

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE MÚSICA**

FELIPE JOSÉ OLIVEIRA ABREU

**O JOGO MUSICAL COBRA (1984) DE JOHN ZORN:
REFLEXÕES SOBRE SUA HISTÓRIA E PRÁTICA**

BELO HORIZONTE
2013

FELIPE JOSÉ OLIVEIRA ABREU

O JOGO MUSICAL COBRA (1984) DE JOHN ZORN:
REFLEXÕES SOBRE SUA HISTÓRIA E PRÁTICA

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

Linha de pesquisa: Processos Analíticos e Criativos

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Freire Garcia

BELO HORIZONTE
2013

A162j

Abreu, Felipe José Oliveira

O jogo musical Cobra (1964) de John Zorn [manuscrito]: reflexões sobre sua história e prática / Felipe José Oliveira Abreu. – 2013.

137 f., enc.; il.

Orientador: Sérgio Freire Garcia.

Linha de pesquisa: Processos analíticos e criativos.

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

Inclui bibliografia.

1. Música - Teses. 2. Jogos musicados. 3. Jogos eletrônicos. 4. Improvisação (Música). 5. Composição (Música). I. Garcia, Sérgio Freire. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Música. III. Título.

CDD: 789.96



Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Música
Programa de Pós-Graduação em Música

Dissertação defendida pelo aluno FELIPE JOSÉ OLIVEIRA ABREU, em 09 de dezembro de 2013, e aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos Professores:

Prof. Dr. Sérgio Freire Garcia
Universidade Federal de Minas Gerais
(orientador)

Prof. Dr. Cesar Marino Villavicencio Grossmann
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

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

Prof. Dr. Fernando de Oliveira Rocha
Universidade Federal de Minas Gerais

Para Frederico Grassano (in memoriam), Sara Pozzato e Itiberê Zwarg, pessoas que, cada um a seu próprio modo, muito me incentivaram a pisar com meus próprios pés o infinito caminho da Música.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, José Rober e Maria de Lourdes, que me ensinaram não apenas a acreditar, mas também – e na hora certa – a duvidar.

Aos irmãos de sangue Roberta e Tiago, por nunca duvidarem da minha ‘musa’ música.

À querida Sara, pelo amor, incentivo, apoio e sinceridade.

À Lídia, amor em pessoa, pelo questionamento puro do que é música...

Aos irmãos de som Rafael Nassif, Daniel Pantoja, Rafael Martini, Lucas Batista, Trigo Santana, Romeu Rabelo, Maria Clara Valle, Bruno Menegatti, Daniel Moraes, Edson Fernando, Pablo Passini, Ricardo Passos, Leandro César, Euler Alves, Gustavo Amaral e Felipe Andrade, pelos momentos compartilhados de sufoco, aprendizado e diversão!

Ao Coletivo Distante e a todos os músicos que participaram comigo da aventura de realizar esse jogo-música, verdadeiros arautos do som!

Ao Programa de Pós-Graduação em Música da UFMG, aos professores e colegas com os quais compartilhei a rotina acadêmica.

À CAPES pela bolsa de estudos que muito me ajudou.

Ao professor Fernando Rocha, pelo grande apoio com o lado prático da pesquisa, pelo incentivo em fazer o jogo acontecer.

Ao professor Marco Scarassatti, peça fundamental para a articulação e consolidação do Coletivo Distante e desta pesquisa, quem gentilmente nos convidou a ocupar semanalmente o Centro Cultural UFMG. Gracias!

E finalmente ao querido professor e orientador Sérgio Freire Garcia, pelo respeito, paciência, disponibilidade, clareza e sobretudo, pela confiança.

Meu Muito Obrigado!!!

Através de sua música, os músicos são os arautos da consciência mundial e planetária. Não há necessidade de os músicos falarem a mesma língua. Eles podem tocar juntos sem falar. Eles apenas precisam ouvirem-se uns aos outros, dando e recebendo som. Seus encontros com diferentes afinações e estilos podem ser negociações para a reconciliação das diferenças.

Pauline Oliveros

RESUMO

O objetivo principal desta pesquisa é descrever o funcionamento e o processo de aprendizagem do jogo musical *Cobra*, de John Zorn, uma composição experimental e aberta que utiliza processos de livre improvisação, finalizada em 1984. Através da realização de duas montagens práticas ao longo de dois anos, nos apropriamos desta obra sob diferentes enfoques, abarcando seu potencial improvisatório, composicional e performático. No jogo, placas e sinais entre os músicos são utilizados para articular uma série de modos de improvisação, cada qual com suas próprias regras. Surgindo das interações/relações entre os músicos, cada versão do jogo é única, podendo ter qualquer duração/instrumentação e sendo sempre uma criação coletiva. A dissertação descreve criticamente esse aprendizado, incluindo uma breve abordagem histórica da improvisação (capítulo 1) e da trajetória composicional de Zorn e seus *game pieces* (capítulo 2), seguida de uma descrição detalhada do jogo *Cobra* e de reflexões suscitadas em sua montagem.

Palavras-chave: Livre improvisação, Composição, *game pieces*, Obra Aberta, John Zorn, *Cobra*.

ABSTRACT

The main goal of this research is to describe the operation and the learning process of the game piece *Cobra*, an experimental and open composition using free improvisation, developed by John Zorn in 1984. By conducting two practical assemblies in the course of two years, I've got into the piece under different approaches, encompassing its improvisational, compositional and performatic potentials. The game uses cards and signs among the musicians to articulate series of improvisational systems, each one with its own rules. Emerging from interactions/relationships between musicians, each version of the game is unique and can have any length or instrumentation, always being a collective creation. The dissertation describes this learning process critically, including a brief historical approach of improvisation (chapter 1) and of Zorn's compositional trajectory and his game pieces (chapter 2), followed by a detailed description of the piece *Cobra* and by reflexions raised by its practical assembly.

KeyWords: Free improvisation, Composition, Game Pieces, Open Work, John Zorn, *Cobra*.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1 – Em torno da Livre Improvisação Musical.....	10
1.1 – Considerações Iniciais	10
1.2 – Improvisação / Composição: Interpretações	14
1.3 – Pós-Guerra.....	25
1.4 - Grupos e Propostas.....	42
Excursão (sobre o texto <i>Reacting</i> , de Vinko Globokar)	51
2 – John Zorn e os <i>Game Pieces</i>	56
2.1 – John Zorn.....	56
2.2 – IMAGENS – <i>MEDIA</i> – RUÍDO – BLOCOS.....	60
2.3 – <i>Game Pieces</i>	64
3 – O Jogo ‘Musical’ <i>Cobra</i> (1984)	69
3.1 – Histórico.....	69
3.2 – Regras e funcionamento do Jogo	76
3.3 – Reflexões	92
CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
REFERÊNCIAS	124
ANEXO: <i>Cobra Notes</i> , de Stephen Drury	133

INTRODUÇÃO

A ideia de pesquisar improvisação livre veio do desenrolar dos meus interesses pessoais enquanto músico prático há mais de dezesseis anos. O desejo de praticar a improvisação coletivamente surgiu do contato gradual com a música de John Zorn (1953), a qual venho acompanhando desde 2005. John Zorn é um compositor, improvisador e produtor musical natural da cidade de Nova York, local onde desenvolveu, ao longo das últimas décadas, algumas abordagens bastante singulares no uso de improvisação composicionalmente estruturada.

A diversidade de propostas e a ‘liberdade’ com que esse músico trata os mais diversos estratos do fazer musical, desde o primeiro contato, causou em mim grande fascinação. Inicialmente, conheci seu projeto pessoal de revitalização da música *klezmer*¹. Posteriormente, tive contato com suas trilhas para cinema e música de concerto (quartetos de cordas, música orquestral e de câmara), suas composições em afinidade com o *grindcore*, *hardcore*, *free jazz* e *world music*, um pouco de música eletrônica, *surf music* e suas obras com temáticas místicas e ocultas. A princípio, não parecia fazer sentido que um único compositor cobrisse todo esse amplo leque de gêneros, de práticas musicais e mesmo de ‘afetos’, mudando ‘de música’ como se mudam os canais de uma televisão, como um camaleão troca de cor. Ao longo do tempo, fui descobrindo que a improvisação, enquanto prática, era de certa forma o ponto de conexão entre tudo isso.

Em um determinado momento, percebi que, na primeira fase de sua carreira, Zorn ocupou-se da criação de cerca de vinte e cinco ‘jogos musicais’, os *game pieces*. Aos poucos fui descobrindo-os através da escuta, interessando-me cada vez mais por seu funcionamento. Quanto mais ouvia, mais fazia sentido que era daí que vinha toda aquela fluidez e liberdade que havia me contagiado desde o início.

Uma vez dentro do programa de mestrado da Escola de Música da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), não foi difícil encontrar pessoas interessadas e dispostas a jogar esse jogo musical. Ao longo do primeiro semestre de 2012, cerca de 15 alunos de diferentes cursos da escola frequentaram nossa aula prática e, com auxílio de alguns professores, aprendemos juntos as regras e o

¹ Música tradicional judaica.

funcionamento do jogo *Cobra* (1984), provavelmente o principal *game piece* de John Zorn. Em junho de 2012, realizamos sua primeira montagem no Brasil.

Durante a qualificação, percebemos o quanto seria interessante a realização de uma nova montagem, mais pessoal, menos 'didática', e mais madura, no sentido de que, então, eu já conhecia o funcionamento do jogo. Em maio de 2013, fizemos a estreia da nova montagem, com um grupo de músicos/improvisadores bastante variado em termos de instrumentação e bagagens musicais – grupo que, a partir de então, se configurou no Coletivo Distante. Em 11 de setembro de 2013, realizamos pela primeira vez a montagem do jogo completo, utilizando todos os sistemas de improvisação, os sistemas de *guerrilla* e todas as Operações possíveis. O aprendizado e o prazer de jogar e fazer essa música foi mútuo, manifestado abertamente pelos músicos que participaram das montagens, através do interesse em prosseguir com a prática da improvisação coletiva.

A estrutura da presente dissertação segue a trajetória da pesquisa prática. Pretendemos de início nos ocupar da improvisação livre enquanto prática musical que somente se torna possível em um determinado momento histórico, a fim de contextualizar o surgimento dos *game pieces* de John Zorn. Para tanto, abordaremos práticas improvisatórias em diversas culturas e linguagens musicais, discutindo questões estruturais da improvisação e seu relacionamento direto com a composição, apontando semelhanças, diferenças e possibilidades de combinação das duas áreas. Faremos um breve levantamento de grupos e improvisadores relacionados ao surgimento da prática da livre improvisação musical, até o início dos anos 1970.

Após esse percurso histórico, faremos uma introdução à biografia e obra de John Zorn, discutindo principalmente sua proposta de criar sistemas composicionais que lidam com improvisadores. Então adentraremos no funcionamento do jogo *Cobra* e suas demandas para com os músicos participantes. Descreveremos os processos de montagem levados a cabo coletivamente na Escola de Música da UFMG e no Centro Cultural da UFMG, apontando as questões pertinentes às montagens específicas e aos desdobramentos que a obra permite.

1 – Em torno da Livre Improvisação Musical

1.1 – Considerações Iniciais

Etimologicamente, a palavra improvisação se origina do termo latino *improvisus*, no qual *im* significa ‘não’; e *provisus* sendo o particípio passado de *prover*, ou *prever*: previsto. Podemos assim dizer que a improvisação lida com o imprevisível. O *Grove Music Online* define improvisação como

a criação de uma obra musical, ou de sua forma final, enquanto a mesma está sendo executada. Ela poderá envolver sua criação imediata pelos músicos, a elaboração ou ajuste/atualização de um determinado contexto, ou qualquer coisa entre os dois. Num certo sentido, qualquer performance envolve elementos de improvisação – apesar disso ocorrer em diferentes níveis, conforme o período e o lugar – e também, em certa medida, qualquer improvisação se baseia em uma série de convenções ou regras implícitas. O verbo ‘extemporizar’ pode ter seu uso intercambiado com ‘improvisar’. Por sua natureza essencialmente evanescente, a improvisação é um dos assuntos menos suscetíveis à pesquisa histórica (IMPROVISATION..., 2013)².

Não devemos, entretanto, tomá-la por uma falta de previsão, como uma falha, falta de planejamento, mas como "um salto na incerteza – sem medo, mesmo não sabendo de antemão o que vai surgir ou que forma vai tomar" (BEHNKE, 1986, s./p.). A palavra em si já nos aponta uma série de problemas. Além do seu uso nem sempre bem definido em música, no dia a dia, costuma-se falar de improvisação como algo insuficientemente preparado e de pouco valor. Expressões como ‘feito de improviso’ carregam um sentido pejorativo que geralmente impede a compreensão da natureza da improvisação e de seu verdadeiro valor como parte essencial do discurso musical.

Ela está de fato entre as práticas mais presentes no campo da música e, no entanto, trata-se de uma atividade musical das menos reconhecidas e compreendidas. Para Sorrel (1992, p 776), “sua impermanência e resistência à preservação a torna um dos tópicos mais difíceis para a pesquisa e documentação.” Segundo Derek Bailey (1992, p. 9), improvisador e autor do livro *Improvisation – it’s*

²Todas as traduções são nossas.

Nature and Practice in Music, ela está “sempre mudando e se ajustando, nunca está fixa, é muito elusiva para ser analisada e precisamente descrita; é essencialmente não acadêmica.” Essa dificuldade em abordar a improvisação de forma sistemática é compartilhada por diversos autores que tratam do assunto (ZONIS, 1973; SORREL, 1992; ORTON, 1992). Bailey continua:

[...] além disso, qualquer tentativa de descrever a improvisação torna-se, na maior parte das vezes, uma deturpação, já que há algo central no espírito da improvisação que se opõe e contradiz a idéia de documentação (BAILEY, 1992, p. 9) .

Pode-se estimar que exista música improvisada em todas as culturas musicais. Entretanto, em cada comunidade, seu uso difere de várias formas: o grau de distinção entre improvisação e composição; a natureza e a amplitude do material musical que os improvisadores utilizam como ponto de partida ou de inspiração; o tipo de preparação requisitada aos improvisadores; a relação entre transmissão oral e escrita; e o valor social e musical atribuído às improvisações, composições e aos músicos que as praticam.

As relações entre pré-composição e improvisação podem ser bastante intrincadas. Na música de tradição *Karnatik*, encontrada na Índia e no Paquistão, as técnicas musicais formais incluem repetição, variação, sequências melódicas e retorno ao ponto de partida, tratando-se tanto de composição quanto de improvisação. Da mesma forma, na improvisação ao órgão, bastante comum na Europa do século XIX, o propósito seria produzir fugas bem-elaboradas que não fossem distintas do cânone contrapontístico, composto. Em outras condições, composição e improvisação podem estar em oposição, como na música para piano do século XIX, em que o conceito de improvisação foi utilizado para explicar ou justificar o uso de certas normas formais, em gêneros composicionais como o *improptu* ou a *fantasia*.

Para Bruno Nettl (1998), o componente mais típico da improvisação talvez seja o *risco*, ou seja, a necessidade de se tomar decisões musicais *no momento*, a disposição para mover-se em território musical inexplorado, etc. Enquanto o risco está sempre presente, seu caráter varia bastante. Na improvisação de uma fuga, a dificuldade está em aderir a uma forma predeterminada; na música de tradição *Karnatik*, está na justaposição de padrões rítmicos que devem partir da *tala* e

retornar à mesma; na música iraniana, está na necessidade de manter o equilíbrio entre a citação de material memorizado e materiais novos, improvisados.³

A questão da improvisação tem sido tratada de forma bastante variada nos estudos acadêmicos. No estudo da história da música ocidental, o tema atraiu principalmente estudiosos interessados em práticas interpretativas historicamente orientadas, associadas ao movimento de revalorização da música antiga (*early music*), já no início do século XX. Outro foco de interesse aborda a improvisação como um importante aspecto da educação musical (europeia e norte-americana), retomando ideias de educadores como Dalcroze e Kodaly.⁴ Antes dos anos 1970, a musicologia tendia a conceber a improvisação como um 'ofício' (*craft*), em oposição à 'arte' da composição. Para Nettl (1998, p. 4-10), a improvisação é uma arte negligenciada pelo modelo tradicional de musicologia, que nela vê um fenômeno menos relevante que a (pré)composição: a ausência de planejamento da improvisação contrastando com a noção de planejamento preciso, complexidade de relações e controle desta complexidade presente na (pré)composição.

Estudos de caso focados em improvisação se iniciaram no campo da etnomusicologia dos anos 1960, concentrando-se principalmente em jazz, música indiana (e do sudeste asiático) e música iraniana. De forma substancial, investidas no campo da pesquisa sobre improvisação em outras culturas têm se baseado nos estudos desses três repertórios. Entretanto, desde meados dos anos 1970, as distinções entre improvisação e outras formas de fazer musical têm motivado as pesquisas a lidarem com as noções de risco, competência, formas de reagir a situações inesperadas e o uso positivo dos erros.

O músico improvisador tem um posto especial na conceitualização que determinada cultura faz do *métier* musical. Na cultura ocidental, práticas improvisatórias são geralmente vistas como inferiores às práticas 'artísticas', nas quais a (pré)composição assume papel de destaque. A concepção de que as músicas de tradição oral são compostas pelo uso de técnicas improvisatórias as separa das obras de 'maior valor', que se utilizam da notação⁵

³ Para mais informações sobre música persa, ver: ZONIS, Ella. **Classical Persian Music**. Cambridge: Harvard University Press, 1973.

⁴ A esse respeito, ver: CAMPBELL, Patricia. **Lessons from the world**. New York: Schirmer Books, 1991.

⁵ As ideias expostas neste trecho são desenvolvidas na definição do vocábulo *Improvisation*, pelo Grove Music Online.

Essa é uma visão bastante limitadora, proveniente da tendência em relacionar a presença da improvisação com as práticas musicais em contextos orais, nos quais não se utiliza a notação. No entanto, o fato de não existir notação musical em um determinado contexto não significa necessariamente que ele se apoie sobre processos improvisatórios. Seria um erro afirmar que a falta de notação pressupõe o uso da improvisação.

Vale apontar o fato de que o uso cada vez maior da notação musical foi e é o principal responsável para que não apenas a improvisação, mas todos os processos relacionados à memória ficassem relegados a um segundo plano, isso principalmente no contexto da música ocidental. Platão já nos alertava para o fato há mais de dois mil anos: “se o homem aprender a escrever, ele implantará o esquecimento em sua alma” (*Phaedrus*, 257a, apud TARUSKIN, 2010, p.17).

A respeito da prática do canto gregoriano durante a idade média, Richard Taruskin, autor do *The Oxford History of Western Music*, afirma, no prefácio do primeiro volume (*Music from the Earliest Notations to the Sixteenth Century*), que

a maior parte dos monges (e também a maior parte dos frequentadores das igrejas) aprendiam os cantos através da escuta, repetição e memorização. A notação não suplantava a memória, e nunca o fez (TARUSKIN, 2010, p. 17).

Com o passar do tempo, através do uso cada vez mais difundido da notação desde a Idade Média até o período Clássico, a improvisação perdeu lugar nas práticas tradicionais europeias, a ponto de estar praticamente extinta das práticas musicais ocidentais no início do século XX, salvo exceções. “Não é de se espantar que os músicos ‘clássicos’ normalmente – e erroneamente – tendam a equiparar a composição musical num contexto oral com a improvisação.” (TARUSKIN, 2010, p. 22). No entanto, apesar de algumas formas de música oralmente transmitidas realmente utilizarem a criatividade espontânea em tempo real (como no jazz),

[...] sempre houve músicos (nas bandas de rock atuais, por exemplo) que criassem suas composições detalhada e meticulosamente, sem notação. Eles guardam a composição na memória no ato mesmo de criar, de forma que seja permanente [...]. Sua obra/trabalho, ainda que ‘oral’, não é improvisatória (TARUSKIN, 2010, p. 22).

Nas sociedades orientais, a música improvisada, ou que passe a impressão de ser improvisada, é tida como ideal. Tais culturas associam a improvisação ao conceito de liberdade e à habilidade do músico em tomar suas próprias decisões. Na cultura *Karnatik*, por exemplo, gêneros improvisatórios costumam ser vistos como centrais, e gêneros compostos, como periféricos. Gêneros não métricos, os quais são sempre improvisados, têm ainda maior prestígio.

Apesar de podermos apontar características improvisatórias em inúmeras práticas musicais, devemos considerar que realmente se trata de improvisação quando determinada sociedade define muito claramente as diferenças entre uma música pré-composta e uma improvisação sobre determinado material proposto ou quando temos uma diferença substancial no ordenamento dos elementos musicais entre duas performances que sejam baseadas num mesmo **modelo**. Portanto, determinar a presença ou ausência de improvisação numa cultura musical particular depende em grande parte da sua própria taxonomia de fazeres musicais e da sua avaliação das relações entre o que é memorizado, o que é espontâneo e a performance. Consideramos um grande problema assumir uma definição absoluta e universal do que seja a improvisação.

1.2 – Improvisação / Composição: Interpretações

A forma mais comum de abordar o tema da improvisação em música é estabelecendo relações com seu parente mais próximo (ou distante): a composição. Sem dúvida partes do mesmo substrato criativo, improvisação e composição são, muitas vezes, apontadas como dois pontos opostos numa mesma linha, mas seus territórios e limites não são facilmente discerníveis. Até que ponto a improvisação – criação musical no curso da performance⁶ – não é uma espécie de composição em tempo real, também sujeita a regras, padrões e estruturas? Da mesma forma, seria possível afirmar que a composição – não necessariamente apoiada sobre o registro da notação – é uma espécie de improvisação estendida, feita (e refeita) num tempo exterior (e anterior) à performance?

Mesmo sob diversas aparências e sujeita a regras intrínsecas, podemos considerar a improvisação como a celebração do **momento**, demandando grande envolvimento da parte do músico. “Improvisar – fazer as coisas em ‘tempo real’ – é

⁶ NETTL, Bruno. **In the course of performance**. Chicago: University of Chicago Press, 1998.

uma arte performática. Ela implica um produto efêmero e impermanente.” (TARUSKIN, 2010, p. 23). Provavelmente aqui se encontra a maior diferença entre a improvisação – música feita *in loco*, que divide o processo criativo com os ouvintes – e a composição, normalmente elaborada em momento anterior à performance e, de certa maneira, permanente.

A música ocidental é considerada por muitos uma tradição de música escrita, na qual a improvisação não tem uma função muito importante, enquanto as tradições musicais orientais são mais conhecidas por seu caráter extemporizador. Entretanto, a improvisação esteve presente sob inúmeras formas na música clássica ocidental. Muito antes da imprensa – e do uso da notação, – melodias eram aprendidas e compartilhadas sob forma oral; muitas vezes, apenas a melodia fazia parte de uma ‘composição’, sendo seu acompanhamento livremente improvisado. Podemos citar procedimentos improvisatórios presentes em diversos aspectos e momentos da música ocidental. Em termos de ornamentação melódica, eles são encontrados em grande parte dos gêneros europeus da Idade Média, como nos *discantus supra librum* (séc. XIV), *passagi* (séc. XVI), *glosas* (séc. XVI), nas *broderies francesas* (séc XVII); ornamentação sobre a divisão rítmica, muito comum nos movimentos lentos de sonatas de Corelli, também em Caccini; a prática da adição de vozes, desde o uso dos *neumas* nas fórmulas cadenciais de canto gregoriano até os processos de ‘harmonização’ dos *supra librum cantare* (séc. XV); improvisações sobre bases dadas, como nas *chaccone*, *passacaglia*, *partita*, *cantata* (até o início do Barroco), *basso ostinato*, dentre outras; nas fórmulas cadenciais renascentistas, utilizadas tanto em peças instrumentais quanto em recitativos; além de improvisação sobre formas estabelecidas, como nos *ricercari*, *intonazione*, *preambule*, *capriccio*, nos prelúdios e *overtures* da suíte barroca, em fantasias ao órgão baseadas em regras de contraponto (já no séc. XVI), nos acompanhamentos de ária (como em Handel), além de fórmulas canônicas mais complexas, como as fugas. Podemos também citar alguns tratados de época que discorrem sobre as **regras** para interpretar/criar/improvisar sobre a música de seu tempo: o *Fundamentum Organisandi* (1452) de Conrad Paumann, descreve a arte da improvisação sobre *cantus firmi*; um tratado particularmente importante, *Liber de Arte Contrapuncti* (1477), de Johannes Tinctoris, afirma que tanto o contraponto simples quando o diminuído pode ser praticado escrito (*scripto*) ou improvisado (*mente*) e apresenta descrições e definições da prática de ‘cantar sobre o livro’,

supra librum cantare. Nesse tratado, a composição escrita, *cantus compositus*, é descrita como *res facta*, que significa ‘a coisa acabada’. *Division Viol* (1659) e *Division Violist* (1665), de Christopher Simpson, apresentam três tipos de divisão, ou variações, praticadas na Grã-Bretanha: “*breaking the ground*”, diminuição do baixo; “*descanting upon the ground*”, contraponto sobre o baixo; e uma mistura destes, tanto em “*single notes*” quanto em “*double notes*”. O *Tratado de glosas sobre clausulas* (1553), de Diego Ortiz, descreve três modos de tocar instrumentos de corda e teclado: *fantasia*, contraponto simples ou elaborado sobre um baixo ostinato, e *sobre cosas compuestas*, tocar sobre uma peça já composta, em que o instrumento de teclado toca a peça original e o instrumento de corda toca uma das partes de forma ornamentativa (diminuição, *glosar*); e também o *Essay* (1753), de C.P.E. Bach, o qual descreve processos de ornamentação e *cadenza*. Temos, a partir desses exemplos, uma ideia da importância da improvisação para o desenvolvimento das linguagens musicais europeias. Vários compositores, como Landini, J.S. Bach, Mozart, Beethoven, Brahms, Chopin, Cesar Franck e Messiaen, foram famosos no seu tempo como improvisadores, além de compositores.⁷

⁷NUNN, Tom. **Wisdom of the Impulse**: On the Nature of Free Improvisation. [S.l.]: International Improvised Music Archive, 2004. Apêndice A. 2. v. Disponível em: <http://intuitivemusic.dk/iima/tn_wisdom_part1.pdf> Acesso em 13 nov. 2013.
Ver também: WEBSTER, William E. A Theory of the Compositional Work of Music. **Journal of Aesthetics and Art Criticism**, [S.l.], v. 33, n. 1, p.59-66, 1974.

Figura 1. Excerto do Ensaio sobre a arte de tocar instrumentos de teclado, de C.P.E. Bach (1753)



Fonte: Domínio público
Disponível em: < <https://bit.ly/2C08UeE> >

Entretanto, histórica e institucionalmente, a herança musical ocidental está, em sua maior parte, baseada em composições escritas que mantiveram sua posição no meio musical ao longo do tempo. Essa valorização da partitura como obra musical aconteceu paralelamente à crescente valorização da figura do compositor, algo que atingiu seu ápice no final do século XIX. Foi exatamente o desenvolvimento da notação que restringiu – e em certo sentido removeu – a improvisação das práticas musicais ocidentais.

Quando, no final da Idade Média, o Ocidente conseguiu notar o discurso musical, era ainda uma espécie de rascunho para guiar um músico capacitado, que era sobretudo um músico de treinamento oral e tradicional. Esses sinais gráficos eram suficientemente imprecisos para serem lidos apenas por um músico experiente e, suficientemente precisos para ajudá-lo a se encontrar caso, por alguma falha, tivesse um lapso de memória. [...] não se tratava exatamente de uma notação precisa, mas de um esquema mnemônico em símbolos escritos. Posteriormente, o surgimento da armadura de clave, por um lado, e das figuras de duração, tornou-se possível uma notação mais realista, que reflete com exatidão a totalidade do material musical assim apresentado. Não parece que os contemporâneos se deram conta das consequências de sua descoberta neste ponto na história. De fato, daquele momento em diante, a obra musical não era mais estritamente musical; ela existia também fora de si mesma, por assim dizer, na forma de um objeto ao qual foi dado um nome: a partitura. A partitura rapidamente deixou de ser o mero perpetuador de uma tradição, para se tornar o próprio instrumento de elaboração da obra. Consequentemente, [...] a obra musical aos poucos deixou de ser a expressão de um continuum psicofisiológico – no ato/momento mesmo em que é experienciado; e tornou-se o que é cada vez mais prevalente na atual música ocidental – uma construção formal e explicativa deliberada, que encontra apenas em si mesma sua substância e justificativa (CHARPENTIER, apud BAILEY, 1992, p.59).

Nesse sentido, a maior parte das composições desta herança europeia está fechada para a improvisação. Isso não significa que a improvisação tenha sido deliberadamente banida pelos compositores, mas que o processo de desenvolvimento da notação possibilitou novas formas de criação musical – realizadas sobre o suporte estável da notação – cada vez mais abstratas e gradualmente desvinculadas de contextos (orais) de compartilhamento da linguagem. A improvisação, ao contrário, sempre se desenvolveu melhor nestes contextos em que o **idioma** – a linguagem musical compartilhada tanto pelos músicos quanto pelo público – estivesse proporcionando, através de seus **modelos** intrínsecos, a liberdade, os limites e a disciplina tão necessárias para o improvisador.

Na improvisação, temos o músico no controle de seu material. A ideia musical provém em parte da natureza desses materiais e da facilidade – ou dificuldade – em manipulá-los. Pode-se notar, neste ponto, o desejo ou a ambição de encontrar algo novo, algo que ainda não foi feito. Eventos não planejados podem acontecer e, de uma forma geral, podem ser aceitos e incorporados ao plano musical. Podemos ir além e dizer que tais eventos inesperados enriquecem o processo de improvisação. Seu ciclo criativo

[...] demanda total atenção por parte do músico, pois a distância entre o que está sendo feito/recebido, sua avaliação, e consequente resposta/tomada de decisão, é mínima. Uma das características mais importantes de um improvisador é sua pré-disposição a **reagir** (ORTON, 1992, p. 766)”⁸

Enquanto as interações entre as ideias, os materiais e o(s) músico(s) ocorrem em um ciclo criativo ‘instantâneo’, existe ainda uma extensão desse ciclo para além de cada performance. Trata-se da memória musical de cada músico, seja ela física ou aural, a qual permite, ao longo de diversas experiências musicais, a expansão de um repertório de padrões musicais. Entretanto, quando uma improvisação se apoia principalmente no uso de tais padrões, geralmente é percebida pelos ouvintes como sendo estagnada ou sem espontaneidade.

Podemos encontrar algo muito semelhante no ciclo criativo do processo de composição. Um compositor que ‘experimenta’ certas passagens musicais em um determinado instrumento, ou que ‘ensaia’ mentalmente uma performance, também está envolvido em um processo de aprendizado e avaliação semelhante ao que ocorre com o improvisador. A diferença está no fato de que o improvisador incorpora tais modificações no seu pensamento musical de forma audível e em franco desenvolvimento, enquanto o compositor irá normalmente fechar tal circuito e apresentar uma proposta musical mais concentrada, com intenções musicais mais claramente codificadas e, finalmente, reproduzíveis.

De acordo com Orton (1992, p. 765), “tanto a improvisação quanto a composição envolvem um processo criativo cíclico. Ou melhor, podemos dizer que a criação musical tem uma natureza cíclica.” Para o autor, a composição pode ser vista como uma série estendida de improvisações, da qual podemos esperar menos redundância e uma ordem mais concentrada de ‘pensamento’ musical. Opondo-se à criatividade espontânea presente na improvisação – de fato limitada ao que o improvisador é capaz de conceber e tocar *no momento* – temos o polimento e a complexidade alcançados no processo da composição. Há o famoso caso da insatisfação de J. S. Bach em relação à sua improvisação sobre o ‘tema real’ de Frederico, o Grande, e sua requisição para dar ‘maior atenção’ ao tema, resultando em uma de suas mais elaboradas e complexas composições, a Oferenda Musical.

⁸Grifo nosso. Ao final deste capítulo, faremos uma discussão sobre as formas de *reação* propostas pelo compositor/improvisador Vinko Globokar, em seu artigo **Reacting** (1970).

Beethoven foi muito famoso em seu tempo, tanto como grande improvisador quanto como compositor, e, no entanto, suas obras publicadas estão entre as mais calculadas e revisadas, praticamente o oposto do improvisado.⁹

O fato é que o conceito de improvisação, e mesmo seu *status* no meio musical ocidental, geralmente envolve sua relação – normalmente de contraste – com a (pré)composição. Percebe-se isso na literatura acadêmica sobre o assunto. Como apontado no início deste capítulo, o *New Grove Dictionary* aborda o termo do ponto de vista de seu produto final, tendo a noção de ‘obra’ musical como premissa: “a criação de uma obra musical, ou de sua forma final, enquanto a mesma está sendo executada” (HORSLEY et al. 1980, 9:31 apud NETTL, 1998). O *Riemann Musiklexikon* (GURLITT; EGGBRECHT, 1970, p. 390, apud NETTL, 1998, p.10) apresenta claras distinções entre (pré)composição e improvisação, e mesmo entre improvisação e a simples variação de alguma obra decorrente de práticas individuais de performance: “[*Improvisação consiste na simultânea invenção e realização sonora de música; ela exclui obras fixadas através da composição, assim como a realização de obras existentes, i.e., performance, reprodução, interpretação*].”¹⁰ Os mesmos autores localizam a improvisação diretamente dentro dos conceitos musicais ocidentais – e também como prática relativamente recente, já que, segundo eles, as sociedades de tradição oral não fazem distinção entre composição e performance, em que teria relevância o conceito de improvisação.¹¹

A notação se torna, para alguns autores, um definidor da presença – ou ausência – de improvisação. A segunda edição do *Harvard Dictionary of Music* (APEL, 1969) define improvisação como “a arte de tocar espontaneamente, sem uso de manuscritos, anotações ou memória”. Na terceira edição do Grove, encontramos o termo extemporizar:

[extemporizar] ato primitivo de criação musical, existindo a partir do momento em que o indivíduo não treinado obedece ao impulso de expressar seus sentimentos em canção (song). Consequentemente, entre os povos primitivos, a composição consiste em extemporização posteriormente memorizada (COLLES, 1935).

⁹ SORREL, 1992, p. 777.

¹⁰ (Improvisation besteht musikalisch im Erfinden und gleichzeitigen klanglichen Realisieren von Musik; sie schliesst die schriftliche Fixierung (Komposition) ebenso aus wie das Realisieren eines Werkes (Aufführung, Wiedergabe, Interpretation).

¹¹ GURLITT; EGGBRECHT, 1967, p. 390.

Colles afirma insistentemente que toda composição sem uso de notação se inicia como improvisação. A associação da improvisação com a mera ausência de notação é frequentemente encontrada nos textos musicológicos sobre o assunto da primeira metade do século XX. A distinção entre improvisação como aspecto da interpretação de composições e como uma prática artística independente também está presente na literatura musicológica.

Outras obras de referência tratam o assunto de forma bastante generalizadora: *The New Harvard Dictionary of Music* (apud NETTL, 1986, p. 392) diz simplesmente, “a criação de música no curso da performance”, de certa forma, apenas traduzindo a visão de Ernst T. Ferand (1887-1972), musicólogo e pesquisador pioneiro no campo da improvisação. Bernard Lortat-Jacob (1987) dá especial atenção à questão da definição do conceito de improvisação no volume *L'improvisation dans les musique de tradition orale*, composto por textos de quatorze pesquisadores. As definições aí encontradas, entretanto, não diferem substancialmente entre si.

Improvisação é a intenção de criar enunciados musicais no ato da performance; Criação de um enunciado musical, ou da forma final de um enunciado musical já composto, no momento de sua realização em performance; O processo de interação criativa (privada ou pública, consciente ou inconsciente) entre o músico e um modelo musical que pode ser mais ou menos fixado; No sentido estrito, a performance musical no exato momento de sua concepção (LORTAT-JACOB, 1987, passim).

Podemos perceber que, em termos acadêmicos, apesar de haver certo consenso na definição do termo, o mesmo não acontece em relação às distinções e fronteiras dos conceitos de improvisação, composição e interpretação. Para Netll (1998, p. 12), tomando a posição da improvisação dentro do ensino e da cultura musical ocidental, na qual se baseia a musicologia, poderíamos percebê-la como sendo: (1) algo definitivamente distinto da performance e da (pré)composição; (2) imitação da (pré)composição, sem o uso da notação; (3) a essência da composição em que há transmissão oral; (4) uma arte na qual os grandes compositores foram particularmente bem-sucedidos; (5) um ofício, mas não uma arte; (6) algo a ser avaliado nas mesmas linhas da composição; (7) um processo que não pode ser

explicado ou analisado; (8) um tipo de prática musical que se coloca à parte do *establishment* musical ocidental.

