apresentados a mim em disciplinas anteriores e festivais. A aula não foi tanto uma novidade, quanto uma revisualização, um aprofundamento teórico e prático sobre o tema.

Durante as primeiras aulas, debatemos sobre assuntos que se desenrolariam na prática no decorrer do semestre. Em relação ao soundpaintng, o professor apresentou um esquema de sua sintática. Este esquema, apesar de mui bem organizado, me foi um tanto hermético, pois foi como se me explicasse o funcionamento interior de um língua que eu ainda não sabia falar.

Nas aulas seguintes, aprendemos os sinais básicos do soundpainting. Começamos a realizar as primeiras improvisações, mas viu o professor a necessidade de elevarmos nossa consciência no sentido da improvisação livre. Como se a improvisação dirigida conduzisse nossa liberdade, mas que neste quesito ainda não sabíamos interagir uns com os outros e desenvolver algo com desenvoltura.

Passamos algumas aulas testando meios de desenvolver nossos sentidos em termos de livre improvisação. Tentativas que nos abrissem os ouvidos para o diálogo interno com a música que estava sendo construída e entre os integrantes que a construíam. Tentativas de desenvolver um sentido de forma, outras noções de textura, de planos, contextos. Porém isso, para mim, foi um tanto desgastante pois é um aprendizado muito abstrato, que requer prática continua e interação pessoal ou identificação muito segura com a proposta entre todos os integrantes. Na aula havia pessoas de todos os níveis, pessoas de diferentes gostos, mentalidades e aberturas para tal fim. Logo o processo se tornava árduo na medida em que muitas vezes os integrantes não se entendiam entre si, ou então não compartilhavam o mesmo contexto sonoro criado (cada um direcionava a música para um lado). Enfim, essa são algumas hipóteses pessoais sobre uma sensação de estagnação que senti durante algumas aulas em que tentávamos desenvolver um improvisação livre, mas o resultado não me agradava.

Gostaria de mencionar o quão gratificante foi para mim a última aula do semestre onde realizamos uma improvisação num dos corredores da EMUFG. Creio que o fato de não termos levado instrumentos (saída do lugar de conforto), termos que reagir a

situações inesperadas que surgiam (pessoas passando pelo corredor), o fato de tocarmos de luz apagada, transitar e descobrir o sons disponíveis no ambiente, tudo isso de alguma forma tornou muito do que discutimos durante o semestre um tanto mais claro, foi mais perceptivo, foi interessante, desafiador, lúdico.

2.3 Laura Alves Gonzaga

INTRODUÇÃO: A disciplina “Tópicos em Improvisação Livre e Dirigida” pretendeu experimentar linguagens que permitissem a composição musical conjunta por meio da improvisação. O método tratado e praticado com maior ênfase ao longo do semestre foi o Conduction, técnica concebida por Butch Morris nos Estados Unidos, em 1985.

METODOLOGIA: A disciplina se valeu principalmente da prática musical do Conduction. Inicialmente, procuramos dominar os sinais e comandos mais simples que compõem o vocabulário do maestro, dominar sua sintaxe e as possibilidades que cada sinal implica. Essa fase aconteceu já dentro do contexto da composição coletiva, em contato direto com os resultados musicais (em contraste com o que seria uma abordagem mais alfabética, que exigisse exercícios puramente gramaticais para cada articulação do Conduction). Cada pessoa dispunha de seu próprio instrumento de escolha, o que criou uma gama de possibilidades musicais dentro de um ensemble mais ou menos fixo que incluía clarinete, saxofone, flauta transversal, violão, guitarra, percussão e piano (o meu instrumento). Posteriormente, evoluímos para o aprendizado de novos sinais (e de relações mais complexas entre eles) e para uma maior liberdade no uso de seu instrumento e principalmente na proposição de idéias. Essa parte do estudo foi concluída com apresentação no Conservatório da Escola de Música da UFMG, no dia 7 de outubro, em que pusemos em prática a performance do Conduction.