Como se pode perceber, essas definições fortalecem a afirmação de Derek Bailey (1992, iv) de que “qualquer tentativa de descrever a improvisação será, em alguns aspectos, uma desrepresentação, já que há algo central ao espírito da improvisação voluntária que se opõe e contradiz à ideia de documentação”. É fácil simpatizar com essa visão. Tendemos a considerar que, em uma composição, todos os elementos estão balanceados e bem-definidos, passíveis de análise, desconsiderando que possam existir várias versões da mesma obra. Na improvisação, pode-se considerar que parte do material é realmente intencional, enquanto algumas passagens são usadas sem função específica, apenas para preencher espaço, permitindo ao músico pensar no que vem depois. Pode-se fazer uma analogia composicional, como na distinção entre material temático e material episódico na forma sonata. Mas, enquanto podemos virtualmente analisar a transcrição de uma improvisação como se fosse uma sonata ou rapsódia de Brahms, na realidade os vários componentes e níveis de uma improvisação são difíceis de estabelecer.

A despeito dessa dificuldade, é possível uma abordagem que separe um pouco mais a improvisação da composição e que colabore no entendimento dos processos improvisatórios de performances individuais e de práticas mais estabelecidas, envolvendo a identificação de um ‘ponto de partida’ que o improvisador utiliza como base para sua arte. Para tanto, tem sido usado o termo **modelo** (NETLL, 1998, p. 12-16), representando os componentes relativos a cada sistema musical: suas delimitações, elementos materiais, regras, fronteiras e restrições (SORREL, 1992, p. 777). Utilizada em diversos estudos e em várias culturas, essa abordagem está mais próxima de fornecer um método paradigmático de pesquisa sobre os processos improvisatórios. Apontaremos aqui uma breve lista desses ‘modelos’ ou ‘pontos de partida’, encontrados ao redor do mundo de forma tão variada quanto são os ‘idiomas’ musicais.

Em certos tipos de música ocidental, o material temático e a forma pré-estabelecida são ‘pontos de partida’ típicos. O improvisador ao órgão tem à mão um tema e as características estruturais da fuga, sobre a qual deve construir seu improviso. Para uma *cadenza* de concerto, os temas e motivos do movimento ou da obra, junto com gestos musicais (escalas, arpejos), são, como um todo, o modelo.

Músicos de *jazz* utilizam sequências harmônicas e temas melódicos que podem ser a base para suas variações e também para improvisações solo.

Na música *Karnatic*, a grande forma, *ragam-tanam-pallavi*, vai gradualmente dos modelos mais gerais aos mais restritos. Existe a *raga*, sua manifestação mais ampla – uma abstração englobando escala e formas típicas de ordenação das alturas, e a tendência ao movimento de progressão. Isto se alcança pela gradual ascensão ao agudo, com um maior grau de intensidade, mais ornamentação e virtuosidade, seguido de rápido movimento descendente e relaxamento da tensão. A forma *Tanam* requer os mesmos procedimentos, aos quais se adiciona um ritmo não métrico. A forma *Niraval* também é baseada nas características ‘tonais’ da *raga*, mas o ‘modelo’ também inclui um tema de alguma composição (*pallavi*) que é sujeito a uma série de variações. No *kalpana swaram*, o músico usa as características ‘tonais’ da *raga*, algum material temático, e um estilo característico e formalmente previsível, em rápido *staccato*. Seguindo então através do *ragam-tanam-pallavi*, o músico tem cada vez menos escolha, sendo cada vez mais específico o modelo sobre o qual improvisa.¹²

A música clássica persa, hoje encontrada sobretudo no Irã, desenvolveu um modelo único, cujo material se chama *radif*, descrito e analisado por uma série de autores (ZONIS, 1973; FARHAT, 1990; NETLL, 1992; DURING, 1992). Ele funciona como repertório fundamental e também como *corpus* pedagógico, além de guia para as técnicas improvisatórias, padrões formais e estrutura global das performances. Trata-se de um ponto de partida para a improvisação como um todo, mas seus componentes individuais servem de guia para vários tipos de improvisação. Os músicos iranianos distinguem várias formas de usar o *radif* como modelo (CARON; SAFTAVE, 1966, p. 133): (1) Pode-se simplesmente tocar o *radif* memorizado, mas de forma pessoal, modificando ligeiramente o material canônico – algo parecido com a interpretação de música barroca; (2) Pode-se tocar uma fantasia sobre o modo (um *dastgah* sobre o *radif*), alternando citações diretas com material espontâneo, mas atendo-se ao sentido estrutural do *radif*. Na música ocidental, isto pode corresponder a certos tipos de *jazz* ou às *cadenzas* de concerto (quando realmente improvisadas); (3) Uma técnica chamada *morrakab-khani* – “ao modo do músico-cantor” ou “cantor-criador” – consiste em modular entre *dastgahs*, reunindo material

¹² Exemplos retirados de Netll (1998, p. 13-14).

não ordinariamente combinado e usando componentes do *radif*, não necessariamente respeitando sua ordem canônica. Em certo sentido, o *radif* é comparável aos temas e às canções geralmente usados na improvisação da música ocidental, como no jazz; por outro lado, ele também tem correspondente nos *ragas* indianos (NETLL, 1998, p. 13-15). Nos seus diversos componentes – temáticos e estilísticos, motivicos e rítmicos – ele caracteriza unidades de conteúdo musical como gestos ou motivos que correspondem aos **elementos constitutivos** (*building blocks*), cuja manipulação é um importante componente improvisatório em diversas culturas.

No *Taqsim* árabe, principal forma não métrica improvisada, pode-se identificar vários níveis desses **elementos** (TOUMA, 1975, p. 57-69; REICHOW, 1971; ELKHOLY, 1978). Primeiramente, existem as alturas do *maqam*, parte do *taqsim* a partir do qual se pode tocar à vontade, observando sequências típicas, ainda que com movimento melódico bastante escalar. Motivos de três a cinco notas associados a cada *maqam*, que devem aparecer ocasionalmente, já são elementos de uma ordem acima. Além disso, o *Taqsim* é composto de vários tipos de seções, mais facilmente caracterizadas por sua duração, e estas seções também devem ser vistas como **elementos constitutivos**. Os músicos então arranjam esses elementos em ordem apropriada, ainda que pessoal, o que possibilita a cada um conduzir/implementar uma função musical particular. Então, as longas seções contêm modulações para os *maqams* secundários, com os menores servindo para definir o *maqam* principal, e os ainda menores constituindo o relevo dessa superfície musical. O uso do conceito de *building block*, existente em vários níveis, é desenvolvido por Lortat-Jacob (1987, 56-57), com o uso dos termos *systemes monomodulaires* e *plurimodulaires*.

Esses **elementos constitutivos**, individualmente e em suas opções de ‘encaixe’, são, por assim dizer, o vocabulário com o qual o improvisador irá realizar seu discurso. Observar a manipulação dos componentes de um vocabulário musical pode também ser uma técnica analítica para música composta, mas a quantidade de **elementos constitutivos** de um gênero improvisado tende a ser bem menor que os de música pré-composta. Considerando o contexto dos diversos ‘idiomas musicais’, um repertório improvisado só poderá se desenvolver se as opções forem limitadas, satisfazendo às necessidades da espontaneidade e da transmissão oral. (NETLL, 1998, p. 15).

É possível, então, dizer que os improvisadores sempre terão um ‘ponto de partida’, algo sobre o qual poderão improvisar. Há vários tipos, indo desde temas, melodias e sequências de acordes a formas complexas, de um vocabulário de técnicas a um vocabulário de motivos e frases, do que é ‘fácil’ ou natural para os dedos ao que é intelectualmente complexo. Nesse sentido, é possível questionar a noção de que improvisar é simplesmente fazer música em tempo real, por assim dizer, no curso da performance. Tomada ao pé da letra, essa definição é geralmente a que mais distancia os músicos dessa prática tão fundamental, alguns chegando a afirmar que não improvisam definitivamente. Nem tudo é criado no momento, já que há sempre algo em que se apoiar. Grosso modo, o importante é ter conhecimento e treinamento nos ‘modelos’ – no **idioma** – e habilidade para acrescentar algo de si próprio. O bom músico improvisador, provavelmente em qualquer sociedade, “é aquele cujas intuição, imaginação e inspiração o permitem trilhar um caminho entre os dois polos de uma linguagem musical, os quais podem ser descritos como o **obrigatório** e o **proibido**”. (BAILEY, 1992). Inclusive, o músico experiente – e respeitado – é capaz de expandir essa linguagem musical compartilhada, através da inserção de elementos até então ‘proibidos’ dentro do sistema.

1.3 – Pós-Guerra

Até o presente momento, descrevemos a improvisação enquanto prática e exercício das linguagens das quais é parte constituinte. O músico improvisador, agindo dentro do seu idioma, articula as grandes seções formais, organiza seus elementos constituintes e configura, a seu modo, o discurso musical. Além disso, conforme seja o gênero no qual está inserido, ele irá interagir com outros músicos, moldando e articulando coletivamente esta gramática musical compartilhada. Agindo nos limites do idioma, poderá expandi-lo, incorporando elementos exteriores, até então carentes de sentido.

Derek Bailey (1992) propõe os termos ‘idiomático’ e ‘não idiomático’ para distinguir os dois principais tipos de improvisação. A improvisação idiomática – obviamente de uso muito mais amplo – está ocupada com a expressão de um idioma, como o jazz, a música barroca, a música hindu ou o flamenco e tira sua identidade e motivação de tal idioma. A improvisação não idiomática, também chamada de livre improvisação, tem outros interesses expressivos e é geralmente

relacionada ao *free jazz*. Apesar de poder ser bastante estilizada, normalmente não está ligada à representação de uma identidade idiomática.

Nesta terceira parte do capítulo, trataremos das diferentes abordagens, propostas e movimentos musicais que, ao longo do século XX, expandiram os horizontes da prática musical, possibilitando o surgimento da livre improvisação enquanto prática. Obviamente, ela não surgiu de maneira súbita. Como todo tipo de música, desenvolveu-se gradativamente a partir de processos históricos e culturais específicos, desabrochando especialmente no período pós-guerra. “[É] importante notar o quanto essa prática [...] só será possível [...] a partir da configuração de uma escuta contemporânea – múltipla e intensiva” (COSTA, 2003, p. 14). É difícil imaginar a prática da livre improvisação em uma sociedade em que haja pouca consideração relativa aos conceitos de liberdade e direitos individuais, por exemplo. Portanto, *não é coincidência que tal prática tenha se desenvolvido nos locais e momento em que surgiu, como produto da democracia* (NUNN, 1998, Cap.2). Trata-se de uma prática aberta a – na verdade, dependente de – influências de diversos tipos. Em certo sentido, essa prática é derivada dessas influências, o que inclui aspectos culturais, o indivíduo, as circunstâncias de cada performance, e até a própria performance, que exerce sua influência geradora e cumulativa.

A improvisação livre ou não idiomática é uma possibilidade que se configura a partir de uma série de fatores, dentre os quais a crescente dissolução ou permeabilidade das fronteiras entre os idiomas e sistemas musicais e o conseqüente cruzamento que se dá entre as diversas linguagens em determinados contextos da prática musical contemporânea (COSTA, 2003, p. 6).

Na sociedade ocidental, como afirmamos acima, a prática da improvisação perdeu espaço na medida em que a notação possibilitou ao compositor um maior controle dos elementos musicais, surgindo assim um novo tipo de músico, o intérprete – indivíduo capacitado a decodificar os signos de uma partitura, mas geralmente pouco propenso (e estimulado) a improvisar, a extemporizar, a manipular os elementos musicais de um idioma ou mesmo de uma composição. Já no início do século XX, era comum os compositores especificarem todas as articulações e dinâmicas de uma partitura, além das alturas e durações. O auge deste

determinismo vem com o dodecafonismo e posteriormente com o serialismo integral. Certas obras de Stockhausen, Boulez e Milton Babbitt, por exemplo, chegam a trazer para a partitura dados para além das alturas, durações e dinâmicas, notando técnicas instrumentais expandidas, variações timbrísticas etc; gerando extrema complexidade e dificuldades para o intérprete. Em algumas peças, de acordo com Rocha (2001, p. 14), torna-se “praticamente impossível um intérprete conseguir reproduzir tudo o que estava na partitura, o que tornava a ideia de um determinismo total bastante questionável”.

De fato, a partir da segunda metade do século XX, pontua o pesquisador, “vários compositores passam a aceitar e a utilizar a indeterminação em suas obras, com um vigor e implicações filosóficas nunca antes observados na música ocidental” (ROCHA, 2001, p. 20). Vale aqui ressaltarmos que toda música que se apoie sobre a notação musical apresentará necessariamente alguns parâmetros ‘indeterminados’: de uma forma geral, andamentos, agógica e nuances timbrísticas são passíveis de variação interpretativa, e isto não apenas no caso da música renascentista e barroca. Nenhuma forma de notação dá conta de todos os parâmetros da performance musical. Em outras palavras (ROCHA, 2001, p. 10), o papel do “intérprete é sempre fundamental na própria existência e na concretização da música. A obra musical [...] deve ser entendida como o resultado da união da criatividade do compositor com a do intérprete”.

Assumindo este papel fundamental do intérprete para a efetiva realização da música e abrindo mão de controlar todos os elementos musicais, certos compositores iniciaram – no período pós-guerra – uma nova práxis composicional, na qual a aleatoriedade, o acaso e a improvisação estão bastante presentes. John Cage foi, sem dúvida, um dos compositores mais influentes e radicais na composição da música indeterminada.

[Seu interesse pelo acaso] refletia o seu desejo de construir uma música sem a intenção de comunicação direta de uma idéia para o ouvinte; uma música na qual os sons pudessem ser ouvidos simplesmente como sons, sem uma relação de prioridade entre eles (ROCHA, 2001, p. 24).

O próprio Cage fazia distinção entre a música indeterminada em relação à composição – que poderia basear-se em processos aleatórios, como as

imperfeições de uma folha de papel ou o uso do *I-Ching* – e a música indeterminada em relação à performance – na qual deixa-se em aberto questões a serem resolvidas no momento da performance, por exemplo através da improvisação. Assim, mesmo que uma composição tenha sido elaborada a partir de processos indeterminados em relação à composição, ela pode ser bastante determinada em relação à performance, como é o caso de *Music of Changes* (1951), composição que utiliza uma notação bastante precisa, mas que foi composta a partir de procedimentos aleatórios, utilizando jogos de dados e o *I-Ching*. Da mesma forma, uma música pode ser indeterminada em relação à performance, apesar de determinada composicionalmente, como é o caso do *Imaginary Landscape n. 4* (1951), composição de Cage na qual os intérpretes controlam doze aparelhos de rádio, alterando a frequência sintonizada e o volume dos mesmos. Como não se pode prever o que estará tocando nas estações de rádio no momento da realização, pode-se dizer que se trata de música indeterminada em relação à performance, apesar das claras orientações em relação aos volumes e frequências dos aparelhos de rádio indicados aos intérpretes pelo compositor.

Por outro lado, fora dos circuitos musicais de tradição europeia – e fora dos limites da notação – floresceu no Ocidente um fenômeno de enorme importância musical e sociológica, imensa vitalidade, de influência global: o jazz. Termo de origem incerta, começou a ser usado nos anos 1910, nos Estados Unidos, abrangendo diferentes formas de expressão musical, como *blues*, *ragtime*, *Dixieland*, etc. O jazz configura-se no surgimento de abordagens musicais diretamente dependentes da improvisação, graças à sua natureza que alia expressividade e comunicação imediata entre os músicos – e o público. No jazz tradicional, os principais componentes são: harmonia europeia, melodias afro-europeias e rítmica africana. Para Derek Bailey (2008, p. 48), “não há dúvida de que a maior contribuição para a revitalização da improvisação na música ocidental do século XX é o jazz”.

Enquanto prática musical compartilhada socialmente, não apenas pelos músicos, mas por toda uma comunidade, o jazz abarcou, desde seus primeiros momentos, uma grande variedade de gêneros e estilos que, nos dias de hoje, são ensinados e praticados metodicamente em cursos de música e universidades do mundo inteiro. Existem atualmente inúmeros métodos, livros do tipo ‘faça-você-mesmo’, *play-a-longs* etc; o que demonstra a enorme influência e aceitação desta

música cuja metodologia é provavelmente a primeira abordagem não pessoal sistematizada do ensino de improvisação na história.

Tradicionalmente, o jazz se baseia em temas e canções, dos quais provém um contexto melódico, harmônico, rítmico e formal para a improvisação. Um conhecimento sólido de harmonia é um dos pré-requisitos para o desenvolvimento das ideias melódicas, já que estas devem funcionar dentro do esquema harmônico do tema. Como em toda música, um bom senso rítmico e capacidade técnica são também fundamentais. Além disso, o músico de jazz geralmente desenvolve suas capacidades escutando gravações de músicos referenciais, muitas vezes imitando seus estilos, técnicas e interpretações para, aos poucos, desenvolver sua própria personalidade de improvisador. A imitação de um 'mestre' é uma prática muito comum no aprendizado da improvisação.

O jazz – essa música de natureza independente, vital, muitas vezes agressiva – já apresentava sinais de saturação de sua linguagem em meados dos anos 1950. A incessante busca por novos procedimentos expressivos, como a libertação do *chorus* harmônico, uma maior exploração das possibilidades instrumentais, além de fatores sociais e raciais, levou alguns músicos a extrapolar os limites do jazz enquanto idioma, alcançando territórios até então inexplorados. O surgimento do *free jazz*, ou simplesmente *free*, entre os anos 1950 e 1960, mostrou ao mundo uma música supostamente livre de identidade idiomática, com poucas restrições formais e estruturais.

Este novo território alcançado pelo *free jazz* evidencia um deslocamento da forte orientação melódico/harmônica do *bebop*, *hard jazz* e *modal jazz* para uma abordagem de improvisação mais coletiva (uma espécie de retorno à prática do jazz antigo) e mais intensa, valorizando explorações timbrísticas, relacionadas ao próprio som – como se pode ouvir nas texturas densas e complexas, nas técnicas instrumentais expandidas, nos múltiplos *tempi* e complicados processos rítmicos das performances de músicos como Cecil Taylor, Ornette Coleman, Mal Waldron, Eric Dolphy, Albert Ayler, Leo Smith, Archie Shepp e Steve Lacy: músicos que, de maneira radical, levaram o discurso musical para além dos limites da linguagem do jazz em seus diversos gêneros. Eles deram início à exploração de novas possibilidades estilísticas e composicionais, movendo-se na direção de uma livre improvisação, para a qual “a base teórica musical tradicional é cada vez menos aplicável, enquanto conceitos como gesto, identidade, relações de grupo, técnica

instrumental expandida, transições espontâneas, etc., tomam seu lugar” (NUNN, 1998, s./p). Como apontamos anteriormente, essas transformações tiveram paralelos similares na música de concerto, na chamada *avant-garde*, ambas as práticas contribuindo para o que hoje se denomina *free improvisation*, livre improvisação musical.

Distinguir entre livre improvisação e *free jazz*, quando este é levado ao seu extremo de libertação, não é fácil e, de fato, não é algo de grande importância. Se o músico considera que o que está fazendo é jazz, então assim é, mesmo que soe completamente distinto do jazz tradicional. O mesmo se o músico se identifica como livre improvisador.

[...] quando os princípios geradores da música vão de uma base externa, como temas e estilos, para o próprio som enquanto base, é aí que termina o jazz e começa a livre improvisação. Mas, assumindo-se ou não esta atitude, a relação entre jazz (nas suas expressões mais radicais) e a livre improvisação é a de um continuum (NUNN, 1998, s./p).

Enquanto grande parte da música de concerto dos anos 1950 estava lidando com uma organização bastante complexa das alturas, ritmos e elementos timbrísticos – no serialismo por exemplo – ou desenvolvendo aparatos eletrônicos para controle do som, o jazz funcionava em uma estrutura muito mais simples, baseada nas funções mais ou menos delimitadas do solista e do *combo* (acompanhamento), com suas improvisações baseando-se em fórmulas. Com o *free jazz*, entretanto, a distribuição dessas funções tornou-se mais igualitária e flexível, com a tendência a evitar fórmulas convencionais de improvisação. A rítmica tornou-se muito mais complexa e a improvisação melódica e motívica apontou uma tendência harmônica menos tonal e diatônica, utilizando muito mais procedimentos de politonalidade, modalismo, cromatismo e atonalismo; além disso, a importância do timbre cresceu enormemente, com o uso preponderante de improvisações texturais.

A música de concerto deste período pós-guerra também incorporou elementos do jazz¹³ e presenciou, em alguns momentos, a fusão/mistura das funções do intérprete e do compositor. O uso do acaso e da improvisação

¹³ E mesmo a música do período anterior, como se pode notar em certas composições de Stravinsky e Milhaud, por exemplo.

possibilitaram ao compositor incluir em sua obra elementos de fora do seu próprio controle, expandindo assim os limites da própria prática composicional. Ao convidar o intérprete a tomar decisões de forma pessoal e criativa durante a performance, o compositor expande as possibilidades de configuração da obra, permitindo ao intérprete agir sobre a estrutura da composição de forma significativa.

Em seu texto *A Poética da Obra Aberta*, publicado em 1959, Umberto Eco (2005) discute as implicações estéticas de certas obras musicais que começavam a surgir, permitindo cada vez mais autonomia ao intérprete em relação a escolhas formais e interpretativas. Havia não apenas liberdade 'interpretativa' – já presente em vários níveis ao longo da história da música ocidental –, mas era dada ao intérprete a oportunidade de colocar sob seu próprio julgamento a forma da peça, decidindo por quanto tempo manter uma nota ou em que ordem tocar grupos de notas. Não era apenas permitido, mas fundamentalmente necessário, que o intérprete participasse ativamente do processo criativo, dividindo com o compositor diversas escolhas formais e de conteúdo, tornando-se assim, uma espécie de co-autor. Uma maior crença no indivíduo valorizava o papel do músico, desdobrando e compartilhando a responsabilidade para com o sucesso da obra entre o compositor, os intérpretes e até mesmo o público.

Os procedimentos composicionais que lidavam com indeterminação – tanto em relação à própria composição quanto em relação à performance – tiveram, inicialmente, mais força nos Estados Unidos, nas propostas de compositores como John Cage, Earle Brown, Morton Feldman e Christian Wolff. A aceitação desta nova estética pelos compositores europeus foi mais lenta e gradual:

Os compositores europeus demoraram um longo tempo para aceitar que uma grande massa de instrumentos poderia tocar sons indeterminados, de qualquer altura, com o resultado podendo ainda ser chamado de música. [...] a tradição musical europeia foi construída sobre o princípio de que a música pode somente compreender sons precisos tocados em momentos exatamente definidos, então, sons tocados aleatoriamente só poderiam produzir não música (BRINDLE, 1987, p. 67-68 apud ROCHA, 2001).

O uso de partituras gráficas possibilita grande variedade interpretativa – ou seja, indeterminação, – e é bastante característico deste período. A composição *December 1952*, de Earle Brown, consiste numa única página, com uma

configuração de barras horizontais e verticais de diferentes tamanhos e espessuras. Acompanhando a partitura (BROWN, 1961), há breves indicações de instruções em aberto: “Para um ou mais instrumentos e/ou artefato produtor de som [...]. A composição deve ser executada em qualquer direção a partir de qualquer ponto por qualquer duração de tempo [...]”¹⁴

As partituras convencionais apresentam uma ‘obra fechada’, determinando altura, ritmo, métrica, instrumentação e forma, deixando apenas um estreito espaço para a liberdade do intérprete, principalmente em relação ao andamento e à dinâmica; mas as composições pertencentes a essa estética ‘aberta’ dos anos 1950 e 1960 propuseram estratégias composicionais que possibilitam ao intérprete muito mais liberdade. Tomando a ‘partitura gráfica’ de *December 1952* como exemplo, duas performances – ou ‘realizações’ – dessa mesma peça podem ser duas experiências musicais radicalmente diferentes.

De acordo com Cox e Warner (2004), junto a Morton Feldman e Christian Wolff, Earle Brown (1926–2002) fez parte de um grupo de compositores residentes em Nova York durante os anos 1950, os quais tinham afinidade com as ideias de John Cage e também se relacionavam com alguns importantes artistas plásticos daquele cenário, como Mark Rothko, Jackson Pollock e Alexander Calder. Com formação musical tradicional e também no jazz, Brown considera os *mobiles* de Calder como principal influência da sua atitude conceitual em relação à arte musical, o que se pode constatar nas obras *Folio* e *Four Systems* (1952-1954), consideradas pioneiras em termos de notação gráfica e flexibilidade interpretativa. Outras peças posteriores que utilizam a ideia do *mobile* são *Twenty-Five Pages* (1953), *Available Forms I and II* (1961-62) e *Modules I and II* (1967). Segundo Brown (apud BAILEY, 1992, p. 60): “seria fantástico ter uma música que tivesse sempre um caráter básico, mas que, graças a aspectos de improvisação e flexibilidade notacional, pudesse apresentar características sutilmente diversas”.

Compositores como Pierre Boulez e Karlheinz Stockhausen vieram a propor uma forma de indeterminação na performance um pouco mais moderada, que chamaram de composição ‘aleatória’. A primeira seção da *Terceira Sonata para Piano* (1955-57) de Boulez consiste em dez páginas de partitura em notação tradicional que devem ser agrupadas em qualquer sequência segundo o gosto do

¹⁴ BROWN, Earle, *Folio* (1952-53) e *Four Systems* (1954) - Partituras

intérprete. A *Klavierstück XI* (1957) de Stockhausen consiste em dezenove pequenas passagens espalhadas ao longo de uma grande página. O intérprete é instruído a começar a peça onde quer que caia seu olhar e, então, prosseguir para qualquer passagem que queira, terminando a música quando todas as passagens tiverem sido tocadas ao menos três vezes.

Em uma obra tradicional, o compositor apresenta um produto acabado com a intenção de que essa composição particular seja recebida e apreciada da mesma forma em que foi concebida. Segundo Eco (2005), isso caracteriza o que se pode chamar de poética da *necessidade*. Como o receptor reage aos estímulos de uma determinada música com uma resposta particular – individual – aos padrões presentes na composição, sua percepção/recepção é condicionada às suas próprias peculiaridades, uma cultura estabelecida, uma série de gostos, inclinações pessoais, etc. A compreensão do artefato original é sempre modificada por sua perspectiva particular e individual. De fato, consoante Eco, a forma da obra de arte ganha sua validade estética na mesma proporção do número de perspectivas que ela possibilita em termos de recepção e compreensão. Uma obra de arte, portanto, é uma forma completa e fechada em sua unidade, como um todo orgânico, enquanto ao mesmo tempo constitui um produto ‘aberto’, suscetível a incontáveis interpretações diferentes que, entretanto, não comprometem sua especificidade inadulterável. Conclui-se que cada recepção de uma determinada obra é, ao mesmo tempo, uma *interpretação* e uma *performance* da mesma, pois, em cada recepção, a obra ganha uma nova perspectiva para si mesma.

Mesmo assim, é óbvio que obras como as de Cage, Wolff, Brown e outros são ‘abertas’ num sentido muito mais amplo. Umberto Eco nos aponta, como importante característica, o fato de elas serem de certa forma ‘inacabadas’. Nelas, o compositor deixa para o intérprete a tarefa de montar a peça, utilizando o material disponível. Enquanto nas composições ‘clássicas’, tradicionais, o compositor ordena suas unidades sonoras de maneira fechada, bem-definida, antes de apresentá-las ao ouvinte, nas obras ditas ‘abertas’ existe uma espécie de rejeição das mensagens conclusas e definitivas, multiplicando as possibilidades formais de distribuição dos elementos musicais. Isso nos remete ao fato de grande parte dessa estética ‘aberta’

estar baseada numa música processual, realizada a partir de processos que podem ser de várias ordens.¹⁵

Processos de Probabilidade e Acaso – são aqueles utilizados primeiramente e principalmente por Cage – por exemplo, o *I Ching*, utilizado para responder a questões de articulação do seu material (*Music of Changes*, 1951, *Mureau*, 1971); observação das imperfeições numa folha de papel (*Music for Piano*, 1952-6); as diversas sobreposições de formas impressas em papel transparente (perspex) e lidas de forma a gerar várias combinatórias (*Variations I-III e VI*, 1958-67); um mapa celeste (*Atlas Eclipticalis*, 1961-2) e o computador (*HPSCHD*, 1969). Outros compositores também utilizaram esse tipo de processo: tabelas de números aleatórios ou uma lista telefônica são usados no *Poem* (1960), de La Mount Young, e, na *Voicpiece* (1967), de Christopher Hobbs, técnicas aleatórias são usadas para gerar um programa de ações vocais para cada intérprete individualmente. George Brecht utiliza cartões embaralhados em *Card Piece for Voices* (1959), assim como Cage em *Theatre Piece* (1960). A importância dos métodos de acaso/probabilidade de Cage, no início dos anos 1950, está no posicionamento do ‘material fora do controle do compositor, que possibilita que este material seja determinado por um sistema. E a real inovação está na ênfase da criação de um sistema/processo.

Processos Pessoais/Humanos – são processos que possibilitam aos intérpretes moverem-se dentro do material dado ou sugerido, cada um na sua própria velocidade. Morton Feldman foi provavelmente o primeiro a usar esse procedimento em *Piece for Four Pianos* (1957); e Cardew os utiliza em todos os sete parágrafos de *The Great Learning* (1968-71). Diferenças de habilidade são consideradas na (possível) eventualidade dos músicos se perderem no *Les Moutons de Panurge* (1969) de Frederic Rzewski (desde que você se perdeu, você é encorajado a permanecer perdido).

Processos Contextuais – estão relacionados às ações dependentes de condições imprevisíveis e de variáveis que surgem de dentro da continuidade musical. A seleção de novas alturas definidas no Parágrafo 7 do *The Great Learning* é um exemplo deste tipo de processo, originado por Christian Wolff, cuja música apresenta um repertório compreensivo de sistemas contextuais. Um dos ‘movimentos’ de *Burdocks* (1970), por exemplo, é para uma orquestra feita de pelo

¹⁵ Michael Nyman (1999) classifica e define diferentes tipos de processos relacionados à música experimental em seu livro **Experimental Music: Cage and Beyond**.

menos quinze músicos, em que cada um escolhe de um a três sons, consideravelmente quietos/sutis. Usando um de cada vez, deve-se tocar o mais simultaneamente possível com o próximo som do músico mais próximo; então, com o mais próximo depois deste, e assim por diante até que se tenha tocado com todos os outros músicos, encerrando com o músico mais distante. O ‘plano de improvisação’ no *Spacecraft* (1968), de Rzewski, também se encaixa nessa categoria, assim como os dois últimos parágrafos do *The Great Learning* e, de forma bastante diferente, nas *Vespers* (1968), de Alvin Lucier.

Processos Eletrônicos – estes podem tomar diversas formas. Um bom exemplo é o *Runthrough* (1970), de David Behrman. Essa peça solicita apenas um *set-up* eletrônico composto por geradores e moduladores com botões e interruptores e um distribuidor *photocell*, que três ou quatro pessoas utilizam para improvisação. Behrman (apud NYMAN, 1999, p. 8) escreve: “já que não há partitura ou diretrizes, qualquer som que resultar de qualquer combinação dos interruptores e posicionamentos luminosos faz parte da ‘peça’.

Processos de Repetição – tipo de processo que faz uso extensivo da repetição como principal meio na geração de movimento – como, por exemplo, nas *Machines*, de John White, na música de ‘processo gradual’, de Steve Reich, nos *Keyboard Studies* de Terry Riley, ou numa peça como *Cantation I* (1970) de Hugh Shrapnel. A famosa *In C* (1967) – em Dó – de Terry Riley, e o Parágrafo 2 do *The Great Learning*, de Cornelius Cardew, utiliza da repetição dentro de Processos Humanos (ou vice versa). Nos processos de repetição, o ‘imprevisto’ pode surgir através de diversos fatores, mesmo se o processo estiver totalmente previsto do ponto de vista estrutural.¹⁶

Tais processos revelam configurações momentâneas que nunca aconteceram nem nunca acontecerão novamente. Eles pressupõem não somente uma aceitação, mas uma busca pela singularidade do momento, por sua efemeridade. Podemos apontar a descrição que Michael Nyman (1999) faz da relação entre a obra do compositor experimental e a obra do compositor de vanguarda, como exemplo das diferenças entre a obra tradicional e a obra aberta.

¹⁶ As descrições e os exemplos desses processos foram retirados de NYMAN, 1999, p. 6-9.

[...] o compositor experimental está interessado não na permanência da obra, mas na singularidade do momento. Este é um conceito que está claramente expresso no comentário de Gustav Jung sobre o *I Ching*: 'O momento atual, sob observação atual, parece à visão dos antigos chineses muito mais um lapso do acaso que um resultado claramente definido de processos causais. O que parece lhes interessar é a configuração formada por eventos ocasionais/aleatórios, no momento da observação, e não todas as razões hipotéticas que aparentemente apontam para uma coincidência. Enquanto a mente ocidental cuidadosamente filtra, pesa, seleciona, classifica, isola, a visão chinesa de um determinado momento engloba até os mínimos detalhes, ainda que aparentemente sem sentido, porque todos os ingredientes compõem juntos o momento observado.' Em contraste, o compositor de vanguarda quer congelar o momento, quer tornar sua singularidade algo passível de ser guardado, possuído. Stockhausen (1956) diz que 'Um som que resulta de um certo modo de estrutura não tem relevância fora da composição particular para o qual foi elaborado. Por esta razão, o mesmo elemento, 'preparado', o mesmo som e o mesmo 'objeto' não pode nunca ser utilizado em diferentes composições, e todos os sons criados segundo o padrão estrutural de uma determinada composição são destruídos quando a composição está completa.' (NYMAN, 1999, p. 9).

Esses compositores 'experimentais' ou, pelo menos, 'abertos' a tal variedade de configurações musicais,

não estão de todo preocupados em prescrever objetos-temporais definidos, cujos materiais, estrutura e relações são calculados previamente, mas estão mais interessados com a possibilidade de desenhar uma situação na qual os sons possam acontecer, um processo de gerar ações (sonoras ou não), um campo delineado por certas 'regras' composicionais. (NYMAN, 1999, p. 4.)

O compositor de estética aberta, então, aparenta não se preocupar com o rumo exato que sua música irá tomar. Essa visão aparentemente paradoxal do fenômeno, levando em conta seu grau de incerteza e indeterminação, nos convida a considerar por que o artista contemporâneo – no caso dos anos 50 e 60 – sente a necessidade de trabalhar nessa direção. Incita-nos a descobrir qual evolução histórica da sensibilidade estética o levou a isso, e quais fatores da cultura moderna reforçam sua atitude estética/criativa. Nesse ponto, Eco (2005) parece concordar com a opinião mais ou menos generalizada de que a forma como são estruturadas as obras de arte refletem a maneira através da qual a ciência ou a cultura contemporânea vê a realidade.

Dessa forma, Eco não considera demasiado ambicioso detectar na poética da ‘obra aberta’ ou da ‘obra em movimento’ certa tendência que reflete o pensamento científico contemporâneo. Por exemplo, é lugar comum relacionar o ‘*continuum* espaço-temporal’ do pensamento científico com a estrutura das obras de James Joyce. O compositor belga Henri Pousseur descreve sua peça *Scambi* (1957) como um *campo de possibilidades*. Eco aponta como essa descrição denota no compositor em questão uma clareza e preparação para lidar com dois termos técnicos do pensamento científico de sua época. A noção de *campo* é dada pela física, e implica uma revisão das relações clássicas entre causa e efeito como um sistema rígido e unidirecional: temos agora uma interação de forças, uma configuração de eventos possíveis, um dinamismo completo da estrutura. A noção de *possibilidade* corresponde a um cânone filosófico que descarta uma visão estática e silogística da ordem, correspondendo à devolução da autonomia intelectual às decisões e escolhas pessoais e aos contextos sociais.