Paralelamente ao foco na execução do Conduction, existiu uma metodologia que procurou problematizar os conceitos de música com o qual chegamos à aula, as idéias do que configura a música e a matéria sonora. Essa parte tomou forma principalmente em exercícios de escuta e, depois, de composição diversa, distante das restrições de nossos instrumentos e que interagisse com o meio. Essa interação se deu primeiro com a sala de aula, desconstruindo a neutralidade percebida do espaço; depois, interagimos com ambientes diferentes, problematizando a transição e a idéia de lugares “próprios” para a música, e também exercitando nossa capacidade de ouvir e

de construir idéias musicais ao tentar fazer uso do que quer que esteja disponível para produzir som e música. Nesses exercícios, a ênfase está não só em eliminar as restrições idiomáticas que delimitam nosso pensamento musical (ou pelo menos em borrar os limites das restrições que conhecemos), mas também e principalmente em fazer música sempre em conjunto, ouvindo o outro.

Outras metodologias que também estiveram presentes foram a escuta de diversas performances de improvisação, e a experiência com outros códigos (como o Soundpainting) e com outros meios (voz, texto, corpo, ação, partitura, relação entre texto e música).

RESULTADOS E DISCUSSÃO: Ao longo do semestre, experimentamos com uma carga muito diversa de improvisação, e acredito que alcançamos vários níveis diferentes de evolução de nossas práticas musicais.

O aprendizado musical mais importante e mais difícil, que foi assunto comum entre todas as formas de prática e de exercícios que experimentamos, foi o de tocar junto. Ao longo de todo o processo, nós esbarramos da dificuldade de ouvir o que as outras pessoas estão tocando e de pensar composicionalmente, em termos de contribuição ao todo musical, e não de performance individual. Isso inclui a escolha do momento e da maneira de colaborar com uma composição já em curso dos colegas, e também da maneira de pensar e propor conteúdos musicais. Acredito que fomos capazes de derrubar as barreiras mais primárias, como a da simples ansiedade em participar da composição em curso, que exigiu que entendêssemos a necessidade de ouvir o todo e o quão comum é ficar um longo tempo em silêncio nesse tipo de prática. Avançamos bastante nas questões mais complexas da composição em conjunto, da condução da música e dos exercícios de forma, mas essa é uma dificuldade que sempre volta de maneiras diferentes, dado que o domínio dessa habilidade é o que realmente define a habilidade de um músico improvisador.

O Conduction se mostrou um método muito eficiente e uma ótima escolha, permitindo muita liberdade para cada músico de compor e propor idéias. Eu pude comparar com a

prática do Soundpainting do semestre anterior, que dava menos liberdade de conteúdo pra cada um e que exigia mais tempo com a memorização de sinais (ainda que o método em que foi usado na aula priorizasse sempre uma maior liberdade; sabe-se que o Soundpainting é uma linguagem que pode restringir a composição musical ao maestro, apenas). Ainda assim, o Soundpainting é muito interessante e traz muitas possibilidades diferentes que também fizeram falta. É possível que o Conduction funcione melhor no início, ao permitir maior fluidez entre os músicos que ainda não se conhecem muito bem e que precisam concordar com os termos de uma linguagem comum; ou é possível que as possibilidades dos instrumentos disponíveis sejam mais relevantes. Eu considero que as duas experiências foram equivalentes: a liberdade do Conduction permitiu uma fluidez musical muito agradável e própria para a performance, mas o Soundpainting permitia um escopo maior de tentativa e erro que freqüentemente resultava em composições muito mais interessantes e distantes do convencional. O ideal seria experimentar os dois e sempre com o maior número e diversidade de músicos possível.

Dentro do âmbito da performance musical do Conduction, na minha opinião a apresentação do dia 7 de outubro foi muitíssimo eficiente. O grupo funcionou muito bem, compôs coletivamente e continuamente, apresentou muitas idéias boas e desenvolveu todas elas muito bem, trabalhou várias texturas e várias camadas de desenvolvimento possíveis. A apresentação colocou a prova nosso aprendizado e a linguagem que desenvolvemos, que acabou funcionando muito bem e sendo muito bem condensada nessa performance.