Se um padrão musical não necessariamente determina o próximo padrão, se não há uma base tonal que permite ao ouvinte inferir os próximos passos do discurso musical, isso tem profundo significado numa ruptura do conceito de causa. Tanto para essas obras quanto para os *game pieces* de John Zorn, – dos quais trataremos a partir do próximo capítulo – a lógica binária do isto-ou-aquilo, da qual procede o dilema do verdadeiro/falso, do fato e seu contrário, não é mais o único instrumento de experimentação filosófica. De certa maneira, tudo isso faz parte das principais questões relativas à crítica do pós-modernismo em relação ao modernismo e seus ideais totalitários. A descrença nas hegemonias e o reconhecimento do ‘outro’ são características da filosofia pós-modernista, levando principalmente a essa pluralidade de perspectivas, tanto para o compositor e o intérprete quanto para o ouvinte (DRIES, 1994, McNEILLY, 1995, LYOTARD, 1979).

A validação do indeterminado como pertencente ao processo cognitivo, da lógica dos múltiplos valores abrindo espaço para as relações **com/e** ao invés da lógica **sem/ou**, postula o despojamento da obra de arte de conclusões necessárias e previsíveis. A liberdade do intérprete funciona como parte da *descontinuidade* que a física contemporânea reconhece, não como elemento desorientador, mas como estágio essencial dos procedimentos de verificação científica e também como padrões verificáveis do mundo subatômico.

Essa tendência da poética da obra aberta ao ambíguo e ao indeterminado e seu investimento contra o sólido conceito de necessidade obviamente refletem a crise da civilização contemporânea. Entretanto, pode-se ver na harmonia entre tal poética e o pensamento científico moderno (einsteniano), a possibilidade de pensamento e ação tornada possível ao indivíduo que esteja aberto ao contínuo renovar de seus padrões vitais e processos cognitivos. Nesse universo, relatividade significa infinita variabilidade de experiência, tanto quanto as infinitas formas de medição e posicionamento das coisas. A poética da obra aberta permite não apenas ao compositor, mas também ao intérprete e ao ouvinte participar desse universo.

Entretanto, as 'possibilidades' tornadas possíveis pela obra 'aberta' sempre funcionam num dado *campo de relações*. Como no universo einsteniano, a 'obra em movimento' nega a existência de um único ponto de vista, mas isso não significa um completo caos em suas relações internas. O que existe são regras implícitas que governam essas relações. Estratégias composicionais para guiar a improvisação, tais como partituras gráficas, placas, gestos manuais, regras e diretrizes diversas, restringem e delimitam ao invés de determinar o resultado de uma performance. O autor oferece ao intérprete e ao ouvinte uma obra *a ser completada*. Ele não sabe exatamente como sua obra será finalizada, mas está ciente de que, mesmo completa, a obra em questão continua sendo sua. Não será uma obra diferente, ainda que tenha tomado formas e características não previstas. O autor propõe um determinado número de possibilidades que foram anteriormente organizadas e orientadas para um desenvolvimento apropriado. Os *mobiles*, de Pousseur e de Earle Brown, a maior parte das composições de Christian Wolff, a *Klavierstücke XI*, de Stockhausen, os *game pieces*, de John Zorn, nunca serão as mesmas em diferentes ocasiões nem nunca serão gratuitamente diferentes. Devem ser vistas como a atualização de séries de consequências cujas premissas estão firmemente enraizadas nas informações originais providas pelo compositor.

Eco (2005) conclui que tal sistema poético dotado de uma 'abertura' – tanto no nível teórico quanto no prático – é a possibilidade fundamental do artista e do consumidor contemporâneo. Ela se alinha aberta e conscientemente às tendências metodológicas científicas atuais e coloca sob forma tangível o que a teoria estética

já reconhece como o suporte geral da performance¹⁷. Vimos que uma obra ‘aberta’ é caracterizada por um convite a *realizar a obra conjuntamente* com o autor, e que, em um nível mais amplo, existem obras que, mesmo organicamente completas, são ainda ‘abertas’ a uma formação/mutação contínua de relações internas, que o ouvinte deve descobrir e selecionar dentro da totalidade de estímulos que a obra propõe. Podemos apontar como exemplo desse tipo de obra as composições seriais. Além disso, toda obra de arte, mesmo tendo sido produzida segundo uma poética da necessidade – explícita ou implicitamente – é na verdade aberta a uma gama virtualmente ilimitada de leituras possíveis, cada qual permitindo à obra vitalizar-se em termos de um gosto ou perspectivas pessoais.

A grande reviravolta sociopolítica do período pós-guerra apresenta-se nas artes em geral e na música como uma descrença nos ideais ‘totalitários’ do modernismo, movendo-se numa busca pela **acessibilidade** da obra, não significando necessariamente um recuo em termos técnicos, mas uma abertura a procedimentos anteriormente não assimilados ao fazer tradicional. De acordo com Bailey (1992), tais procedimentos encontram reverberação nas propostas da teoria da pós-modernidade, e podemos apontar certas palavras-chave para tais práticas: repetição, retração (redução), retrospectiva, *revival*, pastiche, colagem, *zapping*; o uso dos prefixos ‘*neo*’ ou ‘*pós*’ é também bastante característico.¹⁸

Mesmo que de tais procedimentos não necessariamente provenham estímulos para a improvisação, ela costuma encontrar espaço nesse tipo de proposta. É justamente nessa busca por acessibilidade que o próprio músico encontra acesso à sua própria vivência musical, explorada e atualizada sob a forma de improvisação. Segundo Polaschegg (2007, p. 1), as propostas dos anos 1950 e 1960 que traziam consigo o indeterminismo, o aleatório e as estruturas ‘abertas’ “eram apenas uma pequena parte de um movimento mais amplo contra a noção tradicional de música, músico e obra”.¹⁹ Esse renascimento da improvisação, com o que ela traz de imprevisto e indeterminado, se deu tanto dentro quanto fora do

¹⁷ Não nos deteremos aqui sobre as diversas leituras possíveis do conceito de *performance*. O que apontamos como suporte geral da performance corresponde diretamente à multiplicidade de leituras possíveis que o próprio conceito de performance possibilita. Sobre isso, ver CARLSON, Marvin. **Performance: uma introdução crítica**. Belo Horizonte, Ed. UFMG, 2010. Também TURINO, Thomas. **Music as Social Life: The Politics of Participation**. Chicago, University of Chicago Press, 2008.

¹⁸ A maior parte destes termos também pode ser encontrada em Dries (1994).

¹⁹ O artigo de Nina Polaschegg foi primeiramente publicado como "Verflechtungen. Zur Neubestimmung des Verhältnisses von Komposition und Improvisation", na revista MusikTexte 114, em agosto de 2007.

contexto da ‘Nova Música’, como redescoberta de procedimentos anteriormente presentes na música europeia e a aceitação de influências de músicas orientais e principalmente do jazz. É importante notar que, para essa ‘improvisação redescoberta’, – nos anos 1950 e 1960, e não apenas no âmbito da música de concerto – sua função, seu significado, seu raio de influência e sua relação com os parâmetros da música composta, “não temos um conceito abrangente, mas um conceito provisório, da ‘livre improvisação’” (POLASCHEGG, 2007, p. 1).

Obviamente, o conceito de liberdade vai muito além do que podemos abarcar no presente texto. A palavra ‘livre’ pode dar falsa impressão por ter vários significados comuns. Pode-se referir à liberdade política, autodeterminação, escolha, espontaneidade ou libertação. Pode representar uma falta de: restrição, inibição, obrigação, obstrução, custo etc. Mas, se considerarmos que o improvisador ‘livre’ é menos inibido, menos obrigado, menos obstruído, e que o custo financeiro pode ser literalmente nulo, – pois se pode improvisar assoviando ou batucando numa mesa – a palavra ‘livre’ parece ser de certa forma apropriada. É importante notar que a ‘livre improvisação musical’, pensada como resultado de uma ação coletiva e intencional por parte de intérpretes criadores,

se coloca como uma proposta estética, de ação musical e, por isso, política. Isto [...] é substancialmente diferente de uma situação em que um compositor abre espaços de improvisação para um grupo de intérpretes no contexto de uma obra pré-concebida (COSTA, 2003, p.13)

Os primeiros grupos dedicados à improvisação nos anos 1960 focavam a maior parte de seu trabalho em ensaios intensivos. Mas, além disso, improvisar livre e espontaneamente sem predeterminações fazia-se essencial. Tocar sem ensaios prévios pode – até hoje – ter qualidades especiais para certos improvisadores. Geralmente, o trabalho de ensaio intensivo possibilita o surgimento de uma linguagem comum através da improvisação. A música não é mais construída numa mesa, mas surge do tocar dentro de possíveis ‘espaços sonoros’. Esses ‘espaços’ podem mais tarde integrar-se em estruturas mais ou menos fixadas.

Para Dale (2008), a música de improvisadores que, por ensaios e/ou meios pré-estruturais de natureza verbal ou gráfica, desenvolveram um idioma próprio, pessoal, pode, portanto, ser considerada um tipo de composição. Se algum músico

inclui – em um CD por exemplo – o processo criativo de escolha e tratamento do material musical que tenha um forte caráter improvisatório, então podemos falar de ‘composição a partir da improvisação’, e de ‘*comprovisation*’²⁰, termo frequentemente usado para designar a música que conecta elementos improvisatórios e composicionais. Tal música ‘*comprovisada*’ apresenta um determinado grau de estruturação composicional (através da implementação de alguma diretriz ou notação) e um determinado grau de espontaneidade e flexibilidade na atuação do *músico-performer* (através da elaboração de um espaço em que não apenas seja possível, mas que implique na necessidade do músico criar e dar forma à obra no momento da performance). Ainda que seja cada vez mais utilizado, o termo *comprovisation* é bastante questionável, por simplificar diferenças substanciais dos conceitos de improvisação e composição.

Uma nova visão da relação entre improvisação e composição, a partir dos procedimentos usados no pós-guerra que deixaram bases estéticas sobre as quais compositores e improvisadores podem igualmente trabalhar, deve levar em conta a função que a liberdade e a espontaneidade podem, a partir daí, representar não apenas para o músico, mas também para o ouvinte. Aqui encontramos, segundo Bailey (1992, p. 75), em evidência o “reconhecimento de que a improvisação é uma força criativa de poder incalculável” e não simplesmente uma forma de viabilizar possibilidades instrumentais mais ou menos interessantes. Uma pré-estruturação da prática improvisatória, seja ela conceitual, gráfica, textual e/ou dramatúrgica, pode ajudar a evitar a reprodução de padrões e *clichés* improvisatórios, estimular o trabalho em conjunto e a busca por possibilidades criativas de organização musical. Essas pré-estruturas não impedem o surgimento do imprevisível, mas podem ser uma forma de emancipar o discurso musical, contando com a cooperação e envolvimento dos músicos e suas linguagens individuais.

A situação musical e o clima cultural do pós-guerra foram caracterizados por uma forte tendência a redescobrir na improvisação um elemento fundamental da prática musical, e nesse processo, as expectativas de inovação estavam geralmente acompanhadas de motivos éticos e culturais em comum. Vários compositores ligados à ‘Nova Música’ (norte-americana e europeia) se engajaram em coletivos

²⁰ Não nos aprofundaremos aqui no conceito de *Comprovisation*. Ele pode abarcar propostas muito diversas, também contribuindo para a visão de que improvisação e composição fazem parte de um mesmo substrato criativo.

para se dedicar à improvisação, ao mesmo tempo em que vários compositores, com experiência (afro-americana) no *jazz* e no *free jazz*, voltaram-se para as novas práticas improvisatórias. A partir de diferentes pontos de vista, propostas e abordagens, fez-se então possível a prática da livre improvisação musical.

1.4 - Grupos e Propostas

Baseando-nos principalmente num texto de Nina Polaschegg (2007), faremos aqui um breve levantamento dos principais grupos e músicos que se dedicaram à prática da improvisação 'não idiomática' e algumas propostas de abordagem composicional da improvisação relacionadas, que surgiram a partir do período pós-guerra. Tais participantes do 'renascimento' da improvisação têm algo em comum: todos encontraram um caminho na improvisação a partir da delimitação de estilos composicionais bem-definidos, de acordo com Polaschegg (2007, p. 2), desenvolvendo seus conceitos principalmente entre os anos 1960 e 1970.

Improvisational Chamber Ensemble

O compositor Lucas Foss foi particularmente ativo no desenvolvimento da improvisação no contexto da música de vanguarda, fundando em 1957 o Improvisational Chamber Ensemble, enquanto professor da University of California em Los Angeles. Segundo Foss (1998), uma relação mais direta entre compositor e intérprete é essencial para o desenvolvimento de uma nova música. O compositor desenvolveu com seu grupo um sistema de improvisação coletiva, na qual a atitude de ouvir um ao outro é tão ou mais importante que a de tocar. O resultado dessa situação "coloca a responsabilidade da escolha nos ombros dos intérpretes. Ultrapassa o compositor. A composição torna-se a performance, a música do performer" (FOSS, 1998, p. 334 apud ROCHA, p. 35). Exemplos de peças de Lucas Foss que utilizam improvisação e são reminiscentes do seu trabalho com o Improvisational Chamber Ensemble são *Time Cycles* (1960) e *Echoi* (1963).

Nuova Consonanza

Vários compositores preferiram não adentrar o campo disputado pelo serialismo e o contra-movimento proposto pela música aleatória, por correr o risco de se repetirem como compositores. Esse é o caso de Franco Evangelisti, que, nos últimos dezessete anos de sua vida, mudou radicalmente da composição para a improvisação. Em 1965, ele fundou o *Gruppo di Improvisazione di Nuova Consonanza*, um coletivo de compositores que alternavam sua base e que contava com Larry Austin, Mario Bertoncini, Walter Chanchi, Aldo Clementi, Egisto Macchi, Ennio Morricone, Giancarlo Schiaffini e Antonello Neri, dentre outros compositores italianos. O coletivo, que deveria ser formado apenas por compositores-improvisadores, não estava preocupado com o ‘momento criativo’ em si, mas em trazer à tona uma obra musical pós-tradicional, que não utilizasse nenhuma forma de notação, que entendesse sua improvisação como uma forma de compor coletivamente, segundo Polaschegg (2007, p. 5). Ao invés de diretrizes escritas, um trabalho de ensaio intensivo propunha aos músicos determinadas tarefas, como criar texturas sonoras específicas, avaliá-las e combiná-las entre si. Assim, construindo e desconstruindo texturas e esferas sonoras em intensivo trabalho prático, sempre dispostos a reagir rápida e espontaneamente, propunham constituir um espaço musical que dispusesse de ampla matriz de escolhas possíveis, incluindo construções sonoras e superfícies texturais, como um vocabulário.

Sonic Arts Group / Sonic Arts Union

Coletivo de músicos ativo entre 1966 e 1976, fundado por Robert Ashley, David Behrman, Alvin Lucier e Gordon Mumma, todos já havendo previamente

trabalho juntos nas performances instrumentais dos festivais ONCE.²¹ Inicialmente apresentando-se sob o nome de Sonic Arts Group, posteriormente mudaram para Sonic Arts Union. Inspirados pelo sucesso do trabalho partilhado por John Cage e David Tudor, o coletivo de compositores foi formado para promover mutuamente suas composições eletrônicas e teatrais. De acordo com David Behrman (apud HOLMES, 2002, p. 266), o que unia essas obras era o desejo de criar peças “nas quais técnicas já estabelecidas eram jogadas fora e lidava-se com a natureza do som a partir do zero”.

New Phonic Art

De atitude fundamentalmente contrária ao grupo Nuova Consonanza, o quarteto New Phonic Art se constitui em 1969 ao redor do trombonista e compositor Vinko Globokar. Sua principal premissa era: “sem acordos, sem ensaios, sem discussões antes ou depois dos concertos”²². Seu único ponto em comum com o *Nuova Consonanza*, além da intensidade na busca de novos espectros sonoros, era a estrita proibição de sequências musicais tradicionais, técnicas instrumentais tradicionais, clichês reconhecíveis etc. Entretanto, com o passar do tempo, deram-se conta de que a proibição de convenções era também uma convenção. Dessa forma, resolveram de pronto admitir todo tipo possível de ideias musicais, desde ruídos a clichês instrumentais tradicionais e citações. Seu gesto musical, que em certos momentos remete à anarquia do *free-jazz*, era fundamentalmente diverso da proposta sonora textural do Nuova Consonanza, que surgia de uma escuta mais delicada.

²¹ Os festivais ONCE de Nova Música aconteceram em Ann Arbor entre 1961 e 1966 e foram organizados por cinco estudantes de composição do professor Ross Lee Finney na Michigan School of Music: Robert Ashley, George Cacioppo, Gordon Mumma, Roger Reynolds e Donald Scavarda. *The ONCE Group* era, na verdade, um coletivo de músicos, artistas plásticos, arquitetos e *film-makers* que buscaram criar um meio através do qual os artistas pudessem explorar e compartilhar técnicas e ideias, entre o fim dos anos 1950 e início dos 1960. Durante os anos em que o festival esteve ativo, foram estreadas peças dos cinco compositores organizadores, além de peças de Pauline Oliveros, David Behrman, George Crevoshay, Bruce Sheff e Philip Krum. As composições e performances ali apresentadas serviam como laboratório para o desenvolvimento de novas abordagens para música tanto acústica quanto eletrônica. Mais informações em: MUMMA, Gordon. *The ONCE Festival and How It Happened*. **Arts in Society**, Madison, v. 4, n. 2, 1967. Texto disponível também <<https://brainwashed.com/mumma/once.htm>>.

²² Carl Dahlhaus, Plädoyer für eine romantische Kategorie. Der Begriff des Kunstwerks in der neuesten Musik, in: Dahlhaus, Schönberg und andere, Mainz 1978, 270-278. Citado em POLASCHEGG, 2007.

Para Globokar²³ (1998, apud Polaschegg, 2007, p. 6), o meio para improvisar era a “experimentação de diferentes estruturas musicais em interação, existentes através de diferentes formas de comportamento humano” Resultados e *insights* desses experimentos foram utilizados por Globokar em suas composições. “*Laboratorium*” e “*Diskurs II-IX*” (1973-1985 e 1969-1993, respectivamente) são tanto composições no senso comum quanto instruções para interações estruturais humanas no meio da música.

Musica Elettronica Viva

Co-fundado em Roma em 1966 pelo pianista e compositor americano Frederick Rzewski, o *Musica Elettronica Viva* (MEV) é um grupo que existe até os dias de hoje, apesar de haver poucas gravações de suas performances. O núcleo do grupo é formado por Rzewski, Alvin Curran e Richard Teitelbaum, além de Allan Bryant, Jon Phetteplace, Ivan Vandor, Carol Plantamura e Steve Lacy. Os músicos iniciaram suas atividades de grupo dedicando-se ao *live-electronics*, processo que estava sendo desenvolvido naquela época, mas seu trabalho não se limitava ao uso de novos instrumentos eletrônicos. Eles também desenvolveram várias séries de planos e instruções que guiavam sua improvisação. “*Spacecraft*” foi um plano de improvisação bastante utilizado em performances públicas e que era paradigmático para o grupo. “Essa obra foi concebida como um empreendimento coletivo, visando a criação de uma música em comum, usando o mínimo possível de regras composicionais”²⁴

AMM

O grupo AMM, fundado na Inglaterra em 1965, está ativo até os dias de hoje e, de certa forma, é uma exceção dentre os grupos dedicados à improvisação não idiomática. Com a exceção de Cornelius Cardew, que morreu em 1981, nenhum dos membros fundadores era compositor. A maioria eram músicos de jazz ou músicos

²³ GLOBOKAR, Vinko. *Laboratorium. Texte zur Musik*, Saarbrücken: Pfau, 1998.

²⁴ Frederic Rzewski: *Kalkuliertes Risiko*, *Musica Elettronica Viva*, In: Gisela Gronemeyer, Reinhard Oehlschlägel (Herausgeber): *Nonsequiturs: writings and lectures on improvisation, composition, and interpretation*, Köln: Edition MusikTexte 009. Citado em POLASCHEGG, 2007.

que tinha formação em artes visuais. Eles desenvolveram uma música improvisada original, europeia, que vai além do *jazz* afro-americano. Membros do seu núcleo são Keith Rowe, inventor da *table guitar*, o saxofonista Lou Gare, o percussionista Eddie Prévost e o compositor e pianista Cornelius Cardew, cujo espaço foi ocupado pelo pianista John Tilbury após sua morte.

Cardew, que teve formação musical tradicional e que trabalhou com Karlheinz Stockhausen no estúdio da WDR de Colônia, em um determinado momento se desligou da chamada 'nova música' para se dedicar à ideologias radicais de esquerda. Assim como para todos os compositores que aqui apresentamos, a improvisação era para ele uma forma de libertar-se da reduzida visão do universo da composição acadêmica e, ao mesmo tempo, um recurso para tornar-se ativo sob sua própria autonomia.

Os músicos do AMM não queriam criar 'obras' musicais, como os músicos do Nuova Consonanza. Estavam mais interessados no caráter processual, transitório e irrepetível da performance musical improvisada. Um aspecto relevante é a determinação de seus improvisadores em desenvolverem uma estética musical original, enraizada na sua própria tradição cultural de brancos europeus.

Scratch Orchestra

Cornelius Cardew não foi somente membro do AMM. Em 1969, ele fundou com Michael Parsons e Howard Skempton um tipo especial de grupo, a Scratch Orchestra. Qualquer pessoa, fosse ela amadora ou profissional, poderia participar. Além de alguns músicos do AMM e alguns artistas visuais, havia estudantes e não músicos. Era um grupo de mais ou menos quarenta membros, com ou sem treinamento musical. Meio anarquista, meio radical de esquerda, suas performances variavam entre concertos e *happenings*. Cada membro deveria compor uma peça para o grupo. Eram utilizadas partituras gráficas, instruções textuais ou sugestões dramatúrgicas.

Devemos apontar aqui a composição de Cornelius Cardew intitulada *Treatise* (1963-67) como uma importante contribuição na música que lida exatamente com compositores que improvisam e composição para improvisadores. Provavelmente uma das partituras gráficas mais conhecidas, seu 'Tratado' se constitui de várias páginas com elementos gráficos para os quais não há instruções de execução. Ao

evitar instruções concretas, seu objetivo é forçar os intérpretes a investigar as possibilidades de realização da peça por conta própria. Apesar de uma realização da partitura de *Treatise* não ser uma improvisação livre, sua intenção com esta composição e com seu trabalho nos grupos de improvisação é uma tentativa de superar o ego do autor em favor de uma obra musical coletiva. Um incentivo ao músico a contribuir com sua própria atividade para a autoria do todo.

Instant Composers' Pool

De acordo com Whitehead ([20-?], s./p), o *Instant Composers' Pool* foi fundado na Holanda em 1967 por Misha Mengelberg, Han Bennink e Willem Breuker. Misha Mengelberg (piano) havia tido algum envolvimento com o movimento artístico *Fluxus* e já tocava com Han Bennink (bateria) desde 1961 – inclusive acompanhando o saxofonista Eric Dolphy – quando resolveram convidar o jovem anarquista Willem Breuker (saxofone) para formarem o Instant Composer's Pool. O termo *instant composition* havia sido utilizado em 1958 por Jim Hall, para descrever a improvisação. Mengelberg, sem saber disso, alguns anos depois recunhou o termo, utilizado como demonstração de que a improvisação não era de uma ordem inferior à composição, mas da mesma ordem (senão superior, mais rápida: composição instantânea).

Após a saída de Breuker em 1974, Mengelberg e Bennink se juntaram ao saxofonista Peter Brötzman, com participações eventuais do violoncelista Tristan Honsinger. O grupo amadureceu ao longo dos anos 1980, com a adição de jovens músicos: Wolter Wierbos (trombone), Michael Moore e Ab Baars (saxofones e clarinetes) e Ernst Glerum (baixo). Além das estratégias performáticas propostas por Misha, o grupo trabalhava também sobre repertórios jazzísticos, valorizando melodias e *voicings* (Duke Ellington), construção e subversão de acordes (Thelonious Monk) e movimentos não usuais de progressão de acordes (Herbie Nichols). Outros entraram no grupo posteriormente: Thomas Heberer (trompete), Mary Oliver (violino/viola) e Tobias Delius (saxofone/clarinete). De forma que o ICP moderno é um grupo misto: parte *jazz band*, parte orquestra de câmara.²⁵

²⁵ Mais informações em: <<http://www.icporchestra.com/history.html>>

Conduction – Laurence D. “Butch” Morris

É um sistema utilizado para conduzir não apenas improvisações, mas também agir sobre a interpretação de repertório musical, escrito ou não. Segundo Butch Morris ([20-?], s./p), criador do sistema *Conducting*, ele é uma

prática de transmissão e interpretação de um léxico de diretrizes através do qual pode-se construir ou modificar uma configuração sonora ou uma composição; uma troca de conteúdo/estrutura entre compositor/*conductor* e músicos, que possibilita iniciar ou alternar harmonia, melodia, ritmos, tempo, progressão, articulação, fraseado ou forma através da manipulação de alturas, dinâmicas (volume/intensidade/densidade), timbre, duração, silêncio e organização em tempo real. As diretivas (sinais ideográficos e gestos) articulam os parâmetros de interpretação que podem ser utilizados sob todas as formas musicais, estilos e tradições.²⁶

O interesse do criador deste sistema está na área comum entre a interpretação do simbolismo da notação e a espontaneidade da improvisação, além da evolução da experiência musical coletiva.²⁷

Soundpainting – Walter Thompson

Soundpainting é um método de ‘composição em tempo real’, criado em 1974 pelo compositor e saxofonista nova-iorquino Walter Thompson. Utilizando gestos físicos para a criação espontânea de música, o *soundpainting* apresenta similaridades com gestos de regência orquestral e outros gestos relacionados à performance musical. Thompson (2006 apud DUBY, 2006, p ix.) descreve seu sistema como “sinais de composição em tempo real universais para as artes performáticas e visuais”. Trata-se de um sistema multidisciplinar que pretende abarcar sinais de linguagem para músicos, atores, dançarinos e artistas plásticos.

A linguagem do *Soundpainting* envolve mais de 1.200 gestos que são utilizados pelo compositor/diretor, chamado de *soundpainter*, indicando o tipo de material desejado dos *performers*. Ele se posiciona de frente ao grupo, comunicando

²⁶ Mais informações em: < <http://www.conduction.us> >

²⁷ A primeira realização do *Conducting* se deu em Nova York, no dia primeiro de fevereiro de 1985, no *The Kitchen*, e contava com a participação de Frank Lowe (sax), John Zorn (saxofon/*game calls*), Christian Marclay (*turntables*), Thurman Barker (marimba/caixa), Curtis Clark (piano), Brandon Ross (guitarra), Zeena Parkins (harpa), Eli Fountain (vibrafone), Tom Cora (cello), Yasunao Tone (vocal).

séries de sinais manuais e corporais e indicando materiais específicos e/ou aleatórios a serem realizados pelo grupo. Dessa maneira, ele demanda respostas dos *performers*, moldando assim a composição.

Os gestos utilizados no *soundpainting*, de acordo com DUBY (2006), são agrupados em duas categorias básicas: gestos ‘esculturais’ e gestos ‘funcionais’. Gestos ‘esculturais’ indicam **que** tipo de material e **como** ele deve ser realizado. Gestos ‘funcionais’ indicam **quem** realiza e **quando** começar. **Quem, O Quê, Como e Quando**, abrangem a sintaxe do *Soundpainting*. Essa sintaxe é posteriormente dividida em seis subcategorias: Identificadores, Conteúdo, Modificadores, *Go Gestures*, Modos e Paletas.

- **Identificadores** estão na categoria ‘funcional’ e são os gestos de **quem**, como Todo o Grupo, Sopros, Metais, Ator, Dançarino, Grupo 1, Resto do Grupo etc.
- Gestos de **Conteúdo** são da categoria ‘escultural’ e identificam **que** tipo de material deve ser realizado, como Pontilhismo, Minimalismo, Nota Longa, Tocar / NãoTocar etc.
- **Modificadores** estão na categoria ‘escultural’ e são relacionados aos gestos de **como** – por exemplo, Volume *fader* e Tempo *fader*.
- **Go Gestures** estão na categoria ‘funcional’ e indicam **quando** entrar ou sair da composição e, em certos casos, quando sair do Conteúdo, por exemplo *Snapshot* ou *Launch Mode*.
- **Modos** estão na categoria ‘escultural’ e são gestos de conteúdo abarcando parâmetros específicos para a performance. *Scanning*, *Point to Point* e *Launch Mode* são alguns exemplos.
- **Paletas** estão na categoria ‘escultural’ e são principalmente gestos de Conteúdo relacionado ao material já composto e/ou ensaiado.

Atualmente, o *Soundpainting* é utilizado tanto em performances profissionais quanto para fins educacionais em diversos países.

UAKTI (Marco Antônio Guimarães)

No Brasil, encontramos um exemplo interessante de uso estruturado da improvisação no trabalho do grupo UAKTI, idealizado e liderado pelo compositor e inventor de instrumentos Marco Antônio Guimarães (1948). Discípulo do suíço

radicado brasileiro Walter Smetak (1913-1984), Guimarães se propôs a realizar uma música nova a partir de novos instrumentos e de novas abordagens para questões relacionadas à prática musical, como é o caso da notação, de abordagens musicais a partir de jogos de improvisação, pêndulos, cartas de baralhos e outras propostas de obra aberta. Sediado em Belo Horizonte, Minas Gerais, o grupo UAKTI – formado por Marco Antônio Guimarães, pelos percussionistas Décio de Souza Ramos Filho (1957), Paulo Sérgio dos Santos (1954) e pelo flautista Artur Andrés Ribeiro (1959) – se dedica, desde os anos 1970, à realização de um repertório que seja fruto desse encontro entre práticas já estabelecidas e propostas inovadoras da prática musical.

Marco Antônio desenvolveu um sistema de notação musical baseado em figuras geométricas, determinando estruturas de duração rítmica de maneira bastante simples e eficiente, acessível mesmo para quem não conhece notação musical convencional. Utilizando essa notação, criou composições nas quais – tendo a estrutura rítmica definida – outros parâmetros ficam em aberto, tais como: instrumentação, alturas, subdivisão das durações, modos de ataque, perfis melódicos etc; configurando, assim, uma “oportunidade e convite” à improvisação, em um contexto semelhante aos colocados por compositores como Karlheinz Stockhausen e Earl Brown em suas propostas de “obra aberta”.

A composição “11” e os balés, como “21” e “*I-Ching*” (este usando ainda outro formato de notação, baseado nos trigramas e hexagramas do homônimo oráculo chinês), são frutos dessa nova proposta de notação que, ao determinar de maneira específica uma estrutura rítmica, libera outros parâmetros que podem (ou não) ser atualizados com o uso da improvisação. Segundo Guimarães, o trabalho com dançarinos contribuiu no desenvolvimento deste novo método de notação: “Os coreógrafos usam referências numéricas para contar os compassos. [...] nós incorporamos esta técnica como tema da música” (GUIMARÃES, 1992, s./p).

A partir do ano de 1989, quando da composição e registro do balé *I Ching*, identificamos na música do UAKTI o desenvolvimento e a utilização de novas formas de notação musical. A leitura musical dos trigramas e hexagramas que deram origem, respectivamente, às oito Músicas dos Trigramas e à Dança dos Hexagramas, que compõem o balé *I Ching*, abriu caminho para a utilização de uma notação musical alternativa, como ocorre nas figuras geométricas do balé 21 e na música *Onze e*, mais tarde, nos desenhos de uma toalha de mesa na peça *Toalha de Cerejas*. Todas essas formas alternativas de notação musical criaram estruturas que estimularam a improvisação em grupo (RIBEIRO, 2004, p.133).

Excursão (sobre o texto *Reacting*, de Vinko Globokar)

Em seu artigo *Reacting*,²⁸ de 1970, o trombonista, improvisador e compositor Vinko Globokar discute as relações de interdependência entre compositor e o músico/performer/intérprete – relações tão cruciais durante o período pós-guerra, em que se exigia do músico uma participação cada vez mais significativa e responsável pela criação musical. Segundo Globokar, os compositores estariam interessados não apenas na proficiência técnica do músico, mas na sua inventividade, em sua capacidade de tomar decisões e reagir espontaneamente, por assim dizer, nos seus ‘conteúdos psíquicos’, seu engajamento total. Entretanto, seria necessário preservar para o compositor a capacidade de ‘conduzir’ – canalizar – as diferentes formas dessa participação.

Para o compositor, quanto mais responsabilidade criativa for transferida ao ‘intérprete’, maior o risco de perda da identidade estética do compositor. Essa busca seria então por um aparato técnico que, ao mesmo tempo, estimulasse a participação ‘engajada’ do músico e eliminasse sua principal falta: o uso de clichês pessoais. Por outro lado, seria também importante um equilíbrio dinâmico entre as situações de ‘liberdade’ do intérprete e a mera reprodução de música composta/fixada. Nesse ponto, Globokar nos coloca também o lado do intérprete, para o qual uma prescrição do tipo “*nesse ponto, improvise*” – colocada sem orientação prévia – seria como dizer “*nesse momento, tire a roupa*” ou ainda “*aqui, faça o que quiser*”; já que, na maior parte dos casos, o intérprete não é iniciado nos

²⁸ Este artigo foi traduzido para o inglês por Carl Bergstroem-Nielsen, a partir do original francês, publicado em **Musique en jeu 1**, 1970. Uma versão em alemão foi publicada em **Melos 2**, 1971, sem os exemplos musicais. A versão que utilizamos, em inglês, está disponível em: <<http://www.champdaction.be/en/role-performer-vinko-globokar/>>

processos composicionais e ideias estéticas do compositor, resultando em uma ocasião frustrante, claramente não construtiva. Outra opção, bastante utilizada até os dias atuais, seria propor escolhas dentro de um número limitado de possibilidades: escolher entre grupos de notas, diferentes sequências, estruturas etc. O ato de escolher é, entretanto, uma operação intelectual e, segundo Globokar, o músico está muito mais interessado em operações diretamente musicais, em que tenha contato direto com o próprio material sonoro, e não em operações baseadas em decisão, escolha e reflexões.

Para Vinko Globokar, se houver a possibilidade do músico “*reagir* a materiais de conteúdo sonoro”, sendo eles compostos ou não, serão maiores as chances de se obter os resultados desejados: 1 – evocar maior interesse da parte do músico, 2 – a possibilidade de ‘canalizar’ sua inventividade e imaginação à serviço da obra. Se o compositor quer que o músico reaja, deverá propor **estímulos** de ordem visual ou sonora. Globokar enumera cinco diferentes qualidades/categorias de **reação** possíveis como resposta a diferentes estímulos sonoros:

1 – IMITAR – tipo de reação mais direta e instintiva, a imitação é possível após algum tempo entre a escuta e a imitação/reprodução do que se ouviu. A espontaneidade e a qualidade da resposta variam conforme o conteúdo e caráter do modelo e a complexidade e dificuldade da percepção. Imitar é uma reação espontânea, instintiva, que não requer muita reflexão nem análise consciente do material.

2 – INTEGRAR-SE – ao invés de imitar literalmente, é possível incorporar-se ao material que serve de modelo, segui-lo, mover na mesma direção. Nesse caso, difere-se do material proposto sobretudo nos detalhes. O resultado sonoro desse tipo de reação revela desvios intencionais do modelo inicial, como pequenos desenvolvimentos de fragmentos, variações etc. Para o músico, esse tipo de reação é mais controlável, havendo sempre uma possibilidade de integrar-se ao modelo, sendo que o grau de complexidade da informação não é tão decisivo. Ver Fig. 2.

Figura 2 – Exemplo tirado da partitura de *Correspondences* (1969)

Ex. 1

Harmoniques δ consonant. - tout en respectant les valeurs rythmiques, s'intégrer au registre de la percussion (IV)

I corde

II anche

(III. cuivre)

IV. percussion 3 métaux
(probablement grincements sur tam-tam ou cymbale)

Extrait de "CORRESPONDENCES" (1969) pour 4 exécutants.