Nos outros âmbitos da experiência musical, eu considerei fundamental a presença de outras linguagens que nos permitissem explorar e problematizar a forma como criamos idéias musicais. Acredito que foi possível para todos experimentar em algum nível novas maneiras de pensar musicalmente, ainda que nem sempre conseguíssemos traduzir a experiência em prática musical significativa. Seria preciso mais tempo, talvez um longo período de prática contínua sem interrupções ou avaliações, fazendo uso de outras linguagens; é um processo difícil, porque simplesmente dizer a alguém para

“abrir sua mente” certamente não funciona, ainda mais quando se lida com uma matéria como a música que, por sua qualidade abstrata, nos é geralmente ensinada através de uma série de sistemas complexos que criam significados quase impossíveis de desaprender depois (pelo menos dentro da Escola de Música). De todo jeito, uma experiência como a dessa disciplina é fundamental pra qualquer músico. Só a consciência da existência de sistemas de valores diferentes muda a concepção de qualquer instrumentista e evidencia a sua relação com a composição.

Em um nível pessoal, a disciplina me proporcionou um desenvolvimento musical muito intenso, que embora talvez não seja perceptível ao longo das práticas em grupo, pra mim foi muito significativo. Como venho do bacharelado em piano erudito, o poder de composição sobre meu instrumento e o distanciamento da partitura são mais difíceis, mas afetam pra melhor cem por cento de minha prática musical. Eu também não tinha prática anterior de tocar em grupo e a experiência de não só tocar, mas compor coletivamente foi muito rica. Além disso, eu me interessei especialmente pela composição com texto; é um meio cheio de possibilidades e que trata as idéias de outra forma, e eu gostaria de explorá-lo mais.

2.4 Glauco Borges

Na disciplina estudamos a improvisação livre e a dirigida, especialmente o sistema Conduction desenvolvido por Butch Morris, mas também o SoundPainting e o sistema de Santiago Vazquez.

Nas primeiras aulas houve uma importante exposição teórica de análise musical baseada em textos de Dante Grela. Importante para realçar o aspecto de composição em tempo real que há na improvisação, dando suporte teórico que permite improvisar criando uma música coerente.

Nas aulas seguintes passamos a praticar improvisação livre e a discutir os resultados de cada performance. Foram feitos exercícios tanto para despertar a consciência sobre a forma musical quanto para desenvolver certos atributos psicológicos e estéticos essenciais na improvisação livre. Com atributos psicológicos me refiro, por exemplo, à tendência de todos quererem tocar cada vez mais alto que o outro e exercícios feitos para não fazermos isso. Quanto aos estéticos: a atenção aos sons do ambiente, a possibilidade de usar fontes sonoras além de nossos instrumentos e de ir além do som e usar texto, gesto e qualquer outra coisa.

Depois passamos para a improvisação dirigida, aprendendo alguns códigos e continuamos a praticar e comentar o que foi realizado. Aprendemos códigos do Conduction, o suficiente para permitir uma comunicação eficaz entre regente e instrumentistas. Depois aprendemos alguns códigos de SoundPainting e do Santiago.

Em minha opinião a improvisação dirigida funcionou melhor do que a livre, gerando obras mais coerentes, em parte talvez pela falta de experiência de todos nesse tipo de prática. Me pareceu que para se conseguir um resultado mais interessante será exigido mais tempo praticando tanto individualmente quanto em conjunto. A experiência foi muito enriquecedora para mim não só pelo contato com a improvisação, mas também por ampliar meu conceito de música e além disso por ser a única disciplina da qual participei até o momento onde foi possível explorar as possibilidades da composição instrumental e ao mesmo tempo ouvir o resultado efetivamente (ressalto isso por que o ensino da composição é geralmente muito abstrato, distante da prática instrumental, de forma que o ouvido nem sempre se conecta ao

pensamento. Aliás, esse foi um dos grandes problemas que tive ao longo da disciplina: conseguir tocar exatamente o que eu pensei na hora, mas acho que tive algum avanço nisso e a prática da improvisação se estende para toda a minha prática composicional). A improvisação, portanto, aproxima o compositor do intérprete e vice-versa, e eu senti isso ao longo do curso.