Fonte: Acervo pessoal

Exemplo tirado da partitura de *Correspondences* (1969), para 4 executantes, de Vinko Globokar. Segue as instruções presentes na partitura (de cima para baixo):

- Respeitando os valores rítmicos, integre-se ao registro de altura do percussionista (IV).
- Respeitando os valores rítmicos, toque a meio-tom de distância do instrumento de corda (I), acompanhando também suas variações de intensidade.
- Respeitando os valores rítmicos, integre-se ao registro de altura e às mudanças de intensidade do instrumento de sopro (II).

3 – HESITAR – grupo de reações geradoras de distância e atitudes desengajadas, hesitar em relação a uma determinada sonoridade pode significar reagir com intervenções esporádicas ou mesmo sem relação com o material modelo. Podendo estar inicialmente preso a um material – imitando-o por exemplo – o músico pode interromper o discurso de forma criativa, gerando pausas ao mesmo tempo vivas e tensas. Hesitar pode produzir no músico uma tensão interna que a notação musical seria praticamente incapaz de provocar. O descaso, o desinteresse (*idleness*) em música, tido na maioria dos casos como uma situação ruim, pode se tornar algo extremamente construtivo.

4 – FAZER O OPOSTO – há uma diferença fundamental entre os três tipos de reação descritos acima (imitar/integrar-se/hesitar) e FAZER O OPOSTO. Nas

reações anteriores, não há a necessidade direta de refletir ou analisar conscientemente o material sonoro de base. O músico irá empregar seu senso musical, instintivamente e muitas vezes intuitivamente. Ao contrário disso, para reagir a um modelo fazendo o oposto, o músico deverá sim, analisar rapidamente a situação, dividindo-a em parâmetros para em seguida definir o que seria uma situação oposta àquela.

Geralmente, o músico irá escolher os parâmetros que julgar mais característicos da situação sonora, aos quais irá 'reagir'. Um tipo de material, por exemplo, proposto numa dinâmica fortíssimo, estático e grave, poderá ser 'oposto' de maneiras diferentes em relação a um, dois, ou três dos parâmetros ao mesmo tempo, podendo ser um pianíssimo, mas ainda estático e grave; movimentado e agudo, mas ainda forte; ou pianíssimo e movimentado, mas grave etc.

5 – FAZER O DIFERENTE – mudar, trocar, diferenciar. Esse tipo de reação, assim como a anterior, gera um número grande de possibilidades de resposta, pois aqui cada indivíduo tem uma interpretação do que fazer com a prescrição, além de uma percepção e análise pessoal do modelo. Pode-se dizer que ele 'compõe' sua resposta no caso de 'fazer o oposto', e 'inventa' sua resposta no caso de 'fazer algo diferente'.

De acordo com Globokar, é especialmente nestes dois últimos casos (fazer o 'oposto' e o 'diferente') que a personalidade do músico terá a oportunidade de surgir; e neles, sua cultura musical, seu 'reservatório de possibilidades', terá importância decisiva. Levanta também o questionamento referente a compor para um grupo com o qual se trabalha com regularidade e proximidade ou compor para um grupo de intérpretes desconhecidos. Obviamente, no primeiro caso, o músico saberá mais ou menos o ponto de vista estético do compositor, e este terá maior ou menor conhecimento do 'reservatório de possibilidades' do músico. Graças a esse conhecimento e colaboração, a prescrição de reações do tipo 'faça algo diferente' ou mesmo a proposição de algo novo, ainda que sem suporte musical, torna-se algo possível e possivelmente frutífero. Entretanto, no caso de escrever para intérpretes desconhecidos, deve-se ter em mente se queremos que as respostas dos músicos se atenham à ordem do previsto ou se, ao contrário, aceitaremos o imprevisível, não apenas musicalmente falando, mas também esteticamente. Quanto mais controle do

resultado for desejado, mais será necessário limitar o intérprete a condições específicas, prescrevendo reações com resultados previsíveis.

Para Globokar, buscar a participação do intérprete através de demandas abstratas, demasiado complexas ou racionais, não parece uma boa solução. Segundo ele, *há uma tendência geral a humanizar a música no nosso tempo*. É mais importante criar relações do tipo *performer-performer*, na qual os músicos estejam mais próximos, interdependentes, com a possibilidade de influenciarem-se mutuamente. Uma variedade de relações entre os participantes deve ser criada, não somente musicais, mas também psicológicas, fazendo com que se interessem por tocar. Assim, quanto mais o músico estiver engajado 'composicionalmente' na criação efetiva da obra, mais ela se tornará um produto de colaboração, pertencendo tanto ao *performer* quanto ao compositor. "Torna-se não mais nossa música [do compositor], torna-se a música de todos que dela participam.", ressalta Globokar (1970, s./p).

2 – John Zorn e os *Game Pieces*

2.1 – John Zorn

John Zorn é um dos criadores mais prolíficos da atualidade. Sua obra eclética e vasta abrange desde a criação de sistemas de improvisação estruturada – seus *game pieces* – que marcam a fase inicial de sua carreira como compositor, as composições do tipo *file-card* (*Spillane*, *Godard*, *Forbidden Fruit*, etc), obras de repertório de concerto em *collage-form* (*Cat O'Nine Tails*, *Carny*, *Angelus Novus*, etc), os trabalhos representativos do seu interesse em *hardcore music* (projetos *Naked City* e *Painkiller*) de meados dos anos 1980 até o início dos 1990, as obras características da sua identidade judaica (as várias formações do projeto *Masada*, a peça de câmara *Kristallnacht*), elaboradas a partir dos anos 1990 e, finalmente, as que refletem seu interesse em misticismo e filosofia oculta (*Goetia*, *Hermeticum Sacrum*, *Necronomicon*, *I.A.O.* etc). Dentre todo esse espectro de propostas composicionais, consideramos que sua maior contribuição, entre as diversas práticas musicais do período pós-guerra, são seus *game pieces* – jogos de improvisação, sistemas composicionais flexíveis que lidam com improvisadores – os quais, segundo o próprio compositor, norteariam toda sua produção composicional posterior.

Nascido em New York em 1953, caçula de uma família judia, John Zorn cresceu em um ambiente de bastante estímulo midiático. Em suas próprias palavras,

Cresci em Nova York como um *media freak*, vendo filmes, TV e comprando centenas de discos. Há um monte de jazz em mim, mas também um monte de rock, clássico, música étnica, um monte de blues e trilhas sonoras. Sou uma mistura de todas essas coisas [...] Deveríamos tirar vantagem de toda grande música e dos grandes músicos do mundo, sem medo de barreiras musicais, que algumas vezes são mais fortes que as barreiras raciais ou religiosas (ZORN, 1987, Encarte de *Spillane*).

Após aprender a tocar diversos instrumentos na infância e adolescência, Zorn inicia seus estudos de composição na *United Nations International School*, com os professores Leonardo Balada e Charles Turner. Prosseguiu estudando composição

e saxofone no Webster College, em St. Louis, Missouri, onde teve contato com membros do *Black Artist Group* (BAG), e do *Association for the Advancement of Creative Musicians* (AACM). Retornando a New York em 1974, Zorn se tornou uma figura central na cena *downtown*²⁹ desta cidade, como compositor, intérprete e *bandleader*. Nela estabeleceu diversas relações produtivas com vários músicos locais e deu início a seu ciclo de *game pieces*, jogos de improvisação que são composições de estrutura flexível e conteúdo aberto, dentro das quais os improvisadores poderiam encontrar espaço para suas linguagens e bagagens musicais.

Esse processo surge como solução pessoal para sua intenção em unir áreas – cada qual com suas próprias ‘tradições’ – aparentemente desconexas do fazer musical, como o *free jazz* e a música “de vanguarda”. Trabalhando com uma ‘comunidade’ de músicos-improvisadores, Zorn consegue obter a complexidade estrutural da música ‘clássica’, permitindo o ‘apelo emocional’, a ousadia (*chutzpah*) do *jazz*. Cada *game piece* circunscreve um universo musical no qual o importante não é ganhar, mas levar a música adiante.

Durante um período de intensa experimentação nos anos 1970, Zorn começa a formular suas ideias composicionais. Daí em diante, pode-se dizer que sua música constantemente desestabiliza e atualiza as semelhanças e diferenças entre composição e improvisação, através de constantes *attacca*³⁰, que concatenam gêneros musicais os mais diversos. E isso não apenas nos seus *game pieces*, mas também em suas trilhas sonoras, peças ‘narrativas’ e *file-card pieces*, como *Spillane* e *Forbidden Fruit*. Tal procedimento é reconhecido por Zorn como a principal característica de sua música, o qual ele denomina composição por ‘blocos’ e que tem correspondente na ideia de *zapping*. Trataremos desta questão adiante.

Fragmentação, descontinuidade, apropriações, colagens e *pastiches*, formas variadas (curtas, longas, abertas e fechadas), gêneros, estilos e técnicas composicionais bastante diversificados, além de um enfoque primordial no ‘momento’ da performance e na noção de ‘comunidade’, são algumas das características da multifacetada proposta musical de John Zorn. Sua obra é consistentemente eclética, híbrida e polissêmica.

²⁹ Geralmente tem se vinculado a *downtown music* à música experimental de uma forma geral, principalmente opondo esta à ‘vanguarda’, no sentido EUA/Inglaterra versus Europa continental.

³⁰ *Attacca* ou *segue* são termos musicais que significam *continue* (para a próxima seção) *sem pausa*.

John Zorn é provavelmente mais conhecido por suas aclamadas gravações com o grupo *Naked City*, com o qual trabalhou entre 1988 e 1993, nas quais mescla uma considerável quantidade de gêneros musicais (temas televisivos e de cinema, *country & western*, *surf music*, jazz, rock, música de concerto, *grindcore*, *heavy metal*, entre outros), além de suas remontagens e homenagens a músicos que o influenciaram (Ennio Morricone, Carl Stalling e Ornette Coleman). Seus procedimentos costumam interromper o fluxo narrativo e a estabilidade associada aos gêneros dos quais se apropria. Neles, frequentemente encontramos justaposição de diferentes músicas, de diferentes estilos, quase que em uma espécie de *musique concrète* ao vivo. Suas releituras e homenagens, ruidosas e irreverentes, relevam uma mente inquieta e decidida a levantar (incômodas) questões sobre a realidade contemporânea – articulando-as, no entanto, partir da realidade intrínseca ao que está sendo então desafiado.

Como Kaplan (1999) assinala, sua extraordinária produtividade o torna uma importante voz no cenário musical contemporâneo:

Zorn é uma indústria musical de um homem só. Nos cinco anos desde que fundou Masada, ele escreveu duzentas e cinco composições para o grupo. Também escreveu dezenas de outros diferentes tipos de peças: [música para] trios e quartetos de cordas, piano solo, grupos de sopros, bandas de *grunge*, música eletrônica e orquestras sinfônicas. Onze novas gravações de suas músicas foram lançadas em 1998, sendo sete delas por seu próprio selo, *Tzadik*, que em hebreu significa um homem carismático que realiza ações justas. Nos quatro anos de existência da *Tzadik*, ele lançou duzentos e quarenta e dois álbuns, a maior parte de outros músicos que não tem outro canal de saída no mercado a não ser através de Zorn (KAPLAN, 1999, p. 84).

Em 1995, ele funda seu próprio selo, *TZADIK*³¹, pelo qual lança praticamente todos os seus discos desde então, além de uma série de artistas relacionados à música experimental, música *klezmer* e à cena *Downtown New York*. Vale dizer que a quantidade de álbuns do próprio Zorn é enorme, chegando a algumas centenas de discos lançados. A partir de 2000, começa a editar seus *ARCANA – musicians on music*³², nos quais reúne textos diversos sobre processos criativos em música. Além disso, suas partituras são publicadas por sua própria editora, *Hips Road Edition*. Em

³¹ <http://www.tzadik.com/>

³² ZORN, John (Ed.). *Arcana: Musicians on Music*. New York: Hips Road, 2000.

2005, abre as portas do *The Stone*, um espaço dedicado à performance musical de ‘vanguarda’, que se mantém financeiramente apenas através de doações e da venda de CDs de edição limitada, dedicando todo o dinheiro ‘de portaria’ aos músicos que ali se apresentam³³.

Em 2001, recebeu o *Jewish Cultural Award in Performing Arts*, da Fundação Nacional para a Cultura Judaica (EUA). Em 2006, foi premiado com o *MacArthur Fellowship*, um importante prêmio estadunidense em reconhecimento ao seu trabalho criativo. Em 2007, recebeu da Escola de Artes da Columbia University o *Prêmio William Schuman*, “em reconhecimento à vida ativa de um compositor norte-americano, cuja obra tem sido amplamente difundida e reconhecida como sendo de grande valor”³⁴. Em 2011, Zorn recebeu o *Magister Artium Gandensis*, título honorário da Universidade de Ghent, Bélgica. Apesar de todos esses prêmios, sua obra nem sempre é bem-vista pela crítica. Em suas próprias palavras: “A imprensa nunca fez nada além de ignorar, ridicularizar e marginalizar minha música – *downtown music* – porque eles não sabem que rótulo usar pra ela”.³⁵

Michael Dessen (2003, p. 52) distingue dois grupos *Downtown* de músicos ‘experimentais’, refletindo a transição entre os anos 1970 e 1980. *Downtown 1* refere ao cenário do fim dos anos 1960 ao fim dos 1970, abrangendo em sua maior parte compositores influenciados por John Cage, como Laurie Anderson, Robert Ashley, Glenn Branca, Meredith Monk e Pauline Oliveros. *Downtown 2* indica o grupo que emergiu no fim dos anos 1970 e tomou forma ao longo dos anos 1980: os violinistas Polly Bradfield e LaDonna Smith; os trompetistas Lesli Dalaba e Toshinori Kondol; o trombonista Jim Staley; os percussionistas Charles K. Noyse, Mark E. Miller, David Moss, Jim Pugliese e Bobby Previte; os tecladistas Anthony Coleman e Wayne Horvitz; os guitarristas Eugene Chadbourne, Fred Frith, Elliott Sharp, Davey Williams, Henry Kaiser e Bill Frisell; o violoncelista Tom Cora; o baixista Bill Laswell;

³³ Mais informações em: < <http://thestonenyc.com/> >

³⁴ <http://www.columbia.edu/cu/news/07/03/Zorn.html>

³⁵ MANDEL, Howard. *Jazz: Who What Where Why*. New York Press, September 7, 2005.

e os *electronic musicians* Bob Ostertag, Mark Kramer, Christian Marclay e Ikue Mori; os saxofonistas Ned Rothenberg e John Zorn (ALMEIDA, 2008).³⁶

Consideramos que a variedade – e também o volume – de sua produção atual, tanto fonográfica quanto em termos de performance, está diretamente relacionada às suas experiências iniciais com o uso composicional da improvisação; com sua proposta de criar estruturas sem conteúdo definido, abertas às linguagens dos improvisadores com os quais desenvolveu seus *game pieces*.

2.2 – IMAGENS – MEDIA – RUÍDO – BLOCOS

Cartoon Music é umas das mais fortes influências na forma como disponho (componho) os elementos disparatados de minhas peças. Stravinsky e Carl Stalling – que foi o compositor responsável pelas maravilhosas trilhas dos cartoons da *Warner Bros* dos anos 1940 – foram bem-sucedidos nesse sentido. Sua maestria na estruturação em blocos mudou a forma como vejo o mundo. (ZORN, 1987)

A experiência de ouvir a música de John Zorn é, muitas vezes, descrita como “marcadamente semelhante à [...] de assistir TV a cabo enquanto outra pessoa com o controle remoto em mãos muda constantemente de canais” (DRIES, 1994). A semelhança entre sua música e a estética televisional, cinematográfica, não é mera coincidência. Zorn aponta como influências decisivas na sua música a obra de compositores ligados ao *cartoon* e ao cinema, como Carl Stalling e Ennio Morricone. Sua relação com o cinema é bastante importante para compreendermos sua poética musical. As constantes homenagens e referências a filmes, diretores de cinema, atrizes e atores, além do grande número de discos lançados como trilhas

³⁶ Em 1981 e 1982, o sociólogo Samuel Gilmore (1987, p. 5 apud ALMEIDA, 2008, p. 6) realizou entrevistas com compositores de New York em busca de similaridades com foco em tradições e convenções em relação à localização geográfica. Classificando o nível de interesse na ‘convencionalização de atividades’ em diferentes níveis: forte, moderado e fraco, o pesquisador simplificou as divisões dos músicos nova-iorquinos, utilizando três rótulos baseados na sua disposição geográfica: *Downtown*, *Midtown* e *Uptown*. O grupo *Downtown* apresentava o mais ‘fraco’ interesse em convencionar suas atividades, algo que Gilmore atribui ao “*grande compromisso com a inovação*”. Os músicos da cena *downtown* tinham menos recurso para suas performances e sua infraestrutura social e profissional era informal e flexível. Havia também uma tendência comum em experimentar com diferentes métodos notacionais, construção de novos instrumentos e uma constante introdução de novas práticas performáticas, o que incluía um compromisso com a improvisação. GILMORE, Samuel. *Coordination and Convention: The Organization of the Concert World*. *Symbolic Interaction*, California, v. 10, n. 2, 1987.

cinematográficas – os *filmworks* – demonstram o grande interesse de Zorn pelas *medias* da imagem de forma geral.³⁷

Em um de seus estudos sobre a estética televisiva, Humberto Eco (1993, p. 335) nos aponta “o equívoco de quem propõe uma ‘estética’ televisiva *tout court*, e o de considerar a TV como fato artisticamente unitário [...] isto é, de considerar a TV como ‘gênero’ [...]”, deixando aqui um espaço em que certamente podemos inserir a abordagem estética multiplicadora de Zorn. Eco (1993, p. 335) continua: “[...] mas a TV não é um gênero. É um ‘serviço’: um meio técnico de comunicação, através do qual se podem veicular ao público diversos gêneros de discurso comunicativo [...]”. O movimento de territorialização e desterritorialização que Zorn ativa nos seus ouvintes através da contínua troca de gêneros presente em sua música é prova de sua utilização dos meios musicais como uma forma de ‘serviço’, no qual ele pode veicular suas intenções musicais (e políticas) contestadoras.

A noção de ruído é fundamental em toda a obra de Zorn, seja em termos sonoros, políticos ou mesmo estéticos. É uma das suas características mais latentes. Segundo Kevin McNeilly (1995, s./p), sua música de fato “se consiste em ruído mesmo, ou melhor, nas tensões entre ruídos”. Como filho declarado da ‘era da informação’, Zorn utiliza diversos suportes e correntes musicais/sonoras presentes na mídia massiva – especialmente televisão, rádio e gravações comerciais – que permeiam a vida contemporânea. Qualquer tipo de som, do ruído branco a Beethoven, se torna matéria prima para o compositor. O som musical não está mais sujeito ao temperamento ou à tonalidade, apesar de a música tonal também ser utilizada como matéria-prima em pé de igualdade com qualquer ruído. Música então – como Jacques Attali (1977, p. 87-89) afirma – torna-se simplesmente “organização de ruídos”, constituindo a “*banda sonora das vibrações e sinais que compõem a sociedade*”. Mas o ruído, para John Zorn, não é simplesmente casual ou natural, como o pano de fundo que permeia o *4’33”* de John Cage, ou as paisagens urbanas que entram por uma janela aberta. Zorn inclui, em sua paleta, músicas pré-gravadas, citações e paródias de gênero – as quais Attali sugere serem relacionadas ao controle social, ao consumo de massa e à “morte do original”. O ruído, para Zorn, é sempre impuro, derivativo e não original. Como som fora do seu contexto familiar, é confrontador, afetivo e transformativo. O ruído em sua música sempre se manifesta

³⁷ Ao final do terceiro capítulo desta dissertação, aprofundaremos um pouco mais nas relações entre a obra de Zorn e a estética da *montage* proposta pelo cineasta russo Sergei Eisenstein.

em duas formas distintas, porém contíguas: o improvisado e o imitativo, o criativo e o derivativo, o caótico e o paródico. E o imitativo, o derivativo e o paródico são cada vez mais presentes na obra de Zorn ao longo de sua carreira.

Retomando a importância da relação imagética na obra de Zorn, apontamos a indissociabilidade entre sua música e as imagens presentes nos álbuns

Não faço apenas música. Faço discos (álbuns). Não entrego uma gravação para uma companhia gravadora e deixo eles colocarem o disco numa embalagem que para eles irá vender muito. A capa (e toda artwork) deve dizer algo. A capa de um disco é arte. (TOSHIHARU; ZORN, 1997, p. 138)³⁸

Sobre a questão do uso da imagem é importante apontar a discussão gerada em torno de certas capas e encartes de discos de John Zorn, principalmente dos grupos *Naked City* e *Painkiller*. O conteúdo imagético explicitamente violento presente nesses discos gerou bastante controvérsia acerca das reais intenções de Zorn, tendo sido rotulado de racista e misoginista por seu uso de arte erótica japonesa e fotos de conteúdo violento e sexual.³⁹

O procedimento composicional que mais aproxima a prática criativa de John Zorn da prática cinematográfica é por ele definida como ‘estruturação em blocos’:

Acho muito importante para um compositor ter algo que permeia toda sua obra, uma ideia básica, uma forma de ver o mundo e de compô-lo. Eu desenvolvi meu jeito bastante cedo, na ideia de trabalhar com blocos. Primeiramente, os blocos eram apenas blocos de som [...] sentenças ruidosas improvisadas, mas com o tempo comecei a usar gêneros como notas musicais, e movimentar esses blocos de gêneros por aí [...] (ZORN, 1992, p. 23).

Discutindo o perfil cinematográfico ou ‘pictórico’ de suas composições, os cortes abruptos de seus ‘blocos de som’ de textura em textura, seção em seção, Zorn sugere que sua música demanda uma atenção ativa do ouvinte.

³⁸ Ênfase no original.

³⁹ Sobre essa questão controversa, ver: WILSON, Steve. **Orientalism in John Zorn’s Forbidden Fruit and Torture Garden**. Wichita: Wichita State University, 2005. E também: HISAMA, Ellie. Postcolonialism on the Make: The Music of John Mellencamp, David Bowie and John Zorn. **Popular Music**, Cambridge, v. 12, n. 2, p. 91-104, 1993

[Minha música] É feita de momentos separados que eu componho completamente sem considerar o que vem a seguir, e, então, eu estico eles, seleciono, coloco junto. São postos juntos num estilo que propõe questões a serem mais indagadas que respondidas. Não é o tipo de música que você pode simplesmente botar para tocar numa festa. Ela demanda sua atenção. Ou você senta e a escuta ou você nem a coloca (ZORN, apud STRICKLAND, 1991, p. 128).

A noção de ‘bloco’ é tratada por Gilles Deleuze e Feliz Guattari em *Mil Platôs* (1987), na tentativa de distinguir o que chamam de sistemas “pontuais” e “multilineares”. O “pontual”, para Deleuze e Guattari, enquanto estruturação cognitiva, é organizado por coordenadas, pontos determinados; esses sistemas são “arborecentes, mnemônicos, molares, estruturais; são sistemas de territorialização e reterritorialização” de determinação e discriminação, de um absoluto didatismo. Um dos principais exemplos de abordagem “pontual” é a linha do tempo, que representa um esquema histórico fechado. Sistemas lineares ou multilineares, ao contrário, são sistemas de dissolução e se opõem ao “pontual”:

[...] liberar a linha, liberar a diagonal: cada músico ou pintor tem essa intenção. Elabora-se um sistema pontual ou representação didática, mas com a intenção de fazê-lo estalar, enviando um tremor através dele. Um sistema pontual é mais interessante quando há um músico, um pintor, escritor ou filósofo para opor-se a ele, mesmo sendo aquele que o criou, como para servir de trampolim de onde pular. A História é feita somente por aqueles que se opõem à história (não por aqueles que se inserem nela, ou apenas a reformulam) (DELLEUZE, GUATTARI apud McNEILLY, 1995, p. 6).⁴⁰

Podemos dizer que o modelo estético de Zorn, da composição em ‘blocos’, exerce uma forte influência no tipo de unidade que opera em uma determinada composição. Essas ‘estruturas em bloco’ funcionam como uma forma de apresentar pequenas ideias musicais que – quando tomadas em conjunto – formam um todo coerente. Tal noção é bastante similar à forma discursiva (*presentational*) que Arnold Schoenberg associava à música popular: justaposição ou “colocar junto” (*stringing together*). Schoenberg (1995, p.380) explica:

⁴⁰ DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **A Thousand Plateaus**. Trad. B. Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.

Estruturalmente, nos temas populares, nunca restam problemas por resolver, cujas consequências só aparecerão depois. Os segmentos não precisam de muita conectividade; eles podem ser adicionados por justaposição, por causa da sua falta de variação. Não há nada pedindo expansão/desenvolvimento. As pequenas formas suportam firmemente o conteúdo, constituindo assim não só uma pequena expansão, mas uma estrutura independente.

Retomaremos as questões estéticas e poéticas da obra de John Zorn ao final do terceiro capítulo.

2.3 – *Game Pieces*

Tanto quanto um jogo desportivo, um *game piece* pode ser considerado análogo à linguagem: sua performance é direcionada por uma série de regras bem-determinadas (uma gramática), mas de forma alguma fixa ou pré-determinada, assim como as frases geradas a partir de uma mesma gramática não são as mesmas. A duração da peça pode ser arbitrária, assim como uma sentença pode ser de qualquer tamanho sem, entretanto, sair de uma determinada sintaxe.

Na fase inicial de sua carreira como compositor, John Zorn desenvolveu, ao longo de vinte anos, uma série de composições que lidam com improvisação, ou mais exatamente, com improvisadores. Sua intenção com essas composições não é atualizar/realizar um resultado pré-concebido através da improvisação, mas estimular – ou flexibilizar – uma teia de relações possíveis entre grupos de músicos.

[...] um improvisador quer ter a liberdade de fazer o que quiser em qualquer momento. Para um compositor, dar ao improvisador uma peça que diz, ‘toque essas melodias – então improvise – então toque com este músico – então improvise – toque esta figura – então improvise’, para mim, é derrotar o propósito do que essas pessoas desenvolveram, que é uma solução particular para lidar com seu instrumento e entre si. Tradicionalmente, os compositores criam um arco em linha temporal, uma estrutura que começa num lugar, tem um meio e então termina. Eu comecei a compor meus *game pieces* utilizando uma *timeline*, mas abstraindo totalmente do som e tratando das pessoas. (ZORN, apud BAILEY, 1992, p. 75-78)

John Zorn criou seus *game pieces* partindo da ideia inicial de elaborar sistemas complexos que guiassem improvisadores dentro de formatos composicionais flexíveis. Para tanto, Zorn teria unido “elos perdidos”, inicialmente

abertos, porém deixados soltos por compositores como Earle Brown, Cornelius Cardew, John Cage e Stockhausen (ZORN, 2004, passim). Entre 1974 e 1990, John Zorn desenvolveu cerca de vinte e cinco *game pieces*, cada um deles sendo “um mundo em si mesmo”, todos com alguma relevância para a prática da improvisação guiada/conduzida.

Apesar desses jogos serem abstratos, podendo ser ‘jogados’ por qualquer pessoa, Zorn os desenvolveu na intenção de unir as diversas linguagens pessoais de uma ‘nova escola de improvisadores’, que atuava no cenário *downtown New York*, músicos com os quais trabalhava de forma íntima e contínua. Sendo assim, Zorn argumenta que, para fazer essa música – a dos *game pieces* – de forma apropriada, é necessário trabalhar com uma ‘comunidade’ de músicos, pois é preciso cooperação, interação, equilíbrio, tensão e relaxamento e diversos níveis de envolvimento tanto musicais quanto sociais. Por isso, Zorn optou por não publicar as regras desses jogos, preferindo explicá-las ele mesmo nos ensaios, como parte de uma tradição oral/aural. Suas razões são várias. Segundo ele, há muito mais nestes jogos que simplesmente regras. A escolha dos músicos é muito importante, assim como todas as questões relativas ao seu envolvimento com a peça e entre si.

Essas ‘músicas’ podem ir aonde quer que se queira levá-las, e, já que suas regras não estão publicadas, e elas existem como parte de uma tradição oral e de escuta, isso se torna um dos perigos e, ao mesmo tempo, parte da diversão (ZORN, 2004, p.197).

Uma das características mais interessantes destes jogos é sua flexibilidade em termos de performance. Não há versão definitiva. Cada nova performance será diferente da anterior, ainda que sejam os mesmos músicos tocando.

Seu intuito nessas peças é engajar, inspirar e estimular um grupo de músicos a tocar de forma intensa e íntegra, de forma que esse estímulo seja passado para o público. Esse interesse surge principalmente do fato de Zorn ser ele mesmo um improvisador e trabalhar com improvisadores. Para ele, é fundamental que haja um diálogo próximo entre compositor e intérprete, e esse relacionamento é o mais importante do fazer musical. Zorn afirma que é por isso que Stockhausen, Kagel, Cage, Partch e até mesmo Steve Reich e Phillip Glass formaram seus próprios grupos – reunindo músicos que trabalhassem continuamente sua música, e que compreendessem suas intenções.

Há muito mais música do que a que está na partitura, em *qualquer* música de *qualquer* tipo. O que há na parte é apenas um esboço, você chega o mais próximo que pode. Mas você deixa algo em aberto para os músicos em qualquer música, ou acaba fazendo algo que é simplesmente ditatorial (ZORN, 2004, p. 198).

Quando Earle Brown e John Cage criaram suas composições ‘abertas’, estavam querendo que músicos de formação tradicional – ‘clássica’ – improvisassem, o que nem sempre era bem-recebido por parte dos músicos. Zorn, entretanto, criou seus *game pieces* para músicos específicos, todos já improvisadores, de certa forma detentores de suas próprias linguagens. Tratava-se de uma ‘comunidade’, pessoas que se interessavam tanto pela obra de Brown, Cage e Stockhausen quanto pela de Albert Ayler, Anthony Braxton e Ornette Coleman, além de trilhas sonoras para filme, *world music* etc.

Era a explosão das gravações. Nós fomos a geração beneficiada por isso, e encontramos pessoas que compartilhavam desse interesse mútuo. [...] O velho conceito do compositor em sua torre de marfim escrevendo num livro de composições e passando-as do Monte Sinai não funcionava nesse mundo (ZORN, 2004, p. 198).

Segundo Zorn (2004), não é muito estimulante para um improvisador receber instruções sobre ‘o que’ tocar, principalmente quando o improvisador tem algo a dizer – isto é, tocar – que seja mais interessante do que o que está escrito na partitura.

Eu queria encontrar algo que unisse as linguagens pessoais que os próprios improvisadores tinham desenvolvido, linguagens que eram tão idiossincráticas, que era praticamente impossível notá-las (escrevê-las seria arruiná-las). A solução para mim foi lidar com *forma*, não com *conteúdo*, com *relações*, não com *som*. Tínhamos músicos no palco relacionando-se. Os improvisadores no palco eram eles mesmos o som (ZORN, 2004, p. 199).

Sua preferência por aspectos ‘formais’ e ‘relacionais’, em detrimento do ‘conteúdo’ e do ‘som’ em si, são fortes marcas de uma postura estruturalista, pouco explícita para ser percebida em um primeiro contato com sua obra. Enxergar, na sua postura estética fortemente eclética, um vínculo com alguma tradição musical é aparentemente um paradoxo. No entanto, em sua música, nos deparamos a todo

momento com uma constante referência a universos diversos, dos quais se apropria das características mais marcantes para multiplicar suas leituras sob sua própria ótica criativa.

Inicialmente, cada *game piece* focava em diversas áreas da improvisação que Zorn considerava críticas. *Lacrosse*, de 1976, propõe ao intérprete concentrar ideias em pequenas sentenças (eventos sonoros), como uma forma de limitar os músicos de simplesmente fecharem os olhos e tocarem continuamente, prosseguindo sempre com a mesma ideia. Com o jogo *Pool* (1979), um “guia” (*prompter*) começa a fazer parte do jogo, e é quem inicia mudanças radicais de informação através de gestos. *Track and Field*, de 1981, adiciona sistemas abertos: trocas, duos etc. Zorn (2004) aponta que esse tipo de procedimento já havia sido utilizado por Cornelius Cardew e Pauline Oliveros, mas neles uma única ideia constituiria toda a música, em uma espécie de fluxo contínuo. Com Zorn, esse tipo de procedimento é incorporado a um contexto mais amplo, em que é apenas mais um dentre vinte ou trinta ideias que podem ser utilizadas a qualquer momento, definidas por membros do grupo.

Esse tipo de abordagem foi também utilizado por Karlheinz Stockhausen, em *Plus-Minus* (1963) e *Kurzwellen* (1968). Instruções como “toque mais agudo que o som que você está ouvindo no rádio, toque mais grave que ele, imite o som”, eram bastante abertas em um sentido, mas – assim como nas músicas de Earle Brown – estavam fixadas a uma linha temporal. De forma semelhante, os primeiros *game pieces* de Zorn também se utilizam da ‘*timeline*’. *Klarina*, de 1974, é uma extensa lista de todas as combinações possíveis de três músicos que tocam três instrumentos diferentes cada. *Archery* (1979) incluía todas as combinações de solos, duos e trios possíveis em um grupo de 12 músicos, que davam mais de duzentas combinações, e todas deveriam ser tocadas para que a peça terminasse. Em algum momento, Zorn resolveu eliminar a *timeline*, de modo que os músicos pudessem terminar a peça quando quisessem. Segundo ele, restaram diretrizes que não se referiam a **som** ou **tempo** – dois parâmetros tradicionalmente inseparáveis da arte musical – mas a séries de regras que, de certa forma, ‘ligavam’ e ‘desligavam’ os músicos em um nível tão complexo que em determinado momento não era mais importante o conteúdo do que estava sendo tocado. A música poderia ir a qualquer lugar, contudo a peça permanecia a mesma.

Com o passar do tempo, os sistemas dos seus *game pieces* se tornaram mais flexíveis e variados. Após *Cobra* (1984), Zorn começa a permitir aos músicos terem

certas opções em relação a conteúdo, através do uso de modificadores que especificavam diferentes parâmetros do som. A certos parâmetros abstratos como ‘agudo’, ‘grave’, ‘forte’ e ‘fraco’, presentes em *Xu Feng* (1985), mais tarde são acrescentados gêneros específicos como ‘*blues, soundtrack, mood, classical, e jazz*’, que podem ser ‘solicitados’ por qualquer músico, a qualquer momento, como é o caso de *Bezique* (1989). Nessa peça, cada músico do grupo tem a chance de organizar totalmente uma sequência de eventos sonoros – ‘compor’ a peça ele mesmo. Quando cada participante já completou sua respectiva ‘peça’, a performance acaba. Segundo John Zorn (2004), nesse contexto, há um retorno triunfante à linha do tempo e ao mundo do som em si. E, mais importante ainda, nesse momento os improvisadores se tornam compositores.

A lista completa de *game pieces* disponíveis em gravações inclui: *Baseball* (1976), *Lacrosse* (1976), *Dominoes* (1977), *Curling* (1977), *Golf* (1977), *Hockey* (1978), *Cricket* (1978), *Fencing* (1978), *Pool* (1979), *Archery* (1979), *Tennis* (1979), *Track and Field* (1980), *Jai Alai* (1980), *Goi* (1981), *Croquet* (1981), *Locus Solus* (1982), *Sebastopol* (1983), *Cobra* (1984), *Xu Feng* (1985), *Hu Die* (1986), *Ruan Lingyu* (1987), *Hwang Chin-ee* (1988), *Bezique* (1989), *Que Tran* (1990).

Eu tentei criar um contexto em que qualquer coisa pudesse acontecer a qualquer momento e no qual todos tivessem igual controle. Eram os próprios músicos que tomavam as decisões. Se houvesse algo que você gostaria que acontecesse, você poderia fazer acontecer. Assim, as peças evoluíram em complexos sistemas de ‘liga-desliga’, definindo apenas *quando* o músico toca e *com quem* toca. *Músicos em relação a músicos* (ZORN, 2004, p.199).

3 – O Jogo ‘Musical’ *Cobra* (1984)

3.1 – Histórico

O jogo *Cobra* foi finalizado em 1984 e, segundo John Zorn, faz uso dos principais pontos desenvolvidos nos seus *game pieces*⁴¹ anteriores. Sem dúvida, é uma de suas ‘composições’ mais famosas e difundidas, tendo recebido inúmeras versões desde sua estreia no Roulette, New York City Club, no final de 1984.

O jogo começa com o ‘ponto’ esperando que os músicos do grupo levantem suas mãos e peçam alguma placa. Ele escolhe alguém – o músico indica a placa escolhida apontando para alguma parte do corpo [...] para indicar algum sistema de improvisação, mais um número de dedos levantados para determinar qual ação a ser tomada dentro do sistema. Quando todos enxergam a placa e estão cientes do que deverá acontecer, o ‘ponto’ abaixa a placa em um claro *downbeat* para começar a música. A partir daí, é imediatamente permitido (mas nem sempre de bom gosto) a qualquer músico fazer um novo pedido. A adição do sistema de guerrilhas permite a um músico tornar-se um ‘renegado’, e tocar da forma que quiser, ou escolher comparsas e subverter inteiramente os procedimentos (SLUSSER, 2013, s./p).

O jogo baseia-se em uma série de dezenove placas que – solicitadas pelos músicos/improvisadores através de gestos corporais/manuais – serão ativadas por um *ponto* (*prompter*),⁴² espécie de ‘regente’ que atende aos pedidos dos músicos e, ao mesmo tempo, participa do jogo, controlando suas articulações temporais.

Essas placas são divididas em séries relacionadas às partes do corpo do músico: cabeça, olhos, nariz, boca, orelhas e palma da mão. Mostrando alguma dessas partes juntamente com um número (de dedos), o músico terá acesso a todas as placas do jogo. Atendendo à solicitação, o *ponto* irá mostrar a placa a todos os músicos, que, conhecendo as regras e funções desta, irão se preparar e então executar/atender às demandas daquela placa, assim que ela for abaixada, em uma espécie de *downbeat*.

⁴¹ “Tudo o que aprendi com meus antigos *game pieces* foi incorporado na peça seguinte e assim por diante. *Cobra* é como a soma total de todo esse trabalho anterior”. (ZORN, apud BAILEY, 1992, p. 76)

⁴² Adotaremos aqui o termo *ponto* para designar este indivíduo.

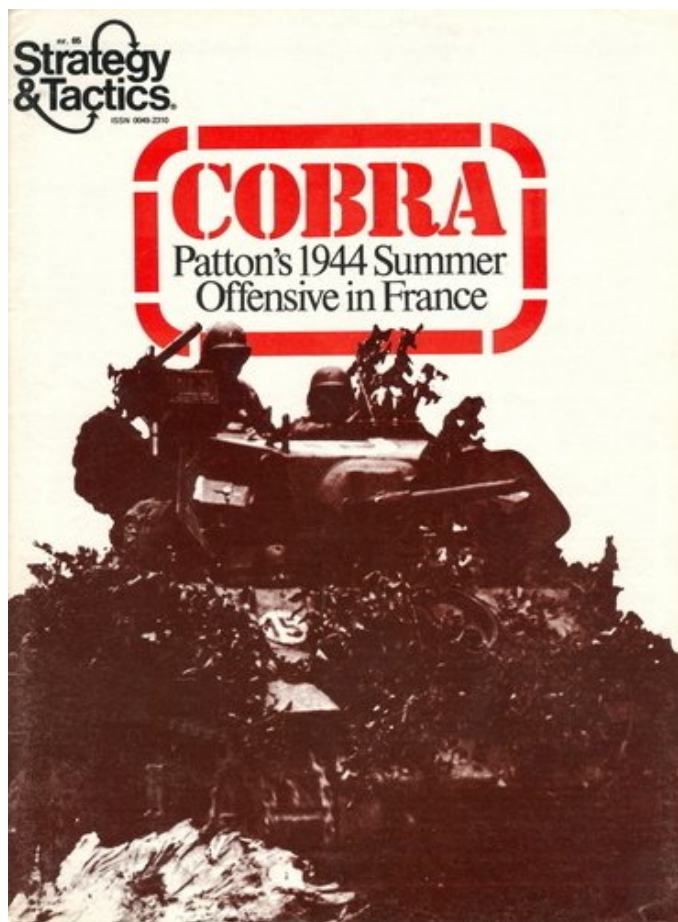
O grupo de funções relacionadas a essa série de placas é chamado de Operação 1, abrangendo diversos sistemas improvisatórios, delimitando o núcleo principal do jogo. Há também a possibilidade de qualquer músico se tornar um *guerrilla*, tendo a partir de então uma série de ‘poderes’, diferentes dos demais músicos. Conjugando-se com outros dois músicos, esse *guerilla* poderá formar um ‘Esquadrão’, existindo a partir daí a possibilidade de uma nova configuração, na qual esse grupo de músicos poderá subverter as regras, instaurando um novo sistema de regras chamado Operação 2, uma espécie de jogo dentro do jogo.

Com duração e instrumentação indeterminada, podendo variar de 6~8 a 15~20 o número de participantes, o jogo *Cobra* é de uma natureza essencialmente aberta e experimental, ainda que baseado em estritas regras de um sistema bastante estruturado, gerador das mais variadas possibilidades de realização e montagem. Discutiremos o funcionamento do jogo em detalhes mais adiante.

Cobra tem seu nome tirado de um jogo de tabuleiro, inicialmente publicado em 1977, por um *magazine* de jogos de guerra simulados, chamado *Strategy & Tactics*. Com o subtítulo “*Patton’s 1944 Summer Offensive in France*” (ver Fig. 3), o jogo é, de acordo com a introdução às regras, “uma simulação – na escala de uma divisão/regimento militar – da investida aliada na península da Normandia, no verão de 1944, que culminou no cerco de aproximadamente 160.000 tropas germânicas no chamado *Falaise Pocket*”⁴³. Em oito páginas, cada uma com três colunas de texto, as regras descrevem movimentações e estratégias possíveis às tropas britânicas, norte-americanas e alemãs, em divisões e unidades de infantaria, aérea e de tanques de guerra, que lutaram nessa decisiva batalha europeia da Segunda Guerra Mundial. Uma descrição histórico-militar da batalha, acompanhada de detalhados mapas mostrando a posição das várias forças em diferentes pontos da campanha, poderia ser usada pelos jogadores que desejassem recriar o mais fielmente possível as manobras das forças germânicas e aliadas durante a Operação *Cobra*. O jogo foi tão popular entre os aficionados que ganhou uma versão expandida em 1984, mesmo ano em que John Zorn estava criando sua versão musical.

⁴³ DUNNING, Jim. *Cobra*. **Strategy&Tactics**: The Magazine of Conflict Simulation. v. 65, [S.I.], nov./dec,1977.. ‘*Falaise Pocket*’ diz respeito a uma cidade no noroeste da França, na baixa Normandia.

Figura 3 - Capa da revista Strategy & Tactics



Fonte: acervo pessoal

Zorn nunca tornou públicas as regras de seus *game pieces*, preferindo manter sempre uma aura enigmática ao redor de seu funcionamento. Ele explica seus desejos em relação ao *status* de Cobra em particular e aos *games pieces* em geral:

Muitas pessoas se perguntam porque eu escolhi deliberadamente não publicar (ou mesmo escrever) as regras desses jogos, preferindo eu mesmo explicá-las nos ensaios, como parte de uma tradição oral. As razões são várias. Há muito mais nessas peças que simplesmente regras. De um lado, a escolha dos músicos sempre foi uma parte crucial do processo, e a arte de escolher uma banda e ser um bom *bandleader* não é algo passível de se por no papel como prefácio da partitura. Apesar de terem sido elaboradas de forma abstrata e poderem ser realizadas por praticamente qualquer pessoa, elas não foram escritas no vácuo. Foram originalmente criadas a fim de fazer uso das linguagens pessoais de uma nova escola de improvisadores trabalhando juntos no *East Side of Lower Manhattan*. Músicos com os quais trabalhei com proximidade e frequência. Fazer essa música com propriedade é fazê-la com uma comunidade de músicos que compartilhem de um conhecimento de

táticas, dinâmica pessoal, instrumentação, estética e química de grupo. É sobre cooperação, interação, balanço, equilíbrio de forças, tensão e relaxamento e coisas ainda mais elusivas e inefáveis tanto musical quanto socialmente. Sobretudo se trata de fazer boa música. Não tenho problemas com pessoas fazendo essa música (afinal, é para ser tocada), desde que tenham em conta a diferença entre versões amadoras/fora da lei (sem minha presença) e as versões mais ‘autorizadas,’ que organizo eu mesmo. Essas peças podem ir onde qualquer um as queira levar, e já que elas existem no *underground* como parte de uma tradição oral/aural, isto se torna parte do perigo e ao mesmo tempo parte da diversão (ZORN, 2004, p.196-197).

Parte do mistério ao redor dessas peças, e de *Cobra* em particular, começou a clarear-se em 1991 com a publicação da “partitura” do jogo, no periódico alemão *Neue Zeitschrift für Musik*,⁴⁴ e uma breve descrição de algumas regras em uma entrevista realizada por Edward Strickland (1991) com o compositor. Mesmo com a relutância de Zorn em deixar que o conhecimento das regras do jogo ultrapassasse o círculo de músicos com os quais trabalhava, ao longo dos anos, certas anotações dessas regras foram disseminando-se por meio de *fax*, fotocópias, fotocópias de *fax* etc.

Com o passar do tempo, músicos e professores interessados na prática do jogo souberam tirar proveito desse material – realizando algumas montagens sem a participação do compositor – até que, em 2009, John Brackett (2010), autor dos principais estudos acadêmicos sobre John Zorn, resolveu escrever um artigo em comemoração aos 25 anos do *game piece Cobra*, no qual esclarece o funcionamento do jogo em sua maior parte.

Vale ressaltar que este artigo, *Some Notes on John Zorn's Cobra*, foi de fundamental importância para realização da presente pesquisa, servindo de base para que pudéssemos criar uma versão em português para as placas e suas regras correspondentes, assim como guia/referência inicial para nossa primeira montagem do jogo. Em um momento posterior de nossa pesquisa prática, tomamos conhecimento das *Drury's Notes*,⁴⁵ uma compilação de regras e anotações realizada por Stephen Drury – pianista que trabalha próximo a John Zorn desde meados dos

⁴⁴ LANGE, Art. Der Architekt der Spiele: Gespräch mit John Zorn über seine musikalischen Regelsystem. *Neue Zeitschrift für Musik*. Berlim, n.152, p. 33-37, feb. 1991. Uma reprodução da ‘partitura’ aparece na pág. 36 do artigo. Aqui se pode vê-la na seção 3.2.

⁴⁵ DRURY, Stephen. Compilação das regras do jogo *Cobra*. Não publicado, porém citado no artigo de BRACKETT (2010) e em outras fontes. Ver ANEXOS.

anos 1980 – que nos ajudou a melhor compreender o funcionamento da *guerrilla* e da Operação 2, possibilitando assim a montagem do jogo completo.

Com quase 30 anos de existência, o jogo Cobra ganhou inúmeras montagens mundo afora e tornou-se a peça mais conhecida de John Zorn. Pode-se afirmar que o jogo é a peça definitivamente representativa da *Downtown Scene* do *Lower East Side* de New York dos anos 1980. Howard Mandel (1999), autor e crítico de jazz, chega a comparar *Cobra* com a peça *In C* de Terry Riley e afirma que

se *Cobra* não é a mais significativa criação de Zorn, é de toda forma uma obra maravilhosamente original. Por meio dela [...], Zorn hoje representa a ousadia dos Lower East Siders, e sua absoluta resistência à imposição de limites musicais (MANDEL, 1999, p. 170).

Além das performances ‘oficiais’ realizadas por Zorn em vários lugares do mundo, o jogo está atualmente presente na prática de diversas universidades estadunidenses e tem recebido cada vez mais versões (‘fora da lei’) mundo afora. Algumas performances dignas de nota incluem uma versão tocada por críticos e jornalistas de jazz, uma versão somente feminina e, até mesmo, uma versão *hip-hop*.⁴⁶ Além de ser divertido para os músicos, o jogo cativa bastante a audiência, já que há um forte apelo dramático e imagético, uma espécie de *psicodrama* ocorrendo no palco. Aprofundaremos nas questões relacionadas à performance adiante.

Gravações

Mesmo que privilegiando o efeito dramático da performance de seus *game pieces*, vivenciado tanto pelos músicos quando pelo público, Zorn ainda assim lançou alguns álbuns contendo versões de estúdio e ao vivo de *Cobra* e outros *game pieces*. Em entrevista com Edward Strickland (1991, p. 135), Zorn é confrontado com questões relativas à gravação desses jogos, quando o entrevistador observa que, ao comparar duas gravações do mesmo *game piece*,

⁴⁶ A primeira foi organizada por Kevin Whitehead e tocada por membros da Associação dos Jornalistas de Jazz no *Knitting Factory Club*, em New York, no início dos anos 1990. A versão totalmente feminina foi organizada por Zeena Parkins (POWERS, Ann. All-girl Cobra. **New York Times**, New York, n. 19, feb. 1993). Em 2000, uma versão *hip-hop* foi organizada por Yuka Honda e Miho Hatori da Cibo Matoo. Para informações ver: http://www.vh1.com/artists/news/1122441/07252000/cibo_matoo.html

“não estamos tratando de duas versões do Concerto para Orquestra de Bartók ou mesmo de um standard de jazz”. Zorn reconhece o *status* ambíguo das gravações dessas obras, inclusive do *Cobra*. Para Zorn, cada performance é análoga a jogar um jogo ou ir a um evento esportivo, explicando como

o concerto ao vivo não é uma gravação, é um jogo, um embate de personalidades. Não é apenas música, é um evento. Com os esportes, penso que é a mesma coisa. Você não vai gravar a Copa do Mundo num videotape e então assistir e assistir (ZORN apud STRICKLAND, 1991, p. 134).

Deixando de lado a questão sobre o valor de se gravar ou não improvisações e obras ‘abertas’ como os *game pieces* de Zorn, o fato é que existem hoje quatro versões disponíveis do jogo *Cobra* no mercado fonográfico.⁴⁷ A primeira gravação saiu em um álbum duplo, produzido por Zorn e lançado em 1987 pelo selo suíço HatHut Records. Esse álbum inclui uma versão de estúdio (gravada em 9 de maio de 1985, no Radio City Studios, em New York) e uma versão ‘ao vivo’ (gravada em 21 de outubro de 1985, no Instituto Politécnico Rensselaer de New York). Em 1995, foram lançados dois álbuns contendo gravações do *Cobra*: *John Zorn’s Cobra: Tokyo Operations ’94*, pelo selo japonês Avant e *John Zorn’s Cobra: Live at the Knitting Factory* pela Knitting Factory Records.⁴⁸ E, finalmente, uma gravação pelo próprio selo de John Zorn, Tzadik, foi lançada em 2002.

O álbum lançado pela HatHut Records tem grande importância histórica. Primeiramente, por ser a primeira gravação da peça, e por conter uma performance (ao vivo) que ocorreu aproximadamente um ano após a conclusão do jogo. Além disso, ambas as versões (ao vivo e em estúdio) que aparecem nesse disco incluem vários dos músicos improvisadores com os quais Zorn estava trabalhando naquela época e que, sem dúvida, colaboraram para moldar a concepção do *game piece* em questão.

⁴⁷ Além das gravações disponíveis no mercado, há um grande número de gravações “não comerciais” (i.e. “bootleg”) de performances do jogo *Cobra*.

⁴⁸ O álbum *John Zorn’s Cobra: Live at the Knitting Factory* apresenta 14 versões do *game piece* retiradas de várias performances ao vivo no Knitting Factory no ano de 1992. É o único álbum disponível comercialmente do *Cobra* em que John Zorn não aparece como produtor. Anthony Coleman e Norman Yamada são listados como produtores enquanto o proprietário do clube, Michael Dorf, é identificado como produtor executivo. Essa gravação não tem relação com a versão realizada por jornalistas e críticos de jazz mencionada na nota de rodapé n. 45.

Improvisar com outras pessoas é uma fonte de ideias para mim, um *workshop* do qual tiro novas ideias para compor. Percebo coisas que não podem acontecer numa improvisação, as quais [no entanto] quero que aconteçam, então, escrevo uma peça tratando disso. As linguagens dos músicos me atraem, mesmo sendo uma linguagem altamente pessoal, um vocabulário amplo ou bastante reduzido; é o que eles fazem com seus vocabulários que os torna interessantes. (ZORN apud MANDEL, 1999, p.173)

Os improvisadores que aparecem nessa gravação lançada pela HatHut estão entre os músicos mais reconhecidamente associados à *Downtown Scene* de meados dos anos 1980, sendo eles Jim Staley (Trombone), Carol Emanuel e Zeena Parkins (Harpa), Bill Frisell, Arto Lindsay e Elliott Sharp (Guitarra Elétrica), Anthony Coleman, Wayne Horvitz e David Weinstein (Teclados e *Samplers*), Guy Klucevsek (Acordeão), Bob James (*Tapes*), Christian Marclay (*Turntables*), Bobby Previte (Bateria e Percussão) e John Zorn como *Prompter/Ponto*.

Todos os álbuns que contém o jogo são divididos em diferentes faixas. A versão de estúdio do disco da HatHut, por exemplo, termina com uma faixa intitulada *Epilogue*, o que poderia nos sugerir que a integridade dessa versão de estúdio é uma única – ainda que longa – performance do *Cobra*. Entretanto, Zorn explicou que as diferentes faixas desse álbum – e dos lançamentos posteriores – são

[...] peças separadas. ‘Versões’, se assim quiser chamar. *Cobra* é algo que pode acabar a qualquer momento. O que fizemos foi caminhar no estúdio e dizer, ‘Vamos fazer peças de várias durações: algumas de um minuto, outras de seis minutos.’. Então gravamos uma série de peças de cinco minutos, e eu disse ‘Vamos fazer algo bem mais curto’: se fizemos várias curtas, eu digo, ‘Vamos tentar uma longa agora’. Tudo no CD *Cobra* são peças completas que eu ordenei depois de gravar (ZORN apud GAGNE, 1993, p.521-22).

Os títulos das versões do jogo que aparecem nesse álbum são geralmente de natureza descritiva, ora referindo-se ao tempo – *Allegro*, *Largo*, – ora ao caráter de uma determinada performance – *Violento*, *Maestoso Meccanico*.

O álbum *John Zorn's Cobra: Tokyo Operations '94*, no qual Zorn não aparece como *ponto*, é uma amostra da versatilidade desse jogo em ser realizado com quaisquer instrumentos. Nessa gravação, além da percussão e das guitarras já presentes na versão da HatHut, estão diversos instrumentos tradicionais japoneses,

incluindo o *shamisen*, *shakuhachi* e o *koto*. Os títulos dados às seis faixas presentes nesse álbum são do calendário japonês *Rukuyo*, que anuncia a sorte para um determinado dia (BRACKETT, 2010, p. 73). Segundo o jornalista Art Lange (1997, p. 142), o disco

oferece um mundo de sonoridade incomuns com seus próprios pontos de referência distorcidos, contrastando instrumentos tradicionais [...] com um monte de ruídos elétricos, artistas de graffiti empunhando guitarras e samplers ao invés de tubos de spray. Como boa parte de suas obras, Zorn nos move da nossa própria perspectiva estética para um carnaval [*moveable feast*] de possibilidades – aquela área difícil, desconfortável, exaltada e ambígua entre o sublime e o ridículo.

Unindo essa disparatada gama de instrumentos/influências musicais, esse álbum “apenas amplifica a natureza *alien* dessa música, com cada momento bizarro sucedendo ao anterior e assim por diante. [...] num mundo de *Cobras*, esse fica à parte (ZORN, 1997, p. 39)”.

O lançamento do álbum de 2002 pela Tzadik traz juntas várias gerações de improvisadores. Essa gravação conta com veteranos da improvisação, como o guitarrista britânico Derek Bailey, Ikue Mori ao *laptop* e o percussionista brasileiro Cyro Baptista, ao lado de improvisadores mais recentemente associados à *Downtown Scene*, como Jamie Saft (Teclados), Jennifer Choi e Mark Feldman (Violino), Erik Friedlander (Cello), Sylvie Courvoisier (Piano), Susie Ibarra (bateria) e Trevor Dunn e Mark Dresser (Baixo), Annie Gosfield (*samplers*), Marcus Rojas (Tuba), Josh Roseman (Trombone) e o próprio John Zorn como *ponto*. Os títulos de todas as versões presentes nesse disco da *Tzadik* são nomes de lugares na Indonésia. Essa gravação representa não apenas como *Cobra*, além de outros *game pieces* de Zorn, influenciou toda uma geração de improvisadores, mas também a habilidade da peça em abarcar as diversas tendências e linguagens desses músicos.

3.2 – Regras e funcionamento do Jogo

Como afirmamos anteriormente, a principal fonte de referência acerca do funcionamento do *game piece Cobra* para a presente pesquisa foi o artigo de

Brackett (2010) *Some Notes on Zorn's Cobra*, que forneceu os subsídios necessários ao início da nossa pesquisa prática. Posteriormente, alguns vídeos disponíveis na *web* forneceram informações sobre o funcionamento de alguns sistemas improvisatórios específicos, como as placas de OLHO. Em um estágio mais avançado do processo, tivemos acesso às *Drury Notes*⁴⁹, que viabilizaram um melhor entendimento do funcionamento da *guerrilla*. A leitura de entrevistas realizadas com o compositor foram aos poucos direcionando nosso alinhamento com as questões estéticas por ele determinadas.⁵⁰ Além disso, foi fundamental uma grande força de vontade em levar a cabo a tarefa de fazer o jogo/música acontecer na sua única forma possível: sonora, prática.

Eu criei uma série de mais ou menos vinte sistemas. Cada um iniciado pelo *downbeat* de uma placa. Qualquer um desses sistemas básicos pode ser solicitado a qualquer momento por qualquer músico à sua vontade. Então, o que você tem é uma seção que irá durar até que a pessoa menos paciente do grupo diga: vamos para outro lugar. Alguns desses sistemas criam permutações específicas de músicos, como duos ou trios. E podem ser criadas permutações de modo completamente espontâneo, como quando se abaixa uma placa e todos que estão tocando devem parar ou mudar o que estiverem tocando e quem não estiver tocando poderá entrar, se quiser. Então, com esse *downbeat*, haverá uma mudança, mas não há como ter ideia de quem estará ou não tocando e não há como ter expectativas, e isso pode durar apenas cinco segundos. Alguém pode iniciar um novo *downbeat*, como o RECADO (*runner*), que é um pedido bastante específico, como: 'eu quero tocar com essa pessoa'. Então, aponto para as pessoas assim escolhidas, e no *downbeat* elas começam a tocar. Tem o SUBSTITUTO (*substitute change*), no qual quem estiver tocando deve parar e quem não estiver tocando poderá entrar se quiser. Então, você tem uma ideia de quem não irá tocar, e há também sistemas que criam jogos dentro do grupo. DUO (*duo games*): quando se abaixa essa placa qualquer pessoa do grupo pode olhar para qualquer outra e iniciar um dueto, mas isso é feito simultaneamente, assim, pode-se tocar um duo de cada vez ou pode ser que 12 pessoas estejam tocando 6 diferentes duos ao mesmo tempo, com cada um terminando num momento e então iniciando novos duos. Sistemas de TROCA (*trading systems*), em que as pessoas jogam ideias para um lado e para o outro: vou tocar, então a próxima pessoa vai tocar, então a próxima e assim por diante. Uma outra placa é a TROCA DE MÚSICA (*music change*). O grupo permanece o mesmo, mas o 'estilo de música' muda. Não importa no que foi transformado, desde que mude. Ou o oposto disso, que é algo que se vê muito hoje em dia: o grupo muda, mas a música continua a mesma. Assim, se há três pessoas sem tocar e

⁴⁹ Ver ANEXOS.

⁵⁰ Principalmente as entrevistas/textos de Derek Bailey (1992) e Christoph Cox (2004).

elas levantam suas mãos e os músicos tocando escolhem essas pessoas para imitarem seus sons... então atualizamos isso no *downbeat*. Há então os sistemas de memória – uma forma de guardar algo que você gostou para que possa retornar futuramente [...] (ZORN, apud BAILEY, 1992, p. 77).

Como já foi dito anteriormente, o jogo em questão é de uma natureza essencialmente aberta. Todas as placas e regras dizem respeito à forma como os participantes interagem entre si, ficando o conteúdo sonoro/musical inteiramente por conta dos músicos. Em outras palavras, não há diretrizes propriamente ‘musicais’: notas, modos, harmonias, ritmos etc. Além disso, a escolha das placas está virtualmente ao alcance de todos os músicos, tendo assim todos os mesmos direitos de intervir estruturalmente no curso da música/do jogo.

Com tanta liberdade de ação por parte dos músicos, (pode-se dizer genericamente que ‘qualquer um pode solicitar qualquer placa a qualquer momento’), poder-se-ia esperar a princípio um resultado sonoro e performático caótico, anárquico. Por outro lado, a contínua troca de placas que articula e delimita nitidamente as seções sonoras/performáticas obriga constantemente o músico a atualizar/ajustar sua linguagem/discurso em função do todo, isto é, em função das demandas inerentes a cada regra/placa.

Para John Zorn, uma boa performance dos seus jogos não consiste apenas nos músicos ‘seguirem as regras’, mas também na maneira como o grupo (re)presenta tensões sociais/musicais e na sua habilidade em comunicar essas tensões ao público.

O que você tem no palco então, não é alguém lendo música, mas um drama. Você tem um drama humano. Você tem a vida mesma, o que a experiência musical é em última instância: vida. Músicos relacionando-se uns com os outros através da música (ZORN, 2004, p. 198).

Em entrevista a Derek Bailey, Zorn se refere à peça como um *psychodrama*:

Cada sociedade possui regras com as quais as pessoas lidam de maneiras diferentes. O que eu criei basicamente (com os *game pieces*) é uma pequena sociedade, e cada um encontra sua própria posição nessa sociedade. Então, realmente se torna um psicodrama. É como terapia do grito ou *primal therapy*. As pessoas recebem

poder, e é muito interessante ver quais pessoas aceitam esse poder, quais não aceitam, aquelas que são bastante dóceis e apenas fazem o que for dito, e aquelas que se esforçam para ter mais controle e mais poder [...]. De certa forma, assemelha-se bastante ao que acontece na arena/âmbito/tribuna política [...]. (É como se os músicos) tivessem à sua frente uma cenoura suspensa. É interessante ver quais tentam agarrar a cenoura e quais não tentam. E em vários momentos a cenoura escapole da mão de quem está tentando agarrá-la e vai parar na mão de outra pessoa da banda. Então, é algo terrível e amedrontador estar à frente da banda e ver essas pessoas se soltando e se tornando os bundões que realmente são (ZORN apud BAILEY, 1992, p. 78).

Além da óbvia necessidade de que todos no grupo conheçam com clareza as regras do jogo, isso não é o bastante para se ter uma montagem que realize todas as potencialidades da peça. É de fundamental importância a escolha dos músicos/improvisadores, assim como a escolha do *ponto/prompter*.

[...] você quer escolher alguém não apenas porque ele/ela toca bem, mas porque tem um bom senso de humor ou porque se dá bem com alguém do grupo; porque acredita na democracia, ou porque não acredita nela; porque quer subverter a coisa ou simplesmente sentar e fazer o que for mandado; porque tem várias boas idéias composicionais (e às vezes toca muito mal) e vai fazer bons pedidos. Há várias razões para chamar alguém para banda em um *game piece*. (ZORN apud GAGNE, 1993, p.521)

É verdade que eu escolho a banda, e nesse sentido, na tradição do Duke Ellington, a escolha das pessoas é muito importante. Todos são vitais. Tira-se uma pessoa, e a química vai ser diferente. É desse jeito quando vou escolher a banda para um *game piece*. Você precisa de pessoas que sejam agressivas, precisa de pessoas que irão ser dóceis, precisa de pessoas com senso de humor, de pessoas chatas, precisa de uma grande variedade para a peça funcionar bem. Então, escolher os músicos para um *game piece* não é simplesmente dizer 'preciso de um violino e preciso de um *cello* e preciso de um teclado e de uma guitarra', são as pessoas mesmas que são importantes. Alguns músicos são realmente do tipo conceituais, pensando sempre em estruturar uma peça de música, usando esses sistemas e tentando criar algum tipo de continuidade composicional em suas mentes, espontaneamente. Enquanto outros estão criando problemas. Acho que sou desse tipo de músico. Bill Frisell é o tipo de músico que se assenta e deixa todos os demais tomarem as decisões enquanto simplesmente faz sua parte. No fim das contas ele é a pessoa que está fazendo o som dessa música, enquanto os outros estão lidando com a estrutura dela. Todas essas posições são igualmente válidas na sociedade que existe no palco quando essas peças são montadas. (ZORN apud BAILEY, 1992, p. 77-78).

A figura 4 nos mostra a 'partitura' do jogo *Cobra*. As placas de diferentes cores alinhadas à esquerda formam o núcleo do que chamamos de Operação 1, constituindo sistemas de interação entre os músicos, sendo esses sistemas organizados segundo as partes do corpo – boca, nariz, olhos, orelhas, cabeça e palma da mão – usadas para solicitar suas correspondentes placas.

O lado direito da 'partitura' nos apresenta possíveis estratégias a serem utilizadas nos sistemas de *guerrilla*, além das diferentes operações, táticas e gestos possíveis dentro do que chamamos Operação 2.

Figura 4 – Partitura do jogo musical *Cobra*

Cobra

MOUTH *yellow*

1. **P** POOL
2. **R** RUNNER
3. **S** SUBSTITUTE
4. **SX** SUBSTITUTE CROSSFADE

NOSE *white*

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

EYE *orange*

1. **CT** CARTOON TRADES
2. **CO** ORDERED CARTOON TRADES
with guests

EAR *blue*

1. **MA** G = G M Δ
2. **GA** M = M G Δ
3. **VA** VOLUME Δ

HEAD *red*

1. **1** SOUND MEMORY 1
2. **2** SOUND MEMORY 2
3. **3** SOUND MEMORY 3

PALM *black*

1. **CUT**
2. **CODA**
3. **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*)

- I** DIVISI Memory drone, squad leader tactics, and systems control
- II** INTERCUT Locus Unit return to same sound
- III** 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

Fonte: Lange (1991, p. 36)

Trataremos em primeiro lugar da Operação 1, que forma o núcleo principal do jogo e foi o principal objeto de nossa pesquisa prática. Posteriormente, abordaremos os sistemas de *guerrilla*, seus sistemas improvisatórios ‘dirigidos’ por sinais e a Operação 2. Ao final, trataremos da descrição e análise dos processos de montagem do jogo realizadas em nossa pesquisa.

Descrição dos Sistemas da Operação 1

Em geral, as placas de **BOCA** – as quais o *ponto* mostra aos músicos em cartões amarelos, – envolvem algum tipo de mudança relacionada ao número e variedade de músicos tocando. Essas permutações ocorrem sempre quando a placa é abaixada.



1 – Apontando para a boca e mostrando o número um (com o dedo da mão), o músico está solicitando a placa POÇO, a qual – ao ser abaixada – irá significar que os músicos que não estiverem tocando naquele momento podem entrar, enquanto os músicos que estão tocando devem parar ou mudar drasticamente a natureza do que estão tocando.



2 – Apontando para a boca e mostrando dois dedos, qualquer músico pode solicitar um RECADO e – sendo atendido pelo *ponto* – mostrará a este qualquer configuração de músicos⁵¹, os quais deverão entrar tocando no momento em que a placa for abaixada. Pode-se pedir um solo próprio ou de qualquer outro músico e qualquer efetivo instrumental entre isso e o *tutti* do grupo. Os músicos não incluídos nessa escolha não devem tocar quando a placa entrar em vigor.



3 – Apontando para a boca e mostrando três dedos, obtém-se o SUBSTITUTO, no qual os músicos que estão tocando param de tocar, e os músicos que não estão tocando podem entrar.⁵²

⁵¹ Podendo, por exemplo, imitar os instrumentos para deixar claro quais ele quer que entre tocando.

⁵² No artigo *Some notes on John Zorn's Cobra*, Brackett (2010) coloca desta maneira a regra para esta placa, com a possibilidade de o músico que não estiver tocando poder entrar ou não. Na nossa prática, entretanto, sempre a utilizamos de maneira mais assertiva: quem estiver tocando necessariamente para de tocar e quem não estiver tocando necessariamente deve entrar. Dessa maneira, fica mais explícito o “liga e desliga” característico do *game piece*.

SX

4 – Apontando para a boca e mostrando quatro dedos, estará solicitando o SUBSTITUTO *CROSSFADE*, no qual todos – estejam tocando ou não – deverão respectiva e gradativamente ou baixar o volume do que estiverem tocando até pararem de tocar ou, para os que não estiverem tocando, começar a tocar em um *crescendo*; isso segundo uma taxa controlada pelo *ponto*, em um *fade-in / out* entre os grupos envolvidos.⁵³

As placas de **NARIZ** são brancas e envolvem diferentes sistemas improvisatórios. Geralmente, o músico que pediu a placa irá ser o primeiro a tocar, iniciando o sistema.

D

1 – Apontando para o nariz e mostrando o número um, o músico estará solicitando a placa DUO. Sendo seu pedido aceito, ele – fazendo contato visual com outro músico do grupo – iniciará um duo assim que a placa for abaixada. Uma vez iniciado o ‘dueto’, os demais músicos têm a opção de também se engajarem em seus próprios duos.⁵⁴ Esse duo não terá duração demasiado grande, tendo uma espécie de ‘vida útil’, depois da qual deverá acabar, ‘morrer’, fazendo um gesto claro para tanto. Se a placa ainda estiver ativa, os músicos poderão trocar de parceiro, iniciando novos duos e permanecendo nesse sistema até que surja uma nova placa.


T


2 – Nesse sistema, chamado TROCAS, sons/gestos/texturas serão passados por uma corrente de músicos, tocando sempre um de cada vez. A corrente é iniciada pelo músico que pediu a placa, o qual fará contato visual com outro do grupo, lhe ‘passando a bola’. Este deverá ‘pegar’ essa ‘sonoridade’, retornando-a ou passando-a para um novo músico. Retornando ao músico que iniciou, estará fechada a corrente, e a ‘troca’ de sons deve prosseguir segundo a ordem inicial.

⁵³ Pode-se utilizar essa placa para iniciar um *tutti* gradativo a partir do silêncio e também para finalizar em *decrescendo* com o efetivo total de músicos.


⁵⁴ Podendo ocorrer assim duos, trios ou quartetos de ‘duos’, cada qual tocando de forma independente dos demais.

Algum músico pode “quebrar” essa corrente se resolver não tocar no seu turno, havendo, então, silêncio. Ocorrendo isso, qualquer músico pode iniciar uma nova corrente, desde que a placa ainda esteja em efeito.

3 –  – correspondente ao gesto ‘NARIZ 3’ = EVENTOS 1, 2 ou 3, – o solicitante especificará ao *ponto* quantos eventos ele deseja que cada músico toque. O *ponto* deverá, então, mostrar ao grupo a placa mais um número de dedos – 1, 2 ou 3. Sendo a placa abaixada, todos nos grupo podem – a partir daí – tocar esse determinado número de eventos em qualquer momento.⁵⁵

4 –  Apontando para o nariz e mostrando o número quatro, solicita-se a placa “*BRO*” (*buddies*). Essa placa é bastante semelhante à placa DUOS (NARIZ 1), exceto pelo fato de que, ‘morrendo’ o duo, não se pode trocar de parceiro. Músicos aqui engajados – “*brothers*” – tocam seu dueto e, então, param, ‘morrem’.

As placas correspondentes ao gesto de apontar para o **OLHO** têm cor laranja, e apresentam o sistema de *Cartoons*, no qual os músicos deverão tocar sons curtos e fortes, gerando uma sonoridade peculiar.⁵⁶

1 –  Apontando para os olhos e mostrando o número um, solicita-se as TROCAS DE CARTOON, na qual, segundo Brackett (2010, p. 52), “simples notas, sons, eventos passam de forma extremamente rápida de um músico ao outro”. A passagem desses sons deverá realizar-se pelo contato visual entre os músicos: “o

⁵⁵ O tipo de evento e o momento de ser tocado fica a critério de cada músico, que poderá esperar o tempo que quiser para sua execução, desde que a placa ainda esteja em efeito. Após algum tempo, todos já terão tocado seus ‘eventos’, restando então o silêncio.