2.5 Bruno Paiva

Reflexões sobre as práticas improvisativas propostas durante o semestre

Nesta reflexão fatalmente irei discutir pontos e aspectos problemáticos que já foram apresentados durante as aulas, pois finalmente eu percebi que minhas dificuldades pessoais não fugiriam facilmente a estes pontos, logo pretendo me guiar por eles para realizar a minha própria reflexão.

Ao meu ver, talvez a problemática mais crítica de todas seria a incapacidade de ouvir, pois esta problemática está enraizada em uma série de fatores extra- musicais, como, por exemplo, o constrangimento por estar tocando em frente a outros músicos, às vezes não conhecidos anteriormente; cansaço por sobrecarga de tarefas do cotidiano; ter ficado preso por horas no trânsito; etc. Ao meu ver, a incapacidade de ouvir, que nos priva da capacidade fundamental de contribuir sinergicamente com aquilo que se ouve, não se reserva apenas ao âmbito musical, é hoje um aspecto mais geral da questão da escuta em si.

Falando agora da minha percepção mais pessoal, eu acho interessante lembrar que me encontrei certas vezes julgando um ou outro contexto musical como negativo, às vezes por não concordar necessariamente com como um ou outro colega estaria contribuindo musicalmente, e eu tentei desconstruir a idéia contrapondo-a com algo muito contrastante e desconexo. Eu percebo que isso poderia ser uma tendência minha, influenciada por participar de um grupo de improvisação com o qual já fiz o Cobra, de John Zorn, inúmeras vezes, e, ao meu ver, Zorn, por meio do Cobra, joga com esta vontade de desconstruir idéias, de contrastar absurdamente, de anular o outro, especialmente no seu segundo módulo que inclui as regras de guerrilha. Porém, no meu ponto de vista de agora, vejo que esta tendência à desordem não é necessariamente bem- vinda em uma improvisação livre, como tantas que praticamos, onde não é também necessariamente um recurso dispensável, mas ultrapassar uma tênue margem de excesso pode jogar muitos potenciais desenvolvimentos musicais no lixo. E no final, é um risco grande se entregar a um desejo de desconsiderar o

que o outro faz antes sequer de ter se realizado o mínimo de esforço de ouvir e compreender, absorver.

Outro dilema que sempre me aflige, ao menos desde quando eu comecei a praticar improvisação livre e pude perceber que improvisar não dependia apenas de saber escalas, é a relação que se faz (ou não) entre o que se tem vontade de fazer, que está dentro da cabeça, e o que se realiza com as mãos ao instrumento. A princípio sempre me deparo com a questão do quanto que o músico precisa conhecer do instrumento que executa para ser capaz de improvisar com ele, se ele deve possuir enorme conhecimento técnico ou se ele pode jamais tê-lo manejado anteriormente. Normalmente eu improviso com o meu instrumento principal, a viola, logo não posso dizer tanto sobre este segundo aspecto, mas mesmo tendo já passado horas praticando meu instrumento anteriormente, ainda me deparo com este dilema de às vezes querer dizer algo e acabar indo por um caminho totalmente delimitado pelos meus dedos, o que às vezes gera a involuntária repetição de certos padrões.

Desta minha reflexão ainda não tive nenhuma conclusão, mas pela experiência, tanto quanto já tive até agora algumas “falhas”; tive também a oportunidade de por vezes conseguir realizar algo bem próximo daquilo tive nas idéias; e também já acabei sendo guiado pela própria execução, às vezes sem sequer ter pensado em nada antes de começar a tocar. De todas estas experiências tive bons frutos, e uma redução na probabilidade destas “falhas”. Nos eventos em que não se pensa nada previamente, possivelmente pode se ter um bom resultado se se inicia a improvisação com a única vontade de complementar algo, por exemplo, e a coisa às vezes acontece por si própria.

No mais, é isso aí! Muito obrigado por ter nos proporcionado estas experiências!

2.6 Rafael Dutra

Relatório de problemas – Improvisação livre e soundpainting

Uma das coisas que tornou essa matéria muito interessante foi, ao mesmo, um problema: a heterogeneidade da turma. “Problema” não no sentido de ser ruim, mas de ser problemático em certos aspectos. Cada um de nós veio de uma “escola” diferente, com distintas percepções sobre improvisação. Alguns já tinham alguma experiência com uma linguagem mais livre e sobre improvisação coletiva, já outros chegaram um pouco mais crus e com pouca prática na coisa. No início, creio que essas diferenças foram significativas no sentido de dificultarem um pouco os diálogos musicais e as interações entre nós.

Esses diálogos precisam de ainda mais cuidado no que se refere à escuta, na improvisação livre. Pois, diferentemente da improvisação idiomática e mais estruturada, uma boa improvisação livre surge justamente da maturidade dessa conversa, da interpretação dos gestos musicais e corporais, e do respeito às ideias do outros.

Falando em silêncio, um outro problema que me incomodou um pouco foi o barulho em demasia. Creio que em qualquer ambiente de ensaio ou estudo musical deve haver uma espécie de silêncio criativo, especialmente quando é proposta uma conversa verbal. Em muitos dos nossos ensaios/aulas alguns de nós ficavam tocando durante as conversas, e acabávamos fazendo “barulho” o tempo inteiro. Isso cansa o ouvido. E um ouvido cansado acaba virando “egoísta”, por deixar de escutar os demais.

Nessa mesma linha, um outro problema inicial (mas que acabou acontecendo outras vezes ao longo do processo) foi a falta de paciência de não tocar e de escutar mais do que propor. Em muitas das improvisações, acabamos “falando” coisas desnecessárias apenas pra não ficar quietos. Além disso, faltou comunicação visual entre nós, na maior parte das improvisações que fizemos. Estes problemas, destacados várias vezes por você, acabaram sendo um dos pontos centrais da problemática comunicacional da improvisação livre nessa matéria. Mas percebi uma diferença gigante entre nossos primeiros e últimos sons. Acho que todo mundo amadureceu nesse sentido.

Um outro problema, no qual eu tive boa parcela de culpa, foi a instrumentação não ter uma formação mais constante. O fato de a cada dia surgir uma nova formação

instrumental é enriquecedor por um lado (timbres, combinações inusitadas, etc), mas ao mesmo tempo dificulta um pouco o desenvolvimento de uma sonoridade de grupo, na qual todos sabem bem o que fazer de seus instrumentos e o que esperar dos outros músicos.

Falta de estudo e dedicação em relação ao método do “SoundPainting” foi um outro problema que percebi na nossa disciplina. Eu me incluo totalmente no grupo dos que avacalharam um pouco nesse sentido. São muitas regras, e elas precisam de certo estudo e prática para serem decoradas. Acabamos não estudando em casa e ficamos perdidos várias vezes na decodificação dos gestos propostos por você, o que acabou diminuindo muito as possibilidades de engrandecimento do grupo em relação ao método.

Independente dos problemas e dificuldades enfrentados, foi uma matéria muito divertida e importante na minha formação. É uma oportunidade muito massa poder tocar e filosofar em conjunto sobre improvisação livre com pessoas tão diferentes, de diversos níveis técnicos e conhecimentos musicais. Ainda mais numa escola de música onde a criação e improvisação livre é pouco incentivada pelos docentes, e são poucas as matérias onde podemos tocar e interagir de forma mais aberta, criativa e horizontal.

2.7 Carlos Palerosi

Relatório:

Na minha opinião, o que deu errado foi o fato de que o grupo tem uma certa dificuldade em ouvir uns aos outros e conseqüentemente pouca comunicação durante a improvisação, além disso, dificuldade também em criar e executar no momento certo idéias que façam parte do contexto. Não praticar mais vezes por semana além do dia da aula também pode ter impedido um maior aproveitamento do aprendizado.