⁵⁶ Sendo questionado por Strickland (2010, p. 136) se haveria “alguma relação entre os ‘*cartoon trades*’ e os desenhos animados, os quais Zorn apontara como uma grande influência”, Zorn responde: “Não. ‘*Cartoon Trades*’ significa apenas que o músico toca uma nota/som e, então, passa-se a outro”. Em outra entrevista, Zorn se refere à ‘ideia *cartoon*’ simplesmente como “uma ordem de eventos que são bastante diferentes um do outro – como os *cartoon trades* do *Cobra*.” (GAGNE, 1993, p. 514).

músico toca um evento, olha para outro músico do grupo que toca um evento e assim por diante”.⁵⁷



2 – Nos *CARTOONS ORDENADOS – OLHO 2* – estes ‘eventos curtos’ deverão passar pelo grupo segundo a ordem de assento/posicionamento dos músicos. O músico que pedir a placa irá também definir a direção que seguirá essa corrente de sons.⁵⁸

As placas de **ORELHA**, de cor azul, são as que mais lidam com a noção tradicional de ‘música’. Pode-se aqui entender o termo como relacionado a gêneros e estilos, mas também como ‘concatenação de sons/eventos’.



1 – Apontando para a orelha e mostrando o número um, obtém-se a placa **TROCA DE ‘MÚSICA’**, na qual o grupo atualmente tocando permanece o mesmo, mas, ao ser abaixada a placa, toca uma ‘música’ radicalmente diferente.



2 – Nesta placa, **TROCA DE GRUPO**, acontece o oposto da placa anterior, já que se deve trocar o grupo de músicos, mantendo, entretanto, a mesma ‘música’. Os músicos que entrarão tocando essa mesma ‘música’ são indicados pelos músicos que já estão tocando.

Uma vez que a placa $G\Delta$ seja mostrada (ainda antes de entrar em efeito, sendo abaixada), os músicos sem tocar levantam suas mãos. Então, os músicos que estão tocando escolhem os que irão entrar em seus lugares, os quais abaixam suas

⁵⁷ Assistindo a alguns vídeos de realizações do jogo *Cobra* com o próprio Zorn como *ponto*, foi possível constatar uma outra forma de realizar essas placas, na qual o *ponto*, de certa forma, ‘toca’ os músicos, apontando para eles. Em um determinado momento de nossa prática, optamos por adotar esse tipo de abordagem nessas placas.

⁵⁸ Brackett (2010, p. 52) aponta para o fato de, nesta placa, existir a opção de formarem-se duos e/ou trios com outros membros do grupo (através de contato visual), constituindo correntes menores, internas. “Já que essas correntes continuam a circular pelo grupo, duos e trios de círculos anteriores podem ser mantidos, modificados ou coexistirem.”

mãos e se preparam para entrar tocando a mesma “*música/sons/eventos*”, quando a placa entrar em vigor (BRACKETT, 2010, p. 71/nota 23).



3 – **Volume** Δ - Indica uma mudança de volume. O *ponto* mostra aos músicos a placa, denotando crescendos (<), decrescendos (>) e *faders* (V) – solicitando aos músicos que estiverem tocando forte para diminuir a dinâmica e, aos músicos tocando fraco, para crescerem, criando assim ‘ondas’ de dinâmica pelo grupo. O ponto determinará a velocidade e a intensidade da mudança, à medida que abaixa a placa.⁵⁹

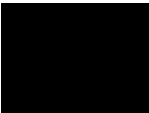
As três placas vermelhas numeradas de 1 a 3 estão ligadas à **CABEÇA**, e funcionam como cartões de **MEMÓRIA**, possibilitando aos músicos ‘guardar’ momentos musicais para que possam ‘reaparecer/retornar’ em momentos futuros, dentro do mesmo jogo.





Por exemplo, se num determinado momento o baterista está tocando *dum-da-dum-dum*, o saxofonista está tocando *eeeeeeek*, e o trompista está tocando um grave *frrrrrt*, alguém poderá solicitar CABEÇA 1, o que significa que ele quer, de alguma forma, ‘gravar’ aquele grupo e o que ele está tocando naquele momento. Em algum momento posterior, qualquer músico poderá solicitar a ‘CABEÇA 1’ e, sendo aceita, o *dum-da-dum-dum* do baterista, o *eeeeeeek* do saxofonista e o *frrrrrt* do trompista retornarão quando a placa for abaixada. Como indicado pelas placas, pode haver até três memórias para cada improvisação/versão (BRACKETT, 2010, p. 52-53).

As placas de **PALMA**, apresentadas em preto e branco, envolvem uma forma de finalizar alguma situação musical ou mesmo finalizar o jogo.

⁵⁹ De forma semelhante à BOCA 4 – Substituto *Crossfade*. O que não impede o uso da placa para efeitos de *forte* ou *piano* súbito, conforme o gestual utilizado pelo *ponto*.

1 –  Apontando para a palma da mão e mostrando o número um – ou mesmo alternando entre o punho fechado e o número um da mesma mão – o músico estará solicitando o **CORTE**, uma placa totalmente negra, indicativa de um silêncio rápido e súbito.

2 –  PALMA 2 – **CODA** – placa metade preta, metade branca, determina que os músicos tocando naquele momento devem fazer sua *coda* – a qual deverá durar algo entre seis e quinze segundos após o *downbeat*.

3 –  PALMA 3 – **SUSTENTAR E DECRESCER** – determina que o(s) músico(s) tocando devem parar naquele som que estiverem tocando, ‘congelando-os’ (*freeze*) e gradualmente realizar um decrescendo desse(s) som(s) à medida que o *ponto* abaixa a placa.

John Brackett (2010) deixa subentendido que a única forma de finalizar o jogo é pelo uso de alguma das placas de PALMA (CORTE, CODA e SUSTENTAR E DECRESCER, respectivamente PALMA 1, 2 e 3), indicando, inclusive, a possibilidade de o *ponto* – por conta própria – ‘vetar’ alguma dessas placas para que o jogo não acabe subitamente.⁶⁰

Os sistemas até aqui apresentados formam o núcleo do jogo *Cobra* e são identificadas como Operação 1. Na parte superior direita da ‘partitura’, temos uma série de sistemas possíveis ainda dentro da Operação 1, chamados ‘*Guerrilla Systems*’. Zorn descreveu esses sistemas como uma forma de ‘subverter a estrutura’, na qual

⁶⁰ “As placas de PALMA envolvem maneiras de finalizar uma ‘versão’ do *Cobra* [...]. As placas de PALMA podem ser vetadas pelo *ponto* no máximo até duas vezes durante um único jogo *Cobra*”. (BRACKETT, 2010, p. 54). Durante nosso processo de montagem, entretanto, chegamos a conclusões diferentes, utilizando as placas de PALMA não apenas para finalizar versões do *Cobra*, mas também durante o jogo, articulando seções internas, gerando momentos de silêncio etc. Além disso, ao nosso ver, existem outras placas/sistemas também aptos a finalizar o jogo, como os *EVENTOS* ou os *CARTOONS*.

a pessoa pode surrupiar em um *downbeat*, pode se tornar um guerrilha e formar um esquadrão, mandar as pessoas o imitarem, capturar pessoas, mudar suas direções [...]. Então, torna-se realmente um jogo divertido de jogar. Cria-se muita empolgação no palco. Os músicos se envolvem. Eles querem criar uma situação na qual estejam no controle, querem ser o *guerrilla leader* com seu esquadrão, mandando aquele cara parar e aquele outro tocar (ZORN apud STRICKLAND, 1991, p.136-137)⁶¹

A qualquer momento, qualquer músico no grupo pode tornar-se um *guerrilla*, sinalizando ao *ponto* sua intenção de colocar algo na cabeça (um chapéu, boné ou faixa). Se o *ponto* reconhece o *guerrilla*, ele colocará também uma faixa na cabeça, ficando, a partir desse momento, os ‘poderes’ do *guerrilla* ativados. Como *guerrilla*, o músico tem a liberdade de fazer praticamente o que quiser. Unindo-se a outros dois músicos-comparsas, poderá formar um ‘Esquadrão’, tendo os três, a partir de então, os mesmos ‘poderes’:

- Tocar o que quiser, ignorando todas as placas – com exceção das placas de CABEÇA e OLHO (Memórias e *Cartoons*), às quais deve continuar obedecendo. Quando não for solicitado a tocar (no caso dessas placas), o *guerrilla* está livre para tocar o que quiser, quando quiser.
- ‘Capturar’ outros músicos, impedindo-os de tocar. (Ver TÁTICAS).
- Pedir qualquer placa (assim como os demais músicos).
- Utilizar as TÁTICAS para ‘dirigir’ a performance dos outros.

As TÁTICAS utilizadas no *Cobra* são gestos manuais dirigidos pelo(s) *guerrilla(s)* aos demais músicos do grupo, indicando a eles o que devem fazer. As TÁTICAS só têm validade dentro do tempo delimitado por uma placa, perdendo seu efeito se uma nova placa entra em vigor. São cinco ao todo e estão indicadas no lado superior direito da ‘partitura’:

1 – Ao ‘chamar’ determinado músico utilizando o dedo indicador, o *guerrilla* estará ordenando a este músico a IMITAR a pessoa que logo em seguida será apontada, podendo tanto ser algum músico do grupo quanto o próprio *guerrilla*.

⁶¹ A esse respeito ver também WHITEHEAD, Kiven. A Field Guide to Cobra. **Pulse**, Londres, n. 112, p.46-48, nov.1994.

2 – O *guerrilla* poderá – apontando em um ‘vai-e-vem’ com a mão – ordenar a alguns músicos engajarem-se em TROCAS, de forma semelhante aos *trades* do NARIZ 2.

3 – Com o antebraço horizontal em relação ao solo, apontado para determinado músico, o *guerrilla* lhe ordena que sustente um som ou ruído (*DRONE*).

4 – Pressionando o polegar sobre a própria mão fechada e apontada para algum músico, o *guerrilla* irá ‘CAPTURAR’ este músico, impedindo-o de tocar, ‘desligando-o’.

5 – ALTERNAR / SOBREPOR (*Switch / Crossfade*) – Utilizando ambas as mãos, o *guerrilla* convida outro músico a alternar ou sobrepor elementos sonoros improvisados consigo mesmo.

A partir do momento em que o Esquadrão está formado, o *guerrilla* original – agora líder do Esquadrão – terá a opção de iniciar uma nova série de Operações⁶² chamada de **Operação 2**, um subsistema dos *guerrilla systems*. Essas Operações estão indicadas no meio da coluna da direita na ‘partitura’ e serão iniciadas pelo líder *guerrilla*, usando apenas o PUNHO FECHADO mais um número de dedos. Nesse momento, o *ponto* irá mostrar ao grupo uma placa verde com a Operação correspondente, a qual entrará em efeito tão logo seja abaixada.

Descrição dos Sistemas da Operação 2



PUNHO 1 – Indica um ***DIVISI***, no qual o *guerrilla* líder praticamente toma conta do jogo, como se tornasse um tipo especial de *ponto* ou uma espécie de ‘compositor’ momentâneo. Assim que a placa do *DIVISI* for abaixada, todos os

⁶² Até agora descritas como Operação 2. Essas Operações são espécies de jogos especiais e paralelos que ocorrem sem a efetiva participação do *ponto*. De certa forma, o jogo para a fim de viabilizar manobras especiais do Esquadrão ou do *guerrilla* líder.

músicos que estiverem tocando devem sustentar notas longas (*drones*), gerando um som 'base' sobre o qual o *guerrilla* líder poderá improvisar ou convidar algum músico ou grupo de músicos a improvisar.⁶³ Além disso, o líder *guerrilla* poderá retomar qualquer uma das 'MEMÓRIAS' previamente utilizadas, convidando músicos ou grupo de músicos a improvisar sobre ela. Poderá utilizar as TÁTICAS sobre os demais músicos (inclusive seus comparsas) e ainda qualquer das dezenove placas associadas à Operação 1.⁶⁴

Para finalizar um *DIVISI*, o líder irá levantar o PUNHO e fazer o sinal de 'cortar a garganta', sinalizando, então, alguma placa para o próximo *downbeat*. O *ponto* (original) irá mostrar uma placa que indica a todo o grupo que a superposição do *DIVISI* está terminando, juntamente com a placa que dará prosseguimento ao jogo.



Placa de finalização do *DIVISI*:

Vale lembrar que o líder do Esquadrão ainda é o *guerrilla* original e permanece como tal mesmo após a Operação ser encerrada.



PUNHO 2 – Indica uma **INTROMISSÃO** (*INTERCUT*), no qual o esquadrão toca como um **trio solo**, desacompanhado. A princípio irão tocar livremente e poderão utilizar GESTOS DE MÃO específicos, dirigindo sua performance internamente.⁶⁵ Quando a INTROMISSÃO termina, a performance retorna ao mesmo material que estava sendo tocado imediatamente antes da interpolação do trio.

⁶³ Se o *guerrilla* líder repetir o gesto PUNHO 1, desde que o *DIVISI* ainda esteja em vigor, os mesmos músicos que sustentaram esse *drone* no início do *DIVISI* deverão voltar ao *drone* inicial, que servirá como uma espécie de 'memória' localizada.


⁶⁴ Em nossa prática do jogo, convencionamos que as placas são utilizadas virtualmente pelo *guerrilla* líder, por meio dos gestos correspondentes a cada placa, já que, nesse momento, o *ponto* não participa do jogo.

⁶⁵ Estes gestos, os *Locus Hand Cues*, indicados na parte direita inferior da 'partitura', são remanescentes de outros *games pieces* do compositor, como *Locus Solus*, e, em sua maioria, são usados nas performances atuais de John Zorn com seus grupos.

De forma semelhante às TÁTICAS, pode-se ordenar que os músicos sustentem *DRONES* ou se envolvam em TROCAS, além de também podê-los CAPTURAR, utilizando para tanto os mesmos gestos descritos acima. Além desses, dentro da INTROMISSÃO, os músicos do Esquadrão poderão usar os seguintes GESTOS DE MÃO (*Locus Hand Cues*):

- Mostrar um PULSO para que os músicos interajam ritmicamente – pulsando com os dedos da mão (com o polegar em oposição)
- APITO – Mostrando um determinado número de dedos, em seguida apontando para o chão em um gesto claro na mesma quantidade de vezes, os *guerrillas* do esquadrão podem gerar golpes sonoros em conjunto, conjugando-os ao longo da Interpolação.
- ‘BATE-BOLA’ – Apontando com o dedo para cima, insere-se uma **Interpolação Interna**, dentro da própria operação de INTERPOLAÇÃO: um músico toca, o outro para. Bastante semelhante às TROCAS⁶⁶, porém sem a necessidade dos músicos se aterem ao material sonoro uns dos outros.
- Um GIRO com a mão: mudar, tocar algo diferente do que estiver tocando.



PUNHO 3 –  Último sistema relacionado à Operação 2, o **CERCO** (*FENCING*), é também conhecido como ‘*Ivesian Trio*’. Nessa operação, o líder *guerrilla* toca em um estilo ou gênero claramente reconhecível e, então, seus comparsas irão tocar sobrepondo materiais musicais em estilos/gêneros contrastantes. Qualquer membro do ‘esquadrão’ poderá selecionar algum músico de fora da *guerrilla* para tocar no seu lugar, funcionando como um ‘alternado’.

Como podemos perceber, existem três principais níveis de atuação da *guerrilla* dentro do jogo, cada nível sendo pressuposto do seguinte: iniciando pelo

⁶⁶ Nas TROCAS, presentes tanto como parte integrante da Operação 1 (NARIZ 2) como nas TÁTICAS e GESTOS DE MÃO, a ideia é que “música/sons passem por uma corrente de músicos, tocando um de cada vez” (BRACKETT, 2008, p 51). Nessa **Interpolação Interna**, não há necessidade de propriamente correlacionar elementos sonoros, ou mesmo ‘equalizar’ a duração em que cada músico toque, havendo um ‘bate-bola’ muito mais livre, cada um tocando seu próprio discurso no tempo que julgar conveniente.

guerrilla solo – que pode ser qualquer pessoa do grupo; seguido do Esquadrão formado por um *guerrilla* líder e outros dois ‘comparsas’; e a Operação 2 – possível apenas a partir do Esquadrão, englobando as Operações *DIVISI*, INTROMISSÃO e CERCO.

Qualquer músico poderá finalizar uma *guerrilla* solo, sinalizando para o próprio *guerrilla* o gesto de ‘cortar garganta’. Já o ‘Esquadrão’, formado por três *guerrillas*, só poderá ser finalizado por membros do próprio Esquadrão (a qualquer momento) ou por algum membro ‘Alternado’ escolhido durante o CERCO. Como pode-se ver na ‘partitura’, o ‘tempo de vida’ da *guerrilla* – seja um Esquadrão ou uma *guerrilla* solo – é de 7 mudanças de placa.⁶⁷

Além dos membros do Esquadrão poderem, a qualquer momento, finalizar a própria *guerrilla*, durante a Operação 2, existe também uma outra forma de finalizá-la: por meio da presença de um ‘ESPIÃO’. Se há um ‘ESPIÃO’, o *ponto* irá mostrar uma placa com uma interrogação e, se o esquadrão identificar corretamente o ‘ESPIÃO’, a *guerrilla* permanece. Se o ‘ESPIÃO’ não for corretamente identificado, a Operação 2 termina, desfazendo-se o Esquadrão. Quando a *guerrilla* ou Esquadrão termina, o *ponto* retira seu chapéu, sinalizando para os *guerrillas* fazerem o mesmo.

3.3 – Reflexões

Parte fundamental da pesquisa se deu de forma prática, através da montagem do jogo Cobra, em dois momentos distintos. No primeiro semestre de 2012, dentro da Escola de Música da UFMG, realizamos uma primeira montagem do jogo, contando com a participação de aproximadamente 15 alunos de diferentes cursos e habilitações da unidade, resultando em concertos nos meses de junho e julho do mesmo ano. Essa primeira montagem me possibilitou um bom aprendizado prático em relação ao funcionamento do jogo,⁶⁸ mas, ao final do semestre, ainda não havíamos chegado a utilizar os sistemas de *guerrilla*. Até ali, os resultados atingidos

⁶⁷ Entretanto, os *downbeats* (virtuais) que ocorrerem durante o *DIVISI* não contam como parte dessas sete placas. De acordo com o artigo de John Brackett (2010, p. 72, nota 26), “depois de completada a Operação (Punho 1, 2 ou 3), começa-se a contar do início.”

⁶⁸ Até então, todo meu conhecimento do mesmo fora adquirido através da leitura do artigo de John Brackett (2010), além de gravações (que praticamente nada informam sobre as regras) e alguns vídeos disponíveis na *web* (que trouxeram mais dúvidas do que certezas a respeito do seu funcionamento). Posso afirmar que, somente após colocar em prática o seu funcionamento – e principalmente, ao lado de outros músicos –, é que a presente pesquisa pôde se concretizar enquanto experiência compartilhada.

eram satisfatórios e bastante ricos em si, contudo, o campo de possibilidades aberto se mostrava maior que o caminho até então trilhado. Já vislumbrava a possibilidade de prosseguir com uma nova montagem, dado tamanho potencial performático (e sonoro) decorrente dos diversos sistemas de interação que o jogo viabiliza.

Durante a qualificação, discutimos essas questões e deliberamos que seria necessário realizar uma nova montagem, mais pessoal, ampliada e mais ousada, dessa vez, fora do âmbito da Escola de Música da UFMG. Foi assim que, no início de 2013, dei início à busca de músicos (improvisadores) interessados em realizar a nova montagem – sem vínculos além do próprio aprendizado e prazer em participar do jogo. Uma das diretrizes foi não repetir nenhum músico que houvesse participado da primeira montagem, além de mim mesmo, obviamente. Após alguns meses de bastante dificuldade logística, conseguimos firmar um efetivo de aproximadamente 10 músicos, realizando em maio de 2013 um primeiro concerto com o novo grupo e, no dia 11 de setembro de 2013, uma nova montagem do jogo, dessa vez, em versão completa.⁶⁹

Como podemos constatar na descrição das regras e do funcionamento do jogo, a maior parte dos sistemas improvisatórios ali presentes são baseados na interação entre os músicos participantes. Dessa forma, agir/não agir, reagir/não reagir, interagir (ou não) são, ao mesmo tempo, possibilidades e/ou obrigatoriedades às quais está sujeito o músico disposto a participar desse jogo musical.

A troca ou mesmo a falta de um único músico muda bastante a ‘química’ do grupo, pois o jogo se baseia, sobretudo, na interação de personalidades musicais – músicos, por assim dizer. Nesse sentido, posso afirmar que houve uma diferença muito grande no trabalho realizado com os dois grupos, não apenas pelo fato de serem músicos mais ou menos experientes/interessados no campo da improvisação, trabalhando/estudando dentro ou fora do âmbito acadêmico, mas, principalmente, por serem pessoas diferentes. E não apenas entre os dois grupos, mas em diversos momentos, trabalhando com o mesmo grupo, pude notar o quanto a falta ou presença de um indivíduo reflete na maneira com que o jogo se desenrola – e consequentemente na música que daí surge.

⁶⁹ Nesse concerto, utilizamos pela primeira vez os procedimentos da Operação 2. Diferente do planejado inicial, esse primeiro concerto da ‘versão completa’ do jogo foi realizado com a participação de dois músicos que fizeram parte da montagem inicial. O contexto, entretanto, já era outro. O grupo inicialmente reunido com o intuito de realizar essa nova montagem já havia se configurado como um coletivo de músicos interessados na prática de música improvisada, o Coletivo Distante.

Na primeira montagem, tínhamos cinco violões (que posteriormente se tornaram dois violões mais guitarra elétrica, *cuatro* venezuelano e baixo acústico), flauta/voz, flauta/flautim, vibrafone, bateria, baixo elétrico, piano, acordeon e clarinete/trompete; o que, em termos de instrumentação, proporcionou grande variedade timbrística do efetivo sonoro, além de abordagens variadas da parte dos músicos em relação aos tipos de improvisação que o jogo possibilita.⁷⁰

A segunda montagem envolveu maior variedade de músicos, até o grupo se configurar de forma mais sólida. Na primeira montagem com esse novo grupo, tínhamos: flauta doce, duas guitarras elétricas, baixo elétrico, bateria, vibrafone, eletrônica, teclado/sintetizador, voz/instrumentos étnicos (*sheng*, *murchang*, *didjeridoo*) e saxofone. Na primeira apresentação do jogo completo, tínhamos: flauta-doce/apitos, violão, guitarra elétrica, voz/instrumentos étnicos, bateria/gongos, baixo elétrico, eletrônica, teclado/sintetizador, saxofone e viola de arco.

Como sabemos, a instrumentação do *Cobra* é indeterminada, podendo abarcar não apenas instrumentos convencionais e tradicionais, mas qualquer artefato produtor de som que possibilite ao músico interagir dentro dos sistemas improvisatórios do jogo. Nesse sentido, a opção de fazer versões *a capella* acabou mostrando-se muito útil à nossa prática, sendo utilizada durante os ensaios de modo a proporcionar um afastamento dos padrões condicionados ao uso do instrumento e, conseqüentemente, possibilitando uma outra ordem de envolvimento com o funcionamento do jogo em si. Aparentemente, a ausência de instrumentos retira a carga exclusivamente 'musical' que os mesmos carregam, deixando mais espaço para o teor dramático e cênico que a voz proporciona.

Nas duas montagens, de forma geral, o aprendizado das placas e seus sistemas improvisatórios aconteceu lenta e gradualmente, sempre suscitando debates entre os músicos durante os ensaios. Nossa opção foi trabalhar um sistema de cada vez e, aos poucos, ir acrescentando e/ou alternando entre diferentes sistemas. Além disso, em muitos momentos, interrompemos os pedidos gestuais para praticar sequências de placas determinadas pelo *ponto* (eu, no caso);

⁷⁰ Ao longo do tempo, com este grupo, experimentamos trocar de instrumentos, cada um escolhendo um instrumento estranho à própria prática musical, de modo que a improvisação fosse menos condicionada aos padrões inerentes à prática cotidiana de cada um. Isso foi de grande valor para uma assimilação mais completa das regras do jogo, pois forçava os músicos a se aterem ao funcionamento deste, mesmo sem dominar a técnica do instrumento que estavam tocando.

trabalhando, dessa forma, as diferentes ações e reações dos músicos às demandas das placas, sem o jogo acontecer de fato, coletivamente.

Alternar entre uma situação em que o *ponto* está, por assim dizer, ‘compondo’ sequências de placas – dirigindo as ações dos músicos; e a situação real do jogo, em que as placas estão ali disponíveis a todos os participantes (obviamente via *ponto*); foi também muito importante no nosso aprendizado, tornando distintas as demandas relacionadas às reações dos músicos às placas daquelas relacionadas às interações e trocas de informações entre o *ponto* e os músicos (e destes entre si). Como já sabemos, essas demandas **interativas** ganham papel preponderante à medida que o jogo se transforma no campo de batalha configurado pela *guerrilla* e pela Operação 2.

Durante os ensaios, a ordem de aprendizado dos sistemas foi gradualmente dos mais simples e definidos aos que demandam cada vez mais atenção e interação entre os músicos. Começamos pelas placas de BOCA e OLHO, que funcionam basicamente como dispositivos de ‘liga e desliga’ dos músicos. As placas desses sistemas exigem apenas que os músicos estejam prontos a reagir, tocando ou parando de tocar em resposta aos gestos do *ponto*.⁷¹ Principalmente nos sistemas de BOCA, além do simples tocar/parar de tocar, são também possíveis outras reações como prováveis respostas aos diferentes estímulos sonoros e imagéticos destas placas: **integrar-se** e **fazer o diferente**.⁷² As placas de BOCA já nos dão uma primeira ideia da sonoridade geral do jogo *Cobra*, trazendo sua principal característica: a fragmentação, a articulação de blocos de som fragmentados. Consideramos que esse seria o melhor sistema a trabalhar no início do nosso aprendizado, pois sempre envolveria todos do grupo (POÇO, SUBSTITUTO e SUBSTITUTO *CROSSFADE*).⁷³

⁷¹ Com exceção do RECADO (BOCA2), que requer uma mínima troca de informações entre o músico solicitante e o *ponto*. Como sabemos, no *CARTOON ORDENADO* (OLHO 2), o *ponto* ‘toca’ os músicos no palco, apontando-lhes o dedo para que respondam com um gesto sonoro “*cartoonizado*”.

⁷² Retomando aqui as ‘reações’ apontadas por Vinko Globokar (1970), no *Excurso*. Além do ‘integrar-se’ à sonoridade do grupo e do ‘fazer o diferente’; no POÇO (BOCA 1) é também possível ‘fazer o oposto’, no sentido de o músico analisar o que estava sendo tocando previamente e tocar o que julgar oposto a isso. Entretanto, essa não é exatamente a demanda dessa placa, e o efeito sonoro resultante dificilmente será o de uma sonoridade ‘oposta’, já que essas trocas de sonoridade acontecem coletivamente, somando as ‘respostas’ de todos. O mesmo pode ser dito sobre a TROCA DE MÚSICA (ORELHA 1).

⁷³ De fato, esse sistema se mostrou o mais utilizado em todas as versões do jogo. O RECADO (BOCA 2) – apesar de não necessariamente envolver a todos do grupo – é uma das placas mais utilizadas no jogo, demonstrando uma tendência geral em fazer escolhas composicionais, optando por determinado efetivo instrumental.

Como já tínhamos uma espécie de ‘minijogo’ – com os sistemas de BOCA e OLHO – acontecendo, as próximas placas abordadas foram as PALMAS, as quais podem ser usadas como forma de finalizar o jogo.⁷⁴ SUSTENTAR E DECRESCER (PALMA 3) é, dentro do sistema PALMAS, a única que configura um tipo específico de sonoridade, ao contrário do CORTE e da CODA. Ao solicitar que o músico sustente a sonoridade que estiver tocando, ‘congelando’ (*freeze*) um momento sonoro específico, essa placa configura um resultado bastante específico em relação à maioria dos sistemas presentes no jogo. Além de gerar uma espécie de *drone* entre os músicos envolvidos, permite ao *ponto* controlar a taxa de decrescendo (e crescendo) do volume sonoro do grupo.

No processo de aprendizado dos dois grupos com os quais trabalhamos, o próximo passo foi iniciar o uso das placas de CABEÇA, que servem para guardar sonoridades e momentos musicais para que possam retornar posteriormente. Sem dúvida, as MEMÓRIAS são muito importantes para garantir coerência formal em uma peça tão marcada pela fragmentação, por momentos desconexos em justaposição. A opção de ‘guardar’ uma sonoridade ou configuração instrumental específica – e viabilizada apenas localmente, durante uma versão do jogo – confere não apenas ao ouvinte, mas também aos músicos, um suporte estável para a percepção da repetição, do retorno. Esteticamente, o uso da MEMÓRIA garante a identidade de uma versão específica do jogo, diferente da maior parte dos sistemas improvisatórios do *Cobra*, que dão ao jogo, de forma geral, uma característica fragmentária. Conhecendo a funcionalidade destas placas (BOCA, OLHO, PALMA e CABEÇA), já tínhamos ao nosso alcance a possibilidade de realizar de maneira prática a forma básica do jogo. Esse primeiro momento de aprendizado foi muito importante, pois, a partir do funcionamento desses sistemas, podíamos constatar a qualidade das reações e interações tão necessárias no jogo.

O próximo passo foi iniciar as placas de NARIZ e ORELHA, que englobam sistemas improvisatórios mais específicos e demandam maior interação entre o *ponto* e os músicos (e estes entre si). As placas DUO e *BRO* (respectivamente NARIZ 1 e 4) são bastante semelhantes entre si, diferenciando-se pela possibilidade ou impossibilidade de prosseguir trocando de parceiro, desde que a placa ainda

⁷⁴ Provavelmente, por iniciar o uso dessas placas antes do uso de outros sistemas (NARIZ, ORELHA e CABEÇA), acabamos nos acostumando a utilizá-las internamente, dentro de uma mesma versão do jogo, não necessariamente significando o final do mesmo.

esteja em efeito. Ou seja, DUO – NARIZ 1 – pode durar um bom tempo, desde que os músicos consigam com clareza iniciar e finalizar (e opcionalmente retomar) suas interações com os demais músicos, em ‘dueto’. Já no *BRO* – NARIZ 4, apenas uma chance de interação é possível a cada músico e, considerando que esse dueto não dura para sempre, em algum momento, todos do grupo⁷⁵ já terão finalizado sua interação, podendo haver o silêncio. A principal diferença entre os dois sistemas se dá no âmbito das relações: enquanto no *BRO* as relações devem necessariamente ser ‘monogâmicas’, no DUO as relações entre os músicos podem ser ‘poligâmicas’.

Tratando DUO e *BRO* como um mesmo sistema, podemos então dizer que as placas de NARIZ envolvem três diferentes sistemas improvisatórios: o de DUOS, do qual acabamos de tratar, as TROCAS e os EVENTOS. O sistema de EVENTOS sempre apresenta uma sonoridade nova no decorrer do jogo, pois a ordem e a variedade, assim como as combinações daí decorrentes, são imprevisíveis. De uma forma geral, posso afirmar que o sistema de EVENTOS possibilita aos músicos uma espécie de ‘fuga’ das obrigatoriedades do jogo, funcionando como um momento para extravazar e descontrair, dada a liberdade em interpretar o que podem vir a ser esses ‘eventos’. Nesse sistema, os músicos podem escolher entre tocar e não tocar, entre corresponder e não corresponder aos eventos dos demais músicos. Interagir não é necessário neste sistema.⁷⁶

Já as TROCAS pressupõem necessariamente um alto grau de atenção e interação entre os músicos, para estabelecer e manter ativa a ‘corrente’ de músicos do sistema. Ao passar uma mesma ‘sonoridade’ de um músico a outro, tocando sempre um de cada vez, exige-se atenção e predisposição a **imitar**, sem, entretanto, excluir a variabilidade inerente à instrumentação e à criatividade de cada um. Como apontamos anteriormente, as ‘trocas’ perpassam grande parte da estrutura do *Cobra*, não apenas nessa placa específica (NARIZ 2), mas também como TÁTICA e como um dos GESTOS DE MÃO pertencente à INTRODUMISSÃO.

As placas de ORELHA, segundo Brackett (2010, p. 52), são as únicas que lidam especificamente com o grupo ‘música’. Assim, TROCA DE ‘MÚSICA’ (ORELHA 1), pressupõe não apenas uma mudança de sonoridade, mas um

⁷⁵ Ou quase todos, variando conforme o número total de músicos tocando ser par ou ímpar.

⁷⁶ Provavelmente por isso mesmo, nota-se entre os músicos uma maior tendência em ‘extravazar’ e romper com os limites da prática musical – no sistema de EVENTOS – resultando em sonoridades mais agressivas, gritos (por parte de instrumentistas) e gestos mais dramáticos que necessariamente sonoros. Do ponto de vista sociológico, esse sistema pode ser considerado o mais anárquico dentro do jogo.

direcionamento consciente para uma nova configuração sonora/musical, mantendo-se o mesmo efetivo de músicos. Dessa forma, **fazer o oposto** e o **diferente** são reações possíveis nessa placa, no sentido de que é legítima e até mesmo necessária uma análise contextual dessa ‘música’ por parte dos músicos que estiverem tocando.

Já a TROCA DE GRUPO (ORELHA 2) pressupõe atenção e disposição a **imitar**, inclusive de forma bastante estrita. Esse sistema é, dentro da Operação 1, um dos que mais requer interações e combinações prévias entre os músicos e o *ponto*, pois há de se manter exatamente o mesmo número de músicos na troca de grupo, tocando a mesma ‘música’, à medida que isso for possível. Ou seja, se houver um *trio* de violão, bateria e flauta tocando, ele deverá necessariamente ser substituído por ou outro *trio* (de quaisquer instrumentos), cada qual pegando a parte específica que lhe for passada pelo músico/instrumento da configuração anterior. O violonista da primeira configuração deverá passar sua parte específica para outro músico por meio de comunicação visual com este e com o *ponto*. Da mesma forma, deverá proceder o baterista e o flautista. Cada músico do novo grupo que entrar deverá então tocar a mesma ‘parte musical’ do músico que lhe passou a vez, não imitando simplesmente a sonoridade global do grupo anterior, mas tomando-lhe a ‘parte’ específica correspondente como sua própria. Geralmente, a sonoridade muda bastante com esa placa, mas a ‘intenção’ musical permanece ou se reconfigura. Trata-se de um procedimento muito eficaz do ponto de vista composicional, pois, apoiando-se na capacidade de **imitação** dos músicos/indivíduos entre si, possibilita a realização em sequência de sonoridades/gestuais musicais bastante semelhantes intencional e estruturalmente, ainda que a instrumentação seja a mais diversificada possível. A placa que lida com o VOLUME, apesar de não demandar interações entre os músicos, possibilita nuances bastante variadas na reação dos músicos aos gestos do *ponto*.

Como se pode perceber, a variabilidade entre as obrigatoriedades e liberdades requeridas e/ou conferidas aos músicos na Operação 1 – ainda sem o sistema de *guerrillas* – vai do âmbito da imitação estrita de uma ‘parte’ instrumental (como na TROCA DE GRUPO) à não necessidade de reação ou interação entre os músicos (como nos EVENTOS). Da mesma forma, o grau de necessidade de interlocução entre o *ponto* e os músicos vai do estritamente necessário (como no

RECADO, na TROCA DE GRUPO ou nos CARTOONS) ao praticamente nulo (demandando apenas o simples abaixar de uma placa, sem combinações prévias).

Até aqui descrevemos em linhas gerais a ordem do aprendizado das séries de placas que constituem o núcleo principal do jogo *Cobra*, conhecida como Operação 1. O processo de aprendizado desses sistemas se deu de forma semelhante nas duas montagens, principalmente na ordem dos sistemas a serem assimilados pelos participantes. Na primeira montagem do jogo, entretanto, nos restringimos à Operação 1, descrita até aqui. Como se pode perceber, esse núcleo do jogo requer dos músicos uma grande **disposição** a reagir e interagir dentro dos sistemas improvisatórios propostos, além de grandes demandas de comunicação entre o *ponto* e os músicos, e destes entre si. Não foi simplesmente por ser ainda obscuro o funcionamento da *guerrilla* naquele momento que optamos por nos ater à Operação 1. O ‘campo de possibilidades’ aberto por seus sistemas requer não apenas o conhecimento de todas as regras com clareza por parte dos envolvidos, mas também uma prática contínua dos sistemas, para que estes se tornem ‘realidades’ sonoro/interativas e não apenas conjuntos de regras e diretrizes. Os ensaios frequentes, que, em um primeiro momento, poderiam ser vistos apenas como um **processo** necessário para a realização da obra, um percurso a ser trilhado em busca de um **resultado** pretendido – a performance da peça – ao longo do tempo se tornaram a parte mais interessante do *Cobra*, constituindo-se no jogo em si. Mesmo a performance da obra, apresentada ao público como resultado de meses de preparação anterior, não deixa de ser processo, um resultado-(em)-processo, pois não há versão definitiva.

Essa necessidade de ensaios regulares, de prática efetiva, aproxima bastante a realidade performática de um *game piece* como o *Cobra* da realidade desportiva de um jogo de futebol, por exemplo. Existem obviamente jogadores mais ou menos talentosos e habilidosos para o jogo, mas é através da prática continuamente compartilhada que poderá surgir a coerência e a identidade do grupo, a

[..] cooperação, interação, balanço, equilíbrio de forças, tensão e relaxamento e coisas ainda mais elusivas e infáveis tanto musical quanto socialmente. [...] Fazer essa música com propriedade é fazê-la com uma comunidade de músicos que compartilham de um conhecimento de táticas, dinâmica pessoal, instrumentação, estética e química de grupo” (ZORN, 2004, p. 196-197).

Ao nosso ver, a melhor forma de aproximar-nos dessa ‘comunidade’ idealizada pelo compositor foi realmente trabalhar com regularidade e continuidade, para que um simples grupo de músicos pudesse tornar-se algo maior que a mera soma de suas capacidades instrumentais/interpretativas/improvisatórias, configurando-se – através do contínuo movimentar das engrenagens de restrições e liberdades que o jogo oferece – algo que se pode chamar de realidade social. De fato, o jogo *Cobra*, e principalmente a Operação 1, oferece aos músicos um meio de convivência sociomusical democrático, no qual todos os músicos – além de terem as mesmas obrigações em relação às demandas das placas – têm igual direito de intervir no direcionamento da obra, podendo realizar escolhas instrumentais específicas (RECADOS), configurar situações sonoras/musicais correlacionadas (TROCA DE GRUPO, DUO, TROCAS), estabelecer pontos de retorno (MEMÓRIAS) e até mesmo gerar momentos de maior liberdade expressiva (EVENTOS), dentre outras possibilidades.

Entretanto, essa suposta democracia é abalada quando o indivíduo dotado dos ‘poderes’ do *guerrilla* se liberta dos ‘deveres’ para com as placas, podendo, a partir daí, agir estruturalmente/musicalmente à parte no jogo; seja tocando livremente o que bem entender, seja reconfigurando internamente contextos performáticos do jogo através do uso de TÁTICAS, ou ainda estabelecendo um **jogo paralelo** (a chamada Operação 2), como é o caso do *DIVISI*, INTROMISSÃO e CERCO, no qual este *guerrilla* e seus comparsas irão literalmente dar um *coup d’état* na democracia da Operação 1, suprimindo as liberdades dos demais músicos e até do *ponto*.⁷⁷ Essa subversão da estrutura básica do jogo, configurada como possibilidade acessível a todos os músicos que quiserem se tornar *guerrillas*, aproxima essa sociedade de uma realidade anárquica, na qual cumprir ou não cumprir com as supostas obrigações ‘democráticas’ passa por uma questão de *status*: usar o ‘chapéu’ de *guerrilla* e manter-se nessa posição vulnerável. Como o próprio Zorn (apud BAILEY, 1992, p.78) afirma, “cada um encontra sua própria posição nessa sociedade. As pessoas recebem poder, e é muito interessante ver quais pessoas aceitam esse poder, quais não aceitam”⁷⁸. E foi, de fato, a partir da

⁷⁷ Vale lembrar que, durante a Operação 2, a única função exercida pelo *ponto* é servir como interlocutor entre os *guerrilla* e a (suposta) presença de um espião.

⁷⁸ De fato, Edward Strickland (1991, p.126) descreve os *game pieces* de Zorn como ‘esquemas admiravelmente democráticos ou quase-anárquicos.’

prática dos sistemas de *guerrilla* que pude notar, sob o ponto de vista privilegiado do *ponto*, uma diferença qualitativa no envolvimento dos músicos com o jogo a partir do momento que lhes é confiado, ainda que momentaneamente, mais poder e menos obrigações. O jogo torna-se realmente competitivo e estimulante, demandando ainda mais atenção e disposição dos participantes.

Ainda que o resultado sonoro em tese possa tornar-se mais caótico com a ação dos *guerrillas*, o músico que se encontra nessa posição pode realizar configurações composicionais apenas possíveis nesta situação. O uso das TÁTICAS permite ao *guerrilla* 'guiar' a ação dos demais músicos, o que aproxima bastante o *Cobra* de outras propostas composicionais-improvisatórias, como o *SoundPainting* e o *Conduction*⁷⁹. Utilizadas por um músico criativo, essas TÁTICAS são uma ferramenta muito rica tanto do ponto composicional quanto da improvisação e da performance, podendo gerar (mesmo a partir do silêncio) situações sonoras/musicais passíveis de apropriação estrutural para a peça (através das MEMÓRIAS) e mesmo situações impossíveis de acontecer de outra forma. O momento de máximo controle possível a um músico no *Cobra* é o *DIVISI*, no qual o *guerrilla* líder torna-se um 'compositor' momentâneo, anulando o princípio da coletividade para realizar, a seu modo, um novo uso das regras do jogo. O *DIVISI* é o momento em que o jogo mais se aproxima de uma composição tradicional, só que com o 'compositor' presente no palco e atuando em tempo real. Do ponto de vista sociopolítico, esse é o momento em que há mais relação com o que se pode chamar de ditadura. A situação encontrada pelo *guerrilla* líder durante o *DIVISI* pode ser bastante constrangedora para o músico que não souber utilizar a gama de ferramentas ao seu dispor e, ao mesmo tempo, pode ser o ponto alto de uma determinada performance, caso o músico tenha a habilidade de conduzir bem o grupo.

Assim como o *DIVISI*, que estabelece um momento privilegiado dentro do jogo, a INTROMISSÃO e o CERCO configuram-se também como jogos paralelos em que a estrutura básica do *Cobra* está ausente para dar lugar a uma nova realidade performática. A INTROMISSÃO é o momento auge do ESQUADRÃO, pois, então, apenas o trio *guerrilla* deverá tocar. O uso dos GESTOS DE MÃO, também presentes em outros *game pieces* de Zorn, permite aos verdadeiros improvisadores

⁷⁹ Citados na seção 1.4.

demonstrarem não apenas suas habilidades instrumentais, mas, principalmente, sua capacidade reativa e interativa. Todas as reações requeridas por Globokar (1970), apontadas anteriormente, ganham espaço dentro de uma boa INTROMISSÃO: imitar, integrar-se, hesitar, fazer o diferente e o oposto. Todas elas podem ocorrer em uma prática de improvisação livre, sem que necessariamente sejam demandadas; no entanto, na INTROMISSÃO, através do uso dos GESTOS DE MÃO, **reagir** torna-se uma palavra de ordem.

O CERCO, também chamado *Ivesian Trio*, é o único momento do *Cobra* em que deve necessariamente haver a presença de gêneros musicais. Esse é, assim como as demais OPERAÇÕES, um jogo que deve ser praticado à parte, para atingir fluidez e identidade. A obrigatoriedade de se manter três gêneros musicais necessariamente diferentes entre si implica a não integração e não interação entre os músicos participantes, o que é descrito por Globokar como **hesitar**. Além da necessidade de os gêneros coexistirem de forma paralela uns aos outros, a possibilidade de ALTERNAR as partes do trio entre os demais membros do grupo fortalece a característica de universos musicais paralelos e autônomos ao mesmo tempo em que torna o Esquadrão vulnerável. Da mesma forma que as outras OPERAÇÕES, o CERCO demanda bastante trabalho de ensaio para alcançar sua identidade sonora/perfomática, mas ao contrário do *DIVISI* e da INTROMISSÃO, não exclui o envolvimento coletivo na sua realização.

Uma questão que ficou bastante clara após nos aprofundarmos na parte prática da pesquisa, é a real impossibilidade de a peça ser publicada de maneira convencional. Em primeiro lugar, não há uma partitura propriamente dita (nem há um sistema único no qual se baseia a performance) – a peça é constituída por uma série de eventos/seções/sistemas iniciada pelas placas e também por uma série de gestos utilizados pelos músicos entre si (principalmente dentro do sistema *guerrilla*). Além disso, não há um regente – a escolha dos eventos/seções é determinada pelo próprio grupo através do chamado *ponto*. Este, durante a performance, é bombardeado por vários pedidos do grupo, com cada músico tentando fazer com que se utilize a placa/sistema na qual está interessado. E, mesmo que seja impossível para o ponto ser completamente imparcial, a decisão sobre qual seção/evento será mais interessante está principalmente nas mãos dos músicos do grupo. A qualidade das possibilidades interativas e o nível dessa interatividade são extremamente variáveis conforme sejam os envolvidos, e isso resulta na

impossibilidade de explicar e demonstrar o funcionamento do jogo em algum suporte que esteja fora do jogo. Não é o bastante apenas listar e descrever as regras.

Algo também muito importante a ser notado é a grande quantidade de informação que o jogo coloca, não somente para o público, mas principalmente para os músicos participantes. Além da atenção voltada ao seu próprio instrumento/voz e ao ambiente sonoro no qual está inserido, há também uma constante articulação do efetivo instrumental e de diferentes modos de interação entre os músicos. O músico deverá estar atento às placas em constante mudança e também às demandas internas do grupo de músicos – por exemplo, na TROCA DE GRUPO ($G\Delta$), ou nos diversos gestos de mão possíveis no sistema *guerrilla*.

O sistema de MEMÓRIA também traz consigo uma série de demandas não habituais, mesmo dentro de um sistema de improvisação em grupo (seja ela idiomática ou não). O fato de haver a necessidade explícita de “guardar na memória” algo que possa eventualmente ser acessado e recolocado na arena da performance, traz uma demanda muito específica e geralmente nova para todos os músicos que estiveram envolvidos em nossas montagens. Durante os ensaios, não foram poucos os momentos em que os músicos, de formações e expectativas muito distintas entre si, levantaram a necessidade de trabalharmos com mais profundidade o sistema relacionado à memória. Um “momento musical/sonoro/performático” guardado em uma placa de memória representa muito mais do que quem-toca/quem-não-toca; e também vai além do que cada um toca. Essa “memória local” deve ser interpretada por cada músico nela envolvido, de modo que, ao ser acessada, consiga (re)apresentar da melhor maneira possível aquele momento. Essa memória abarca elementos objetivos como: relações intervalares, rítmicas/métricas e sequências harmônicas; possíveis aspectos de gênero e estilo; interações internas entre os músicos etc. Surge então a necessidade de uma representação qualitativa e múltipla do momento atual, baseada na relação entre o que se escuta, o que se vê, e o que se faz fisicamente com o corpo/instrumento e disso em relação ao ambiente sonoro/performático em que o músico está inserido, determinando uma espécie de “autopercepção visceral”, conforme Dibben (2004 apud SCHYFF, 2013, p.5).⁸⁰

Como a natureza sonora do jogo não abarca somente gêneros e sonoridades associadas à música em um sentido comum, existem momentos em que outros tipos

⁸⁰ DIBBEN, Nicola. The role of peripheral feedback in emotional experience with music. **Music Perception: An Interdisciplinary Journal**, [S.l.], v. 22, n.1, p. 79-115, 2004.

de memória deverão ser acessados, fazendo com que se considere um espectro mais amplo de conceitos para abordar a questão. Noções como: memória sensorial (GALLAGHER, 2005; GIBSON, 1966), memória semântica e episódica (TULVING, 1983) e memória processual (SQUIRE, 2004) são conceitos possíveis de uso para compreendermos melhor as demandas aqui colocadas. De fato, alguns estudiosos têm abordado nos últimos anos aspectos relacionados à memória e performance em música de concerto (PALMER, 2006) e em improvisação (SUDNOW, 2001; IYER, 2002).

Não seria exagerado afirmar que, de certa maneira, o jogo força a expansão dos limites de atenção geralmente relacionados à prática musical em conjunto. Ter em conta sua própria trajetória e expectativa individual e, ao mesmo tempo, manter-se alerta (e disponível) a todas as demandas visuais e auditivas que estão constantemente ocorrendo ao seu redor é uma experiência que foi considerada pelos músicos envolvidos nesta pesquisa prática como sendo bastante desafiadora.

O papel do *ponto*

Sem dúvida, uma das posições mais importantes para a realização do jogo *Cobra* é ocupada pelo *ponto*. O termo vem do uso em casas de ópera e teatros, designando a pessoa que dá dicas aos cantores, ‘ditando’ a primeira palavra de cada frase segundos antes da entrada do cantor. No caso do teatro, o *ponto* deve ajudar os atores que, por acaso, tenham esquecido parte do texto, falando ou declamando à meia-voz, de forma que seja audível apenas no palco. Apesar de não ter absolutamente ‘voz’ sonora no caso do *Cobra*, o *ponto* é definitivamente uma das ‘vozes’ fundamentais para o desenvolvimento desse *game piece*. Diferente dos músicos, que podem optar por serem mais ou menos ativos em relação ao ‘poder’ que lhes é conferido, encontrando cada um sua “*própria posição nessa sociedade*”, o *ponto* tem sua posição estabelecida, definida. Ocupando seu posto de frente para os músicos – e conseqüentemente de costas para o público – ele irá agir como interlocutor, incentivador, moderador e juiz dessa ‘arena sociomusical’ que o jogo configura.

Sem ação no conteúdo propriamente sonoro da obra, o *ponto* consegue, entretanto, “modelar” as respostas sonoras dos músicos, conforme sejam seus gestos. Assim como um regente – que tem em suas mãos uma ferramenta que pode

determinar formas de ataque, sustentação, intensidade e expressividade sonoras – o gestual do *ponto* influi decisivamente nas reações e respostas sonoras dos improvisadores. O abaixar de uma placa (*downbeat*) pode tanto resultar em um envelope sonoro de ataque forte e preciso quanto em uma massa sonora em *fade-in*, mascarando mudanças de seção ou articulando-as com precisão.

Além da possibilidade de intervir nos envelopes sonoros do grupo pelo seu gestual, praticamente toda a articulação temporal do jogo está sob o controle do *ponto*. É ele quem determina – excluindo-se a ação da *guerrilla* e a Operação 2 – o momento exato das articulações formais da peça, escolhendo o momento exato de abaixar cada placa. Assim, o *ponto* tem ao seu alcance, mais que todos os músicos, o controle da **macroforma** da composição, agindo não apenas em decisões localizadas, mas moldando temporal e estruturalmente os ‘momentos’ que serão sequencialmente apresentados ao público, configurando à sua maneira essa música ‘em blocos’.

Essa constante concatenação de momentos díspares, presente na maior parte das obras de Zorn, é, no caso do *Cobra*, uma função exercida principalmente pelo *ponto*. A metáfora televisiva é bastante pertinente para exemplificar esta sua função no **zapping**. Eric Dries (1994), no seu estudo do álbum *Spillane*⁸¹, descreve a experiência de ouvir certas músicas de Zorn como

marcadamente semelhante à experiência de assistir à TV a cabo enquanto outra pessoa com o controle remoto em mãos muda constantemente de canais. A experiência é fundamentalmente caracterizada por acesso/descartabilidade imediatos, atenção reduzida, cortes bruscos e distintos; e um imprevisível *pastiche* de diferentes estilos. Além disso, é outra pessoa que está no controle da experiência, é outro que muda os canais. E cada uma das composições de Zorn pode representar um único canal (dedicado a um assunto particular), explodindo em seu mundo plural, autoreferencial (DRIES, 1994, p. 23.)

No caso específico do *Cobra*, podemos afirmar que quem está com o ‘controle remoto’ em mãos é o *ponto*: ele pode não determinar exatamente para qual ‘canal’ mudar, mas necessariamente articula o momento exato dessa mudança.

⁸¹ Álbum que contém três composições *file-card* de John Zorn, lançado em 1987 pelo selo norte-americano *Elektra Nonesuch*. Estas composições são *Spillane*, *Two-Lane Highway* (ambas para variado grupo instrumental) e *Forbidden Fruit* (Variações para Voz, Quarteto de Cordas e *turntables*).

Com exceção do uso das MEMÓRIAS, o ponto nunca saberá qual conteúdo será veiculado por este canal.⁸²

Ao contrário do que ocorre no teatro ou na ópera, no caso do *Cobra* são os músicos improvisadores quem dão as ‘dicas’ ao *ponto*; e ele irá, segundo seu critério, atender a essas dicas, os pedidos de placa. Assim, toda a sequência de placas do núcleo principal do jogo (a Operação 1) é, de alguma forma, determinada pelo *ponto*, pois ele irá fazer **escolhas** dentre as solicitações dos músicos. Em um determinado momento, por exemplo, podem haver oito ou mais músicos demandando configurações instrumentais específicas, retorno ou apropriação de memórias e/ou sistemas improvisatórios variados. O critério de escolha dessas demandas não será outro senão seu julgamento pessoal, seja segundo seu relacionamento (não necessariamente musical) com os músicos ou de acordo com suas inclinações composicionais, suas expectativas estruturais em relação ao jogo e à música e o meio no qual se dá a performance.

O não atendimento a um determinado pedido de placa não exclui a possibilidade de uso dessa placa em um momento próximo, desde que se aceite a ideia de que não é possível atender a todos de uma vez e que a escolha de um pedido específico não necessariamente invalida os outros pedidos. Assim, desdobram-se as interações entre os músicos e o *ponto*, o que amplia o âmbito da ação estrutural deste. Vale lembrar que ele pode também iniciar placas por conta própria, o que o coloca em uma posição ímpar, pois, desta maneira, sua liberdade de ação e suas chances de controle elevam-se a um nível que deverá ser regulado principalmente pelo seu próprio bom senso.

Mais que um interlocutor/moderador dos músicos, o *ponto* é, na verdade, um jogador que, sem intervir sonoramente na obra, modela sua macroforma através do contínuo atualizar dos **momentos** que a compõem – escolhendo, ordenando, atualizando e articulando as demandas dos músicos com as suas próprias. Nesse sentido, não há como o *ponto* deixar de tomar partido na composição, pois a montagem dos ‘blocos’ que constituem a obra é realizada por ele. Obviamente, o equilíbrio entre todo esse **controle** de um único indivíduo e a fluidez coletiva

⁸² John Zorn, em entrevista a Howard Mandel (1999, p. 171-173): “Posso tratar de **quando** as coisas acontecem e quando elas **param**, mas não **o quê** elas são. Posso falar quem e em que combinações, mas não o que irá ocorrer. Posso dizer ‘uma mudança ocorrerá **aqui**’, mas não posso afirmar que **tipo** de mudança será.”.

necessária ao bom andamento do jogo se dá através dos ensaios, no nível qualitativo das interações entre os músicos. Sob esse ponto de vista, seria incorreto considerar o *ponto* como uma espécie de regente, a julgar apenas pelo posicionamento espacial deste em relação aos músicos. Apesar de seu maior controle estrutural da peça, a relação (ao menos no que compete às montagens por nós realizadas) entre o *ponto* e os músicos tende a acontecer segundo a mesma horizontalidade que é também característica das relações entre os próprios músicos.⁸³

O lúdico, o risco: limites e demandas

O jogo *Cobra* nos apresenta uma enorme riqueza em termos de potencialidades de organização, que deve ocorrer em vários níveis e deve ser dinâmica, realizada no momento, de modo a gerar as condições necessárias para o próximo *downbeat*. Essa dinamicidade do princípio de organização entre os músicos não apenas estimula o desenvolvimento das habilidades individuais e coletivas, mas também traz consigo o caráter lúdico do jogo, já que há nessa necessidade instantânea de interação e organização um grande componente de 'risco'. Esse risco é de ordem relacional/musical, não é um risco de vida, um perigo efetivo. Correr esse risco é, portanto, divertido, mas, ao mesmo tempo, comprometedor e estimulante.

Roger Caillois (1990), em sua obra *Os jogos e os homens*, aborda e desenvolve o conceito de jogo (*play, jeux*), elaborado por Huizinga em sua obra *Homo Ludens*, na qual define os jogos como sendo, por natureza, improdutivos, voluntários, isolados do mundo real, imprevisíveis e delimitados – por regras ou por encenações (*make-believe*). Caillois expande o conceito e classifica os jogos em quatro tipos:

⁸³ Ao longo do processo de montagem da obra, principalmente durante a segunda montagem, alternei com outros membros do grupo a função de *ponto*, o que possibilitou não apenas que eu participasse do jogo do ponto de vista do músico, mas também contribuiu para diluir as relações hierárquicas entre os envolvidos, o que, sob o ponto de vista do funcionamento das engrenagens interativas e reacionais, foi bastante saudável.

AGON – jogos de **competição**, nos quais as partes envolvidas têm as mesmas condições iniciais para, no desenvolver do jogo, demonstrar superioridade dentro dos seus limites e regras. Esse seria o caso da maior parte dos jogos desportivos atuais, nos quais cada equipe possui o mesmo número de jogadores, na mesma faixa etária, etc. O fator determinante neste tipo de jogo seria a **capacidade** de cada jogador/equipe alcançar o mérito em termos de competitividade.

ALEA – jogos de **sorte-azar**, nos quais as condições de cada jogador ou mesmo de cada lance são determinadas por operações de **acaso** (*chance*). Podemos apontar os jogos de dados, as roletas dos casinos, vários jogos de baralho etc. A sorte (ou azar) do participante é fator fundamental nos resultados e percursos desse tipo de jogo.

MIMICRY – são os **jogos de imitação**, nos quais encenar um “faz de conta” é a finalidade mesma da atividade. Uma criança que encena um espetáculo, finge que é outro, imitando uma pessoa ou mesmo um animal, está engajada nesse tipo de jogo. Estariam incluídas nesse tipo de atividade as artes performáticas, as artes do espetáculo, como o teatro e também a música.

ILINX – por fim, os **jogos de vertigem**, nos quais o objetivo é perder o controle, modificar e mesmo perturbar a percepção, vivenciando o **risco** e o transe. Podemos apontar aqui a brincadeira de girar em torno de si mesmo para causar vertigem e a “montanha russa” dos parques de diversão, na qual as pessoas não tem controle do que irá acontecer e a diversão está exatamente na descarga de adrenalina causada pela sensação de risco associada ao descontrolo da situação. Poderíamos também apontar o uso de drogas e entorpecentes – substâncias que desconfiguram as relações de causa-efeito e modificam a percepção da realidade – como sendo também característico da busca pela vertigem, pela adrenalina, *lilix*.

Caillois também demonstra como cada tipo de jogo abrange um *continuum* entre a improvisação instintiva e a habilidade calculada. A partir disso, aponta, no seu modelo de classificação para os jogos, um eixo de distinção entre *ludus*, o aspecto formal e regrado dos jogos, e a *paidia*, seu aspecto anárquico e delirante. Segundo ele, o jogo é onipresente em todo o reino animal e exatamente porque “**jogar**” é algo improdutivo, desinibido, afastado da realidade e também imprevisível, – mas, ao mesmo tempo, estruturado e regulado – existe um sem-número de jogos para os quais essa classificação não servirá, se estivermos buscando encontrar somente competição, puro acaso, imitação e distorção da percepção. No entanto, a pura satisfação e a excitação estão na raiz de qualquer jogo/brincadeira.

Voltando ao jogo musical *Cobra*, podemos encontrar nele todos os tipos de jogos presentes na classificação de Caillois: **competição** (*AGON*), presente a partir do momento em que a *guerrilla* entra em ação, dentre outros momentos; **sorte-azar** (*ALEA*), pois se deve estar preparado para tocar (ou parar de tocar) a qualquer momento e em qualquer situação, obedecendo a determinantes na maior parte das vezes alheias e externas; a **imitação** (*MIMICRY*), presente em vários sistemas do jogo, principalmente no sistema TROCA DE GRUPO ($G\Delta$). Imitar é um dos tipos de reação cruciais para o jogo e que tem grande teor lúdico; por fim, **a característica vertiginosa** (*ILINX*), de risco, descontrole, transe, ao mesmo tempo possível dentro dos ‘momentos’ que constituem o jogo (como nos EVENTOS), mas constantemente restringida pelas articulações formais.

O jogo *Cobra* demanda uma compreensão aprofundada e pessoal do arsenal musical próprio de cada improvisador, assim como de “recursos abertos” – flexibilidade musical, técnica e conceitual (TOMPHSON; LEHMAN, 2004) – necessários na adaptação às complexas demandas do momento. Enquanto vários sistemas do jogo realmente delimitam tipos específicos de eventos, eles são ao mesmo tempo livres de conteúdo predeterminado. Esses sistemas são preenchidos e estruturados em tempo real, pelo material musical colocado pelos músicos. São sistemas incompletos enquanto símbolos e serão ativados pelos próprios eventos que iniciam. Com isso em mente, podemos dizer que o jogo confronta certos processos interativos próprios da livre improvisação – no qual todo o ambiente musical é continuamente (re)apresentado através da contínua troca e interpretação de sons, ações, gestos e sinais. Poderíamos inferir que

modelos de comunicação e expressividade musical que dependem de desvios de normas (estruturais) musicais – por exemplo, rítmicas (DESAIN & HONING, 1992), *phrase-timing* (REPP, 1992), estruturas melódicas e harmônicas (LERDAHL & JACKENDOFF, 1996) – nem sempre serão relevantes nesse contexto. De fato, os complexos processos recorrentes e interativos que o jogo *Cobra* apresenta, assim como a natureza geralmente não idiomática da livre improvisação, colocam sérios desafios às capacidades descritivas de concepções lineares, objetivas ou generativas de semiótica e expressividade musical [...] – as quais geralmente caem na armadilha de focar demasiadamente (CLARKE, 1995, p.53 apud SCHYFF, 2013, p. 6).

O percussionista e improvisador Dylan van der Schyff descreve sua participação em uma performance do jogo *Cobra*, em 2003, e discutindo certas questões, sugere que

provavelmente seria mais útil na discussão do ambiente semiótico do jogo *Cobra* o uso de uma abordagem [...] ‘ecológica’, como a encontrada na obra de Clarke (2005) – [...] em que os significados musicais são construídos e desconstruídos através de um processo de percepção, especificação e interação dentro de um dado ambiente estético; através de ‘ações vividas’ ao invés de análise ‘objetiva’. [...] Nessa visão, as placas devem ser entendidas como *oportunidades* (affordances) ou ‘recursos’ para a construção de significado, através das quais os músicos irão criar relações musicais coerentes e até mesmo ‘compor’ (ou encenar) estruturas e ambientes musicais maiores (SCHYFF, 2013, p. 6)

De certa maneira, podemos afirmar que o jogo força a expansão dos limites de atenção geralmente relacionados à prática musical em conjunto. Ter em conta sua própria trajetória e expectativa individual e ao mesmo tempo manter-se alerta (e disponível) a todas as demandas visuais e auditivas que estão constantemente ocorrendo ao seu redor é uma experiência que foi considerada pelos músicos envolvidos nesta pesquisa prática como sendo bastante desafiadora.

A seu modo, o jogo também exagera o grau no qual toda performance musical é dependente da comunicação de sinais interpessoais, sejam eles musicais ou não – o que envolve gestos faciais e corporais, tanto quanto sons. Percepção sensorial codificada em tempo real, otimização da atenção, interpretação de eventos, tomada de decisões, previsão (da ação dos outros), uso ativo da memória, correção/ajuste/negociação de “erros” e controle de movimento (sonoro/gestual/‘composicional’) são ações necessárias fundamentais durante uma performance do *Cobra*.

A maior parte das práticas de improvisação coletiva em grandes grupos advém de propostas que se poderia chamar de composicionais. O *Conduction* e o *SoundPainting*, por exemplo, podem ser consideradas propostas composicionais que se utilizam da improvisação para tomarem forma no momento da performance. Em uma performance de *soundpainting*, por exemplo, fica claro que quem conduz, o chamado *soundpainter*, é uma espécie de compositor em tempo real que, apesar de não tocar, modela continuamente a massa sonora do seu grupo *in loco*. De certa maneira, é possível inferir que são propostas que utilizam a improvisação para realizar a visão particular de um indivíduo.

No caso de uma performance do *Cobra* – mesmo sendo uma composição, que também representa uma visão particular do seu criador, – fica evidente sua natureza coletiva. Não se trata de um método para conduzir improvisadores, mas de

uma composição suficientemente flexível para permitir que os próprios improvisadores conduzam a performance, ou a música, por assim dizer. Aqui, a hierarquia entre os participantes é mais horizontal, pois, ainda que o 'ponto' tenha o controle das articulações temporais, o conteúdo sonoro e mesmo as 'ideias' e ferramentas composicionais em jogo são definidas pelos músicos e/em suas singulares experiências.

O percurso do músico que se dedica à improvisação geralmente envolve anos de preparação até encontrar uma maneira própria de tocar. Improvisar é sobretudo um caminho do músico na direção do encontro da sua própria "voz" musical. Grande parte dos improvisadores leva vários anos desenvolvendo abordagens complexas e individuais para seus instrumentos e sua maneira de fazer música. Paul Berliner (1994) e Derek Bailey (1992) examinam esse processo no contexto do jazz e em outros gêneros, mostrando o tipo de investimento pessoal requerido pelos improvisadores. Essa bagagem pessoal (técnica, expressiva, desenvolvida ao longo do percurso musical) do improvisador não apenas pode fazer parte da prática, mas é, na realidade, uma demanda fundamental do jogo *Cobra* para seus participantes. O conceito de improvisação coletiva, neste caso, não apenas permite, mas **requer** dos indivíduos toda a sua bagagem de gestos, técnicas e concepções adquirida através de anos de experiência, para que seja utilizada, reformulada e atualizada a cada momento deste jogo-música.

O papel do jogador é fornecer ao seu oponente, que pode ser ele mesmo, uma situação imprevisível que o force a proceder de uma determinada maneira; enquanto o jogador confrontado com essa situação terá o papel de rearranjar a situação de forma a girar a mesa. Jogar um jogo envolve correr riscos continuamente. As regras colocam limites em relação ao que pode ser feito, mas, ainda mais importante, elas provêm guias para a improvisação e a inovação. Visa-se o comportamento de seguir as regras em situações previstas e interpretar as regras em situações imprevistas. Por isso, um ingrediente importante dos jogos consiste nos argumentos sobre como as regras devem ser interpretadas (PECKHAN, 1962 apud NYMANN, 1999, p.17-18)

A citação acima trata de jogos de forma geral, mas o que ela tem a dizer é bastante relevante para as obras abertas da música experimental. O compositor destas obras dá liberdades ao intérprete, o que pode levá-lo além do que o compositor havia imaginado.

Eu acho que a composição é uma ocupação séria, e seu ônus está no performer poder mostrar ao compositor as implicações e consequências do que ele escreveu, mesmo que de vez em quando isso possa levá-lo (o compositor) a parecer ridículo. O que ele escreve e o que você lê são coisas diferentes (TILBURY, 1969 apud NYMANN, 1999).

No caso do *Cobra*, as regras devem ser interpretadas coletivamente, o que dificulta uma interpretação homogênea, mas ao mesmo tempo valoriza questões que Zorn considera importantes: cooperação, equilíbrio, comunicação, comunidade. Grande parte do tempo de ensaio para montar uma obra como o *Cobra* é gasto na exposição oral de regras determinadas, na tentativa de colocá-las em prática e na eventual (e bastante comum) necessidade de reexposição das mesmas regras, e principalmente na sua discussão, em que são contínua e conjuntamente questionadas, interpretadas. Existe sim uma forte tendência em modificar as regras, um desejo de conectar certos sistemas improvisatórios que deviam *a priori* estar separados, o que exige que alguém tome para si a função de resguardar as intenções do compositor, alguém que faça o papel de juiz das leis que devem reger o sistema. Foi necessário para mim assumir esse posicionamento em alguns momentos durante nossas montagens. A necessidade desse tipo de posicionamento não compromete, entretanto, o caráter coletivo e cooperativo da composição, que só acontecerá com o comprometimento de todos.

A obra é, de fato, para ser realizada coletivamente. Tudo está dado *a priori*, pois tudo tem seu espaço garantido, não havendo necessariamente o estranhamento da ocorrência de gêneros, citações e eventos os mais diversos possíveis. Os participantes: músico, *ponto* e, até mesmo o público, são continuamente convidados a participar, devido ao contínuo reiterar das superfícies musicais, sempre renovadas, chamativas. O material não é, contudo, original, ele é (verdadeira ou utopicamente) total, em estado bruto. O que acontece são operações de seleção desses materiais, não de síntese. Contínua reorganização, e não exatamente criação.

Comparado a outros sistemas de improvisação, em que na maior parte das vezes há um determinante composicional mais importante que os músicos (como é o caso do *Soundpainting* e do *Conduction*), o jogo *Cobra* permite o engajamento total do músico, não apenas com sua bagagem de experiências musicais, mas com suas tendências estéticas, políticas e até mesmo emocionais. Essa obra “não tem os

músicos no palco relacionados ao som. Ela tem músicos no palco relacionados a eles mesmos. Os improvisadores no palco são eles mesmos o som (ZORN, 2004, p.199).⁸⁴

Mesmo com tamanha exposição do músico, sua condição como participante do *Cobra* – um jogo sobretudo – é mais a de estar vivenciando uma situação lúdica do que uma situação de constrangimento (ainda que o risco esteja presente e possa proporcionar tanto a diversão quanto o constrangimento). Essa libertação das amarras do politicamente correto, do institucionalizado, foi o que nos cativou e motivou desde o início a pesquisar e viver esta experiência. Encontramos um tipo de ‘jogo ideal’,⁸⁵ em que o músico pode, sem constrangimento, exercitar sua **vontade criativa**, e da melhor forma possível: em conjunto, no **encontro** com seus semelhantes.

⁸⁴ Ênfase no original.

⁸⁵ COSTA, Rogério. A ideia de jogo em obras de John Cage e no ambiente da livre Improvisação. **Per Musi**, Belo Horizonte, n. 19, p. 83-90, 2009.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Rock. Jazz. Punk. Dada. Beat. Essas palavras e suas primas distantes, a família ISMO (surrealismo, pós-modernismo, expressionismo abstrato, minimalismo), são usadas para acomodar e comercializar a visão pessoal e complexa do artista. Essa terminologia não é sobre discernimento. Nunca foi. É sobre dinheiro. Desde que um grupo de artistas, escritores ou músicos sejam empacotados juntos sob um tal rótulo, não se torna apenas fácil para a obra ser comercializada – torna-se também fácil para o público ‘comprá-la’ e para a crítica corresponder com opiniões pré-concebidas. O público é privado do direito ao prazer de criar sua própria interpretação, e a crítica não mais precisa pensar sobre o que está realmente acontecendo ou ir um pouco mais fundo do que a superfície monocromática do rótulo, evitando assim qualquer encontro com o critério estético real que faz qualquer obra artística individual possível. (ZORN, 2000, p. v).

Distinguir, classificar, separar, rotular. Tarefas muitas vezes requeridas do próprio artista (e até por ele mesmo), como uma maneira de validar seu trabalho frente ao próprio *stablishment* artístico e, obviamente, ao mercado. John Zorn, dada a variedade e alcance de sua obra, suas referencialidades múltiplas e interesses diversos, é um compositor cujas práticas musicais nos revelam (orgulhosamente) “os vazamentos dos tubos de esgoto do edifício infestado de cupins que suporta a torre de marfim.” (BRACKETT, 2008, p. xii). A ideia da ‘Torre de Marfim’, metáfora da composição institucionalizada, da obra de arte orgânica e homogênea, não dá conta de amparar uma obra como *Cobra* e, de forma geral, nenhuma obra de John Zorn.