2.8 Vinícius Mendes

No segundo semestre do ano de 2014 Peluci ofereceu a matéria improvisação livre e dirigida. Sua primeira ideia foi praticar improvisação livre com a turma, que teve um ótimo resultado sendo que logo após trabalharíamos a improvisação dirigida, pratica essa que iria exigir certa “experiência” de improvisação dos alunos.

De forma não ortodoxa e nada tradicionalista, Peluci ensinou a trabalhar a música de uma outra forma. A música e o espaço, a interação do fazer música com ruídos naturais do ambiente, e principalmente a prática de ouvir o músico que está tocando com você. A música livre como Peluci citou várias vezes em sala de aula pode facilmente se tornar “noise”. Sendo assim algumas Peluci nos iniciou algumas “técnicas” musicais que contribuiriam para o desempenho do grupo.

Uma que mais me lembro é sobre construção de ideias e principalmente onde o músicos poderá expor essas ideias de forma que o contexto musical do momento não seja prejudicado por ideias completamente opostas ao contexto. O ato de improvisar livremente com um grande grupo torna-se difícil a partir do momento em que os músicos pensam só no seu som ou em suas ideias. O ato de escutar torna-se tão ou mais importante que o ato de tocar.

Depois de experimentarmos a improvisação livre e receber muitos exemplos do professor fomos a prática de improvisação dirigida. Peluci quis nos ensinar e praticar conosco a técnica do Conduction, que tem como mentor o músico Buchth Morris. De uma forma bem didática, foi nos mostrado como funciona essa técnica, seus códigos e interação músicos e regente.

A principio o Conduction parece pouco inteligível e quase impraticável. Peluci aos poucos foi nos mostrando como poderíamos de forma agradável trabalhar com o estilo de regência do Morris. Estudamos códigos por códigos, sendo exemplificado onde e

quando os movimentos de regência poderiam entrar, em quais circunstâncias e com que finalidade.

O grupo foi preparado para uma apresentação ao público que creio eu foi muito bem feita. Conseguimos no fim ter uma boa noção tanto da improvisação livre quanto da improvisação dirigida. Peluci também nos levou vários exemplos de áudio e vídeo que serviram grandemente para dar um “norte” nos músicos que não tinham tido nenhum contato nem mesmo com a improvisação tradicional.

A matéria lecionada por Peluci me mostrou outros caminhos, formas e jeitos de se fazer música improvisada.

2.9 Igor Maia

Este relatório tem como objetivo expor minhas reflexões sobre o ocorrido nas aulas da disciplina “Improvisação Livre” que estive presente, durante este semestre (2014/2). Antes desta disciplina o meu contato com o assunto era praticamente inexistente, e eu não estava ciente da existência dos códigos de regência utilizados nas demonstrações feitas na aula (sound painting, conduction e o método de demonstrar figuras rítmicas com as mãos do Santiago). Portanto, as aulas foram a primeira vez que pude presenciar e participar destes fenômenos em algum nível, tendo visto também algum material extra na internet, após as aulas.

Os métodos utilizados se demonstram muito interessantes por apresentarem uma forma de composição instantânea em grupo, onde o regente exerce algum controle sobre o que lhe é apresentado, porém os instrumentistas ainda exercem grande parte do poder criativo durante o processo, já que estão improvisando o tempo todo. Neste sentido, a disciplina ofereceu uma prática muito importante ao fazer com que os alunos e o professor tivessem que exercitar uma conexão de respeito e atenção ao tocar juntos. As instruções indicadas com os gestos não apresentavam tantas dificuldades para os alunos, com algumas exceções de gestos que apresentam significado um pouco mais subjetivo (como “desenvolvimento”, no conduction). Porém, a junção das ações de estar sempre conectado com o regente e com o resultado sonoro, além de ter que improvisar em seu instrumento, causou alguma confusão entre os alunos e poucas vezes foi possível obter um resultado onde todos estavam sincronizados.

O pedido feito aos alunos para evitarem tocar coisas muito “idiomáticas” causou alguns problemas com a maioria dos alunos. A meu ver, isso ocorreu devido ao tratamento subjetivo da linguagem musical, e à conexão do “idiomático” com o sistema harmônico tonal/modal mais recorrente historicamente, e o uso de motivos rítmicos e ostinatos. O sistema de regência proposto na aula parecia buscar um objetivo semelhante ao da música erudita contemporânea, ao visar se distanciar destes

artifícios e buscar ressaltar outros tipos de aspectos sonoros, como o timbre, as texturas e a interação instantânea entre os músicos. Porém, acredito que este objetivo poderia ter sido melhor alcançado se os alunos tivessem que confrontar o “idiomático” através de questionamentos objetivos sobre o que o define, e quais parâmetros musicais podem ser manipulados para evitar resultados muito semelhantes em cada sessão de improvisação, ou o “monopólio” de manipulação do material musical que ocorria por vezes, já que os materiais propostos algumas vezes apresentavam características muito dominantes em vários aspectos diferentes (ritmo, harmonia, melodia).

O assunto tratado nesta disciplina envolve grande subjetividade, e acho que esta foi a maior dificuldade que se manifestou no processo de transmissão do conhecimento do professor aos alunos. Porém, a música é um assunto onde a subjetividade pode ser muitas vezes tratada objetivamente através de vários parâmetros que são manipulados para gerar o resultado desejado em uma composição, seja ela instantânea ou não. Acredito que os alunos teriam muito a ganhar se fossem realizados mais exercícios que tivessem como objetivo a discussão objetiva de alguns aspectos ao tocar (apenas o ritmo, por exemplo), e a repetição destes exercícios como uma espécie de “treino de fundamento”, onde os instrumentistas aprendam a ouvir o próximo, reconhecer a ordem que lhe foi dada pelo regente, e encontrar seu lugar naquela manifestação sonora de forma a adicionar a ela sem tomá-la para si (a não ser que esta seja a ordem do regente). Fazer com que os alunos tivessem que criar mais de uma forma de traduzir alguns dos códigos mais subjetivos em seu instrumento como uma tarefa extraclasse também poderia ter exibido resultados diferentes. Apesar de esta última proposta retirar um pouco da “improvisação” do contexto apresentado, seria uma boa forma de fazer os alunos trabalharem com um vocabulário que teriam maior familiaridade, permitindo-lhes focar na manifestação sonora em si e nas relações instantâneas entre cada instrumentista, ao invés de estarem sempre preocupados com como lidar com seus instrumentos naquele momento.

O desenvolvimento deste tipo de prática musical exige que os músicos se comportem como um grupo em constante evolução, e também que os instrumentistas pesquisem seus instrumentos a fim de encontrar sempre novas formas de gerar sonoridades distintas que ainda se encaixem dentro dos códigos apresentados pelo regente. Neste sentido foi difícil gerar uma evolução constante na disciplina, já que a cada aula o grupo que participava era diferente. O domínio do instrumento e uma amplitude de vocabulário de técnicas e frases melódicas e rítmicas também é uma espécie de requisito para o bom funcionamento deste sistema de manifestação musical, e acredito que a prática em grupo de criação de novas sonoridades de forma planejada poderia auxiliar os alunos no desenvolvimento destes mesmos aspectos em seus estudos individuais, gerando também um aumento no interesse geral em alcançar o objetivo da disciplina, que é ser capaz de fazer tudo isso em tempo real com a presença de um regente. A presença de material escrito sobre os códigos poderia também incentivar os alunos a estudarem em grupo por conta própria e pesquisarem o uso destas formas de regência fora da classe, através de vídeos.

No geral, acredito que a disciplina foi uma experiência positiva para todos os alunos envolvidos, iniciando um processo de conhecimento destas novas tradições e o possível engajamento de novos músicos a este contexto em uma região onde estas manifestações ainda não são muito fortes. Porém, acredito que este processo é longo e depende muito da bagagem individual de cada aluno – que tem um papel muito importante, diferenciando os processos mentais de cada um ao participar da experiência – dificultando o desenvolvimento de um grupo conciso através de apenas uma prática semanal durante um semestre.