Tradição ou renovação, música popular ou de concerto, alta ou baixa cultura? Ao invés de escolher entre essas oposições binárias, Zorn escolhe operar dentro do ‘campo de tensões’ que essas dicotomias geram, ainda que buscando posicionar-se em uma tradição artística particular. Sem se amparar sobre escolas ou rótulos, busca desenvolver técnicas e ideias que ele percebe como incompletas ou que passaram despercebidas⁸⁶ por artistas, músicos e pensadores anteriores. Trazendo para o primeiro plano o ‘campo de tensões’ criado pelas estruturas ideológicas da vanguarda e do modernismo, ele escolhe agir dentro dos pequenos espaços

⁸⁶ “De 1974 a 1990, grande parte do meu tempo composicional foi gasto inventando música para improvisadores, o que hoje chamo de *game pieces*. Unindo e amarrando cordões deixados soltos por compositores como Earle Brown, Cornelius Cardew, John Cage e Stockhausen, comecei a elaborar sistemas complexos, unindo improvisadores em formatos composicionais flexíveis.”. (ZORN, 2004, p.196).

existentes entre essas estruturas aparentemente opostas, em uma atitude e prática que John Brackett descreve como **transgressiva**.⁸⁷ Esse constante questionamento das fronteiras e dos limites, essa ousadia que caracteriza sua poética musical, permite que suas composições participem em franco diálogo com uma enorme variedade de influências, práticas e tradições.

[...] Acho que é um ponto importante: eu vejo o artista como alguém que fica do lado de fora [da sociedade]; ele cria suas próprias regras de várias formas e não deveria tentar ser socialmente responsável; ser irresponsável é um ponto crucial de sua existência. É o que torna essa pessoa habilitada a comentar sobre o que se passa ao seu redor, porque não está restrita pela censura ou pelos poderes que existem (ZORN apud GAGNE, 1993, p.530).

Na busca por refletir e cercar conceitualmente o jogo musical *Cobra*, criado em 1984, e considerando sua principal característica, a saber, de **obra aberta**, iremos abordá-lo centrado, paradoxalmente, no que **não** o define. Sabemos que a obra não possui instrumentação definida, o que amplia indefinidamente seu aspecto sonoro, dada a infinidade de configurações instrumentais e timbrísticas possíveis. Não há duração definida nem linha do tempo (*timeline*), indicando por onde começar e finalizar a peça, o que, em termos formais, multiplica indefinidamente as possibilidades de configurações estruturais entre as partes e a relação destas com o todo, eliminando completamente a possibilidade de uma versão definitiva da obra. Não existem diretrizes propriamente musicais, ou seja, não é necessário conhecer teoria musical ou tocar um instrumento convencional.⁸⁸ Como o conteúdo sonoro é totalmente improvisado – atualizado a partir das bagagens individuais de cada músico participante – não existe por assim dizer um ‘tema’ dado sobre o qual a música se desenvolverá. Apesar disso, ‘temas’ podem surgir em cada versão e serem elaborados de diversas maneiras pelos músicos.

⁸⁷ Brackett (2008, p. xi-xxv) aponta uma forte ligação entre a poética de John Zorn e o pensamento e os escritos de Georges Bataille. Para aprofundar nessa poética multifacetada, Brackett considera necessário imergir nos diversos interesses do compositor, que passam por *gift theory*, filosofia mística e oculta, uma grande variedade de teorias críticas, feminismo, teorias sobre práticas sadomasoquistas e sexualidade, teoria do cinema e pornografia. Isso inclui “movimentos artísticos, atores, autores, filmes e diretores de cinema, filósofos, pensadores da religião e lunáticos”.

⁸⁸ Entretanto, seria demasiado arriscado dizer que não é necessário ser músico para participar do jogo. Apesar da já mencionada montagem realizada somente por jornalistas e críticos de jazz, organizada por Kevin Whitehead e tocada por membros da Associação dos Jornalistas de Jazz no Knitting Factory Club, em New York, no início dos anos 1990, sabemos que a obra foi criada para uma comunidade de músicos improvisadores específicos, com ampla experiência musical.

O jogo *Cobra* não é livre improvisação, pois existem muitas restrições e determinações composicionais, principalmente de ordem formal/estrutural. Os blocos articulados, tão característicos do jogo, são bastante diferentes do “fluxo orgânico/contínuo” geralmente presente em performances de livre improvisação. Haverá sempre determinantes exteriores, impedindo o contínuo fluir característico da livre improvisação enquanto prática coletiva.⁸⁹

O jogo *Cobra* não é ‘jazz’ nem ‘música popular’, apesar de poder soar exatamente como tal. *Grooves*, harmonias, fraseados, citações e ‘modelos’ próprios de gêneros populares podem surgir na prática do jogo musical, configurando **momentos** musicais diversificados. Ampliando esse raciocínio, também não existem gêneros musicais pré-definidos, exatamente porque **qualquer gênero** pode ter ali seu espaço. Exatamente por isso, é difícil afirmar que o jogo seja ‘música de concerto’, no sentido institucionalizado do termo.

É óbvio que esse jogo-música-performance pode ser realizado em uma sala de concerto tradicional, assim como em diversos espaços de apreciação musical. No entanto, o ‘espetáculo da música de concerto’, geralmente determinado por corpos estáveis, curadorias, comissões artísticas, etc., nem sempre julga conveniente a inclusão de certos gêneros musicais dentro do seu espaço ‘privilegiado’ de fruição artística. No jogo *Cobra*, entretanto, **não há privilégios**, tanto do ponto de vista estrutural, já que todos têm virtualmente o mesmo direito de intervir no desenvolver da obra, quanto do ponto de vista do conteúdo, que pode sim, incorporar qualquer gênero.⁹⁰

O controle estrutural e sonoro do jogo e da música está virtualmente ao alcance de todos os participantes, nessa composição de natureza tão aberta. Momentos de controle praticamente absoluto por parte de um único músico (como no *DIVISI*, uma espécie de ditadura) podem ser alternados com situações de liberdade praticamente irrestrita (na anarquia dos *EVENTOS*), liberdade condicionada, restrições imperativas e/ou opcionais, alternadas entre qualquer

⁸⁹ Há, de fato, poucas práticas improvisatórias que não se baseiam em modelos, idiomas ou regras. Geralmente, a arte da improvisação musical está em encontrar liberdade dentro das limitações do sistema. Entretanto, sabemos que a improvisação ‘livre’, não idiomática, sem regras, à Derek Bailey, existe enquanto prática em determinados círculos.

⁹⁰ Inclusive os ‘mal-vistos’ pelas instituições musicais. A possibilidade de um músico usar citações de trechos de músicas conhecidas, por um lado, e a palavra falada, por outro, pode transformar radicalmente o ambiente de uma sala de concerto. Em nossa experiência, em diversos momentos surgiram citações de “funk carioca”, *riffs* de rock facilmente reconhecíveis e, principalmente, gritos de protesto.

combinatória e o efetivo total de músicos. Esse contínuo alternar das **liberdades X obrigações** é um dado fundamental na estrutura do *Cobra*, e reflete – além da opção de Zorn pela estética dos ‘blocos’ – a maneira como o jogo articula diferenças e convergências entre **improvisação** e **composição**. Obviamente, é através da improvisação que se gera todo o conteúdo sonoro da obra, mas a articulação do seu discurso, sua gramaticalidade, mesmo sendo realizada através de sistemas improvisatórios, se dá por determinantes composicionais. Subjacente à liberdade muitas vezes caótica do conteúdo veiculado, está uma estrutura estável – ainda que flexível – que garante a identidade da obra e reflete as opções estéticas do compositor:

Minha primeira decisão, que considero a mais importante, foi nunca tratar da linguagem ou do som. Deixei isso completamente a critério dos músicos. O que restou para mim foi a *estrutura*. Posso tratar de *quando* as coisas irão acontecer e quando devem *parar*, mas não o *quê* elas são. Posso dizer ‘uma mudança deverá acontecer *aqui*,’ mas não posso dizer que *tipo* de mudança será. (ZORN apud MANDEL, 1999, p.173).

A opção estética de Zorn, que privilegia acima de tudo os cortes abruptos, as mudanças articuladas dos blocos, provoca no ouvinte, à primeira impressão, a percepção de uma realidade descontínua e fragmentada. Essa concatenação dos momentos do jogo – essa constante troca de ‘canais’ – reflete na fragmentação da superfície sonora apreendida pelo ouvinte, mas é, sobretudo, o principal agente das **relações** internas do jogo: o liga-e-desliga dos músicos, a constante atualização das engrenagens que conjugam suas obrigações e suas liberdades.

Sem dúvida, uma das demandas mais importantes para o bom funcionamento dessas engrenagens é a **disposição** (incluse ética) dos participantes: para tocar ou parar de tocar no momento de um *downbeat*, para reagir ao conteúdo sonoro atual ou precedente, para interagir com os demais participantes etc. O grau de disponibilidade necessário para a realização do jogo *Cobra* é, sem dúvida, muito maior que a disponibilidade requerida de um músico interpretando uma partitura convencional, em uma orquestra, por exemplo. No caso do *Cobra*, deve-se estar disposto não apenas a tocar ou parar de tocar no momento determinado, mas a interromper (ou iniciar) o próprio fluxo criativo interno, pois todo o conteúdo colocado em jogo parte do vocabulário e da experiência individual de cada músico. Isso exige

um nível de disponibilidade ainda maior, pois o músico está trazendo ao palco não apenas sua bagagem musical para compartilhar, mas também estará **se expondo** enquanto indivíduo, a partir do momento que entra na arena sociomusical circunscrita pelo jogo. Se, por um lado, o teor improvisatório permite ao músico apoiar-se sobre sua própria experiência musical, por outro lado, as demandas composicionais – sempre articuladas e virtualmente ao alcance de todos – estão constantemente exigindo sua **disposição** (para receber, com tolerância e transigência, os estímulos e as restrições que o jogo necessariamente lhe apresenta).

Como já afirmamos acima, o conteúdo destes ‘momentos’ está inteiramente a critério dos músicos, e aí está – como diz o próprio Zorn – um dos perigos e também parte da diversão. Mais uma vez Globokar (1970, s./p.) traz uma reflexão, a respeito das diferentes respostas a demandas colocadas a um grupo com o qual se trabalha com regularidade e proximidade, ou para um grupo de intérpretes desconhecidos. Segundo ele, é preciso criar relações variadas entre os músicos, incentivando-os a participar.

Quando Stockhausen e Cage criaram seus próprios grupos, eles estavam iniciando um diálogo bastante eloquente entre compositor e intérprete. Eu levei todo esse processo um passo adiante, em termos da ‘obra aberta’, já que, quando escrevo música, faço isso para os intérpretes/performers, de uma comunidade de músicos da qual eu, também, faço parte. (ZORN, 2004, p. 198).

Para Zorn (2004, p. 197), “a arte de escolher uma banda e ser um bom *bandleader* não é algo passível de se colocar no papel como prefácio de uma partitura”. Essa necessidade de trabalhar em comunidade, de manter a oralidade na abordagem dos seus *game pieces* é, sem dúvida, um dos principais motivos para que Zorn tenha optado por não publicar suas regras, preferindo sempre explicá-las ele mesmo nos ensaios, como parte de uma tradição oral/aural. Aqui retomamos a descrição da obra pelo que ela não nos apresenta, confrontando a real impossibilidade de publicá-la de maneira convencional. *Cobra* não possui *timeline*, não possui partitura nem notação que represente os seus inúmeros sistemas de improvisação e interações relacionais.

Ao mesmo tempo em que desafia classificações e procedimentos de análise que possam abarcar sua obra, John Zorn se posiciona dentro de uma linhagem criativa/composicional que tem lastros na música indeterminada dos anos 60. Como fica seu posicionamento em relação à obra dos compositores de vanguarda, que expandiram o alcance da música dentro da sala de concerto tradicional? Zorn aponta Earle Brown, Cornelius Cardew, Mauricio Kagel, John Cage e Karlheinz Stockhausen como influências particularmente importantes no desenvolvimento de seus *game pieces*, apontando também certa diferença em relação ao uso da improvisação:

Por vários anos, Cage foi muito relutante com a improvisação. É interessante que a palavra [...] era bastante mal-vista no mundo da música 'clássica' dos anos 1960. Era quase que um insulto ao compositor se alguém usasse o termo 'improvisação'. Posso entender porque os compositores desse período se sentiam compelidos a justificar sua obra com sistemas intelectuais e termos como 'aleatório', 'intuitivo' e 'indeterminado'. Eles estavam tentando justificar à comunidade crítica que aquilo não era 'música improvisada' – música que os músicos iam fazendo à medida que tocavam – mas música que era verdadeiramente vislumbrada por uma mente musical e então passada aos intérpretes (ZORN, 2004, p. 197).

Zorn parece unir as características estruturais de obras 'vanguardistas' como as de Stockhausen com a flexibilidade e a indeterminação das obras de compositores 'experimentais', como Cage e Earle Brown, por exemplo. Apesar das colocações muitas vezes posicionando Zorn e Cage como contrários⁹¹, é inegável que

mesmo jovens compositores como [...] John Zorn, que sentiram necessidade de se rebelar contra o exemplo de Cage, criaram *indeterminate scores* que devem sua existência às portas abertas pela música de Cage (GAGNE, 1993, p. vii).

Entretanto, podemos notar nos *game pieces* de Zorn uma aceitação integral da improvisação – com tudo o que ela traz de ousadia (*chutzpah*), risco e enorme variedade de conteúdo sonoro/musical, – o que o distingue consideravelmente de obras relacionadas à 'música indeterminada' dos anos 1960. Zorn opta por lidar com

⁹¹ Ver McNEILLY, 1995.

improvisadores por ser, ele mesmo, um improvisador. Sua opção por “liberar” o conteúdo sonoro do seu controle composicional, e cuidar de articular sistemas improvisatórios (às vezes auto-regulados e muito bem estruturados, ainda que flexíveis) entre si, garantindo alguma permanência do material sonoro (graças aos sistemas de memória), abrindo ainda outras possibilidades estruturais (que vão do *guerilla* solo até toda a Operação 2), resulta num contexto composicional que não tem absolutamente nenhuma sonoridade específica – mas ao mesmo tempo possui forte identidade organizacional das interações entre improvisadores, criando uma realidade gestual e mesmo imagética única em termos de performance. Uma performance do *Cobra* representa algo que está além de uma performance musical convencional – como nos foi possível perceber ao longo de nossas montagens e apresentações – pois apresenta elementos cênicos/dramáticos que existem graças à realidade paralela e singular criada pelo jogo.

Zorn (apud STRICKLAND, 1991, p.128) nos aponta como sua “música é construída [...] de forma fílmica, [como uma] **montage**. É feita de momentos separados que eu componho em completa desconsideração com o próximo momento, e que então seleciono e coloco junto.”⁹² O conceito de *montage* é utilizado principalmente para designar os processos de edição cinematográfica, na qual séries de *shots* são colocados em sequência de modo a condensar espaço, tempo e informação. O termo foi muito utilizado nos textos do diretor russo Sergei Eisenstein, para quem a *montage* era o “*nervo do cinema*”, uma

Ideia que surge da colisão de diferentes tomadas: inclusive opostas: [o que gera] o princípio ‘dramático’ [...]. [Em cinema], cada elemento em sequência é percebido não como seguinte ao outro, mas sobreposto ao outro. Para que a ideia (ou sensação) de movimento surja a partir do processo de sobrepor à primeira impressão da posição de um objeto, uma nova e visível posição deste objeto [...]. Da superposição de dois elementos da mesma dimensão sempre surge uma nova dimensão, superior. (EISENSTEIN, 1977, p. 49-50 apud BRACKETT, 2008, p.184)⁹³

⁹² Aqui o compositor está se referindo às suas *file-card pieces*, como *Godard/Spillane*.

⁹³ EISENSTEIN, Sergei. A Dialectic Approach to Film Form. In: EISENSTEIN, Sergei. **Film Form**. Trad. Jay Leyda. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1977. p.49-50. Eisenstein descreve cinco métodos de *montage* no seu ensaio *Word and Image*. Esses tipos de *montage* são elaborados de forma que os tipos superiores possam englobar os tipos mais simples. Além disso, os tipos ‘inferiores’ de *montage* são limitados à complexidade do significado que conseguem comunicar e, à medida que a *montage* se complexifica, o mesmo ocorre com o conteúdo o qual ela consegue comunicar (de emoções primárias a ideais intelectuais). Os cinco métodos de *montage* propostos por Eisenstein são: Métrico, Rítmico, Tonal, SupraTonal/Associacional e Intelectual.

Essa forma de apresentar ao receptor os elementos de maneira descontínua, desconsiderando a representação de uma continuidade espaço-temporal compreensível à primeira mão, parece encaixar-se perfeitamente com as opções estéticas de John Zorn em relação à sua música em geral e no caso do *Cobra* especificamente. Se os blocos, os momentos musicais, podem tanto se desenvolverem no tempo ou sobrepor-se uns aos outros, o jogo também permite o desenvolver/desdobrar temporal do ‘princípio dramático’ apontado por Eisenstein.

Em seu texto “*Reacting*”, Globokar (1970, s./p.) afirma que “quanto mais responsabilidade criativa transferida ao ‘intérprete’, maior o risco de perda da identidade estética do compositor,” mas, no caso específico do *Cobra*, a identidade estética está nas articulações de momentos musicais concatenados, no “processo” enquanto objeto de apreciação estética, na ‘*montage* de atrações’ de que fala Eisenstein, e não no conteúdo sonoro propriamente dito.

Uma compreensão integrada de espaço e tempo não necessariamente descarta o conceito orgânico tradicional de interdependência entre as partes e o todo, mas, ao contrário, expande as possibilidades de como essas interdependências podem ser apresentadas (EISENSTEIN apud BRACKETT, 2008, p. xvi-xvii).

Eisenstein, percebendo a riqueza das novas possibilidades técnicas da *montage* cinematográfica, descreve a unidade formal do filme como predicada no que ele chama de ‘montagem de atrações’, em que eventos e partes individuais atuam tanto internamente quanto contribuindo na formação de um plano unificado:

Ao invés da ‘reflexão’ estática de um evento com todas as possibilidades de atividade limitadas à ação lógica do mesmo evento, avançamos a um novo território – a livre montagem de atrações independentes, arbitrariamente selecionadas (segundo a composição e as relações que mantêm as ações influentes ligadas ao sujeito) – com a finalidade de estabelecer certos efeitos temáticos – isso é a *montage* de atrações (EISENSTEIN, 1975, p. 232).⁹⁴

E nos parece que é exatamente esta “livre montagem de atrações independentes” o que acontece durante uma performance do jogo *Cobra*, durante a qual cada indivíduo pode expor seus materiais sonoros, sua bagagem musical, sua

⁹⁴.Segundo Brackett (2008), o ensaio *The Montage of Attractions* de 1923 foi escrito sob a perspectiva do teatro.

gramática e seu gestual instrumental, sem se preocupar com a maneira como sua “voz musical” irá soar/conjugar/articular com as demais vozes presentes no nível macro-estrutural da ‘obra’. Não cabe ao músico (nem ao *ponto*) explicar ou mesmo compreender a vertiginosa concatenação de blocos “musicais” que caracteriza a superfície sonora do jogo. Por debaixo desta superfície está uma engrenagem suficientemente lubrificada e flexível para conseguir absorver qualquer tipo de linguagem – até mesmo porque não precisa delas para existir. A estrutura que sustenta o jogo *Cobra* não tem seu alicerce numa lógica causal de elementos musicais e articulações formais, mas numa possível “imanência/magnetismo” inerente à própria presença de uma voz musical, no interessante “jogo de atrações” que se dá quando os próprios músicos passam a ser as “notas musicais” da composição. Não somente a “voz sonora” mas também a presença física dos músicos durante uma performance deste jogo-música colabora para gerar esse “campo de atrações”, garantindo que os momentos em bloco – a princípio tão fragmentados e desconexos – façam algum sentido para além da mera troca de canais. Assim como Eco aponta a televisão como um “serviço”, e não um gênero em si, Zorn faz dos seus *game pieces* um veículo para as diversas vozes de quaisquer improvisadores, quaisquer que sejam suas inclinações sócio-político-musicais. Ao criar estes jogos, ele elimina (ou pelo menos equaliza) as diferenças entre os gêneros (rótulos), tão (de)marcadas pelo(s) discurso(s) institucionalizado(s) do meio musical – seja nas lojas de disco, plataformas de *streaming*, salas de concerto e mesmo em salas de aula. Ao mesmo tempo que elimina fronteiras entre músicas (e músicos), cria para estes um ambiente atrativo, sem, entretanto, oferecer garantias de conforto ou mesmo de “sucesso”. Seus *game pieces* (e principalmente o jogo *Cobra*) circunscrevem realidades que podem tanto ser democráticas, quanto totalitaristas ou mesmo anárquicas, a depender de quem está neste combate. *Cobra* encena uma espécie de batalha sócio-política-musical que reflete a própria realidade, um *psychodrama* que traz para o palco um pouco da vida real, sem papéis pré-determinados, sem ensaios, sem privilégios.

Como podemos perceber, se multiplicam as possíveis leituras de uma obra como *Cobra*, na medida em que seu discurso é construído segundo princípios ao mesmo tempo não referenciais e autoreferenciais e, sobretudo, por seu conteúdo e forma final serem sempre únicos, nunca passíveis de repetição, e realizados sempre no momento da performance, de frente ao público. Aqui confluem tanto o valor

inestimável da performance para a efetivação da obra quanto sua enorme importância do ponto de vista da composição – na qual os elementos individuais, momentos ou ‘blocos’, respondem e reagem uns aos outros, gerando uma atração que não apenas relaciona essas partes entre si, mas também governa a unidade do todo, guiando certa escolha, sequência e posicionamento desses momentos aparentemente independentes. Zorn, assim como Eisenstein, busca ativar um tipo de unidade que, de várias maneiras, “expande e desenvolve as interrelações entre parte e todo normalmente associadas com as sensibilidades estéticas e artísticas do modernismo” (BRACKETT, 2008, p. xvii). A intensidade e a transgressividade de sua abordagem composicional se refletem na forma como torna explícitos os limites artificiais vinculados aos conceitos de ‘organicidade’ e ‘unicidade’, o que inviabiliza o uso da análise musical que tipicamente se utiliza de tais conceitos. Negando-se qualquer tipo de *status* baseado em concepções homogêneas/binárias de análise, *Cobra* – composição, performance, jogo, música – multiplica seus desdobramentos na ordem das relações humanas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo. **Organized Improvisation by Three Downtown Composers in 1980s New York**. 2008. Dissertação (Mestrado em Música) - California State University, Fullerton. 2008.

ANDRÉS, Alexandre Campos Amaral. **A Música dos Trigramas e o balé I Ching de Marco Antônio Guimarães com o UAKTI**. 2014. 200 f. Dissertação (Mestrado em Música) – Faculdade de Música, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

APEL, Willi. **Harvard Dictionary of Music**. 2.ed. Cambridge: Harvard University Press, 1969.

ATTALI, Jacques. **Noise**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977.

BAILEY, Derek. **Improvisation: it's nature and practice in music**. London: Da Capo Press, 1992.

BAILEY, Derek. **On the Edge: Improvisation in Music**. BBC 4, 1992. Trechos de um ensaio e performance do jogo *Cobra* aparecem neste documentário de 4 episódios, realizado por Bailey para a BBC 4.

BEHNKE, Elizabeth. **The Craft of Improvisation: Sounding the Integral World**. California: California Center for Jean Gebser Studies, 1986.

BERLINER, Paul. **Thinking in Jazz: The Infinite Art of Improvisation**. Chicago: Chicago University Press, 1994.

BRACKETT, John. **John Zorn: Tradition and Transgression**. Bloomington: Indiana University Press, 2008.

_____. Some Notes on John Zorn's *Cobra*. **American Music Spring**, Illinois, v. 28, n. 1, p. 44-75, 2010.

BRINDLE, Reginald Smith. **The New Music: the Avant-Garde since 1945**. 2.ed. Oxford: Oxford University, 1987. 222 p.

BROWN, Earle. Transformations and Developments of a Radical Aesthetic. In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (Ed.). **Audio Culture**: Readings in Modern Music. London: Continuum, 2004. p. 189-195.

_____. **Folio (1952-53) e Four Systems (1954)**. New York: Associated Music Publishers, 1961. Partitura.

_____. **December 1952**. New York: Associated Music Publishers, 1961. Partitura.

CAGE, John. Foreword. In: CAGE, John. **A Year from Monday**: New Lectures and Writings. Middletown: Wesleyan University Press, 1967. p. ix-x.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARLSON, Marvin. **Performance**: uma introdução crítica. Belo Horizonte, Ed. UFMG, 2010.

CARON, Nelly; SAFTAVE, Dariouche. **Iran**: Les Traditions Musicales. Paris: Buchet/Chastel, 1966.

CLARKE, E. F. **Ways of Listening**: An ecological approach to the perception of musical meaning. New York: Oxford UP, 2005.

COLLES, H. C. EXTEMPORIZATION. In: Grove's Dictionary of Music and Musicians. 3. ed. London: Macmillan, 1935. v. 2, p. 991-993.

COSTA, Rogério. A Ideia de jogo em obras de John Cage e no ambiente da livre improvisação. **Per Musi**, Belo Horizonte, n. 19, p. 83-90, 2009

_____. **O músico enquanto meio e os territórios da livre improvisação**. 2003. 176 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

COX, Christoph; WARNER, Daniel (Ed.). **Audio Culture**: Readings in Modern Music. London: Continuum, 2004.

DALE, Michael. **What is Comprovisation?**. 2008. 124 f. Dissertação (Mestrado em Música) - Mills College, Oakland, 2008.

DESAIN, P.; HONING, H. **Music, Mind and Machine**. Amsterdam: Thesis Publishers, 1992.

DESSEN, Michael. **Decolonizing Art Music: Scenes From the Late Twentieth-Century United States**. 2003. Dissertação (PhD em Música), University of California, San Diego, 2003.

DIBBEN, Nicola. The role of peripheral feedback in emotional experience with music. **Music Perception: An Interdisciplinary Journal**, [S.l.], v. 22, n.1, p. 79-115, 2004.

DRIES, Eric. **Postmodern Narrative and John Zorn's Spillane**. Bowling Green: Bowling Green State University, 1994.

DUBY, Marc. **Soundpainting as a system for the collaborative creation of music in performance**. 2006. 371 f. Tese (Doutorado em Filosofia) – Faculdade de Ciências Humanas, Universidade de Pretoria, Pretoria, 2006.

DURING, Jean. **La musique iranienne: tradition et évolution**. Paris: Editions Recherches sur les Civilisations, 1984.

ECO, Humberto. **Poética da Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

_____. Apontamentos sobre a Televisão. In: ECO, Humberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1993. p. 325-364.

_____. Poetics of the Open Work. In: ECO, Humberto. **The Open Work**. Trad. Anna Cangogni. Cambridge: Harvard University Press, 1989. p. 1-23.

ELKHOLY, Samha. **The Tradition of Improvisation in Arab Music**. Giza: Rizk, 1978.

EISENSTEIN, Sergei. The Montage of Attractions. In: EISENSTEIN, Sergei. **The Film Sense**. Trad. Jay Leyda. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1975.

FARHAT, Hormoz. **The Dastgâh Concept in Persian Music**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

FOSS, Lukas. The Changing Composer-Performer Relationship: a Monologue and a Dialogue. In: CHILDS, Barney; SCHWARTZ, Elliott (Ed.). **Contemporary Composers on Contemporary Music**. Expanded Edition. New York: Da Capo, 1998. p. 325-334.

GALLAGHER, S. **How the Body Shapes the Mind**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

GAGNE, Cole. **Soundpieces 2: Interviews with American Composers**. Metuchen: Scarecrow Press, 1993.

GIBSON, J.J. **The Senses Considered as Perceptual Systems**. Boston: Houghton Mifflin, 1966.

GILMORE, Samuel. Coordination and Convention: The Organization of the Concert World. **Symbolic Interaction**, California, v. 10, n. 2, p. 209-227, 1987.

GUIMARÃES, Marco Antônio. Grupo Uakti compõe trilha para o novo balé do Corpo. **O Globo**, Rio de Janeiro, 24 jan. 1992. Segundo Caderno.

GURLITT, Willibald; EGGBRECHT, Hans Heinrich (Ed.). **Riemann Musiklexikon: Sachteil**. 12th Mainz: Shott, 1967.

HARLEY, James. **Xenakis: His Life in Music**. New York: New York, 2011.

HOLMES, Thom. **Electronic and Experimental Music: Pioneers in Technology and Composition**. London: Routledge, 2002.

IMPROVISATION. In: GROVE Music Online. Disponível em: <https://goo.gl/8T3oZ9>
Acesso em: 10 nov. 2013.

IYER, V. Embodied mind, situated cognition, and expressive microtiming. **Music Perception: An Interdisciplinary Journal**, Oakland, v.19, n. 3, p. 387-414, 2002.

KAPLAN, Fred. Horn of Plenty. **The New Yorker**, New York, 14 jun.,1999. p. 84-86.

LANGE, Art. John Zorn: What's in a Name?. **Fi Magazine**, [S.l.], n. 1, p. 142-145, jan./feb. 1997. Disponível em:< <http://www.jazzhouse.org/library/?read=lange1>>
Acesso em 20 set. 2013

_____. Der Architekt der Spiele: Gespräch mit John Zorn über seine musikalischen Regelsystem. **Neue Zeitschrift für Musik**. Berlin, n.152, p. 33-37, feb. 1991.

LERDAHL, F.; JACKENDOFF, R. **A generative Theory of Tonal Music**. Cambridge: MIT Press, 1996.

LORTAT-JACOB, Bernard (Ed). **L'Improvisation dans les musiques de tradition orale**. Paris: Selaf, 1987.

LYOTARD, Jean-François. **La condition postmoderne: rapport sur le savoir**. Paris: Minuit, 1979.

MANDEL, Howard. Jazz: Who, What, Where, Why. **New York Press**, New York, 7 set. 2005.

_____. **Future Jazz**. New York: New York University Press, 1999.

McNEILLY, Kevin. Ugly Beauty: John Zorn and the Politics of Postmodern Music. **Johns Hopkins University Press**, Maryland, v. 5, n. 2, jan. 1995. s./p.

MORRIS, Laurence. **Conduction Workshops**. New York: Conduction Press, [20-?]. Disponível em: < <http://www.conduction.us> > Acesso em 20 set. 2013.

MUMMA, Gordon. The ONCE Festival and How It Happened. **Arts in Society**, Madison, v. 4, n. 2, 1967. Disponível em <<https://brainwashed.com/mumma/once.htm>>. Acesso em 20 set. 2013.

NETTL, Bruno. **In the course of performance**. Chicago: University of Chicago Press, 1998.

_____. Improvisation. In: RANDEL, Don M. (Ed.). **The New Harvard Dictionary of Music**. 392-94. Cambridge: Harvard University Press, 1986. p. 392-394.

_____. **The Radif of Persian Music**. Champaign: Elephant and Cat, 1992.

NYMAN, Michael. **Experimental Music**: Cage and Beyond. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

NUNN, Tom. **Wisdom of the Impulse**: On the Nature of Free Improvisation. [S.l.]: International Improvised Music Archive, 2004. 2. v. Apêndice A.. Disponível em: <http://intuitivemusic.dk/iima/tn_wisdom_part1.pdf> Acesso em 13 nov. 2013.

OLIVEROS, Pauline. The Colective Intelligence of Improvisation. In: ZORN, John (Ed). **Arcana V**: Music, Magic and Mysticismi. New York: Hips Road, 2010. p. 292-296.

ORTON, Richard. From Improvisation to Composition. In: PAYNTER, John et. al. (Ed.). **Companion to Contemporary Musical Thought**. Routledge: London, 1992. v. 2. P. 762-775.

PALMER, C. The nature of memory for music performance skills. In: E. ALTENMULLER, E.; WIESENDANGER, M.; KESSELRING, J. (Ed.). **Music, motor control, and the brain** (pp. 39-53). Oxford: Oxford up, 2006. p. 39-53.

PECKHAN, Morse. **Man's Rage For Chaos**: Biology, Behaviour And The Arts. Michigan: Ann Arbor, 1962.

PRESSING, J. Improvisation: methods and models. In: SLOBODA, J. A. (Ed.). **Generative Processes in Music** (p. 129-78). Oxford: Clarendon Press, 1988. p. 129-178.

_____. Psychological constraints on improvisational expertise and communication. In: NETTL, B.; RUSSEL, M. (Ed.). **In the Course of Performance: Studies in the World of Musical Improvisation**. Chicago: University of Chicago Press, 1998. p. 47-67.

POLASCHEGG, Nina. **Interweavings**: Towards a new view of the relation between Composition and Improvisation. [S.l.: s.n], 2007. Disponível em:<http://intuitivemusic.dk/iima/np_verfl.pdf> Acesso em 15 nov. 2013.

POWERS, Ann. All-girl Cobra. **New York Times**, New York, 4 feb., 1993, C19. Disponível em http://www.vh1.com/artists/news/1122441/07252000/cibo_matoo.html Acesso em: 14 ago. 2013.

REICHOW, Jan. **Die Entfaltung eines Melodiemodells im Genus Sikah**. Regensburg: Bosse, 1971.

REPP, B. H. Diversity and commonality in music performance: An analysis of timing microstructure in Schumann's "Träumerei". **Journal of the Acoustical Society of America**, New York, v. 92, n. 5, p. 2.546-2.568, dec. 1992.

RIBEIRO, Artur. **UAKTI**: um estudo sobre a construção de novos instrumentos musicais acústicos. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2004.

ROCHA, Fernando de Oliveira. **A Improvisação na Música Indeterminada**: Análise e Performance de Três Obras Brasileiras para Percussão. 2001. 133 f. Dissertação (Mestrado em Música) – Faculdade de Música, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2001.

SCHYFF, Dylan van der. The Free Improvisation Game: Performing John Zorn's *Cobra*. **Journal of Research in Music Performance**, Sheffield, p. 1-11, mar. 2013.

SCHOENBERG, Arnold. **The Musical Idea and the Logic, Technique, and Arts of Its Presentation**. Trad. Patricia Carpenter e Severine Neff. New York: Columbia University Press, 1995.

SERVICE, Tom. Playing a New Game of Analysis: John Zorn's *Corny*, Autonomy and Postmodernism. **British Postgraduate Musicology**, [S.l.], v. 5, jun. 2002. Disponível em:< <https://openmusiclibrary.org/article/46954/>.> Acesso em 20 set. 2013.

SORREL, Neil. Improvisation. In: PAYNTER, John. et al. (Ed.). **Companion to Contemporary Musical Thought**. London: Routledge, 1992. v. 2. p. 776 – 786.

SQUIRE, L. R. Memory systems of the brain: A brief history and current perspective. **Neurobiology of Learning and Memory**, [S.l.], v. 82, n.3, p. 171-177, 2004.

SLUSSER, David. **Cobra Notes**. [S.l.]: Internet Archive, 2013. Disponível em:< <https://web.archive.org/web/20130128204544/http://www.433.com/scores/Cobra/Cobra-notes.html>> Acesso em: 20 set. 2013.

STRICKLAND, Edward. **American Composers**: Dialogues on Contemporary Music. Bloomington: Indiana UP, 1991.

SUDNOW, D. **Ways of the Hand**: The Organization of Improvised Conduct. A Rewritten Account. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

TARUSKIN, Richard. **The Oxford History of Western Music**. 2.ed. Oxford: Oxford University Press, 2010.

TILBURY, John. Music. **Ark Magazine**, Londres, v. 45, p. 41-44, 1969.

TOSHIHARU, Tai; ZORN, John. About the Record Jacket of Guts of a Virgin. **Eureka: Poems and Criticism**, Tóquio, v. 29, n.1, p. 133-139, 1997.

TOUMA, Habib Hasam. **Die Musik der Araber**. Wilhelmshaven: Heinrichshofen, 1975.

TULVING, E. **Elements of Episodic Memory**. Oxford: The Clarendon Press, 1983.

TURINO, Thomas. **Music as Social Life: The Politics of Participation**. Chicago, University of Chicago Press, 2008.

WEBSTER, William E. A Theory of the Compositional Work of Music. **Journal of Aesthetics and Art Criticism**, [S.l.], v.33, p. 59-66, 1974.

WHITEHEAD, Kevin. **Instant Composers Pool: History**. [S.l.]: ICP, [20-?]. Disponível: <<http://www.icporchestra.com/history.html>> Acesso em: 20 set. 2013.

WILSON, Steve. **Orientalism in John Zorn's Forbidden Fruit and Torture Garden**. Wichita: Wichita State University, 2005.

ZONIS, Ella. **Classical Persian Music**. Cambridge: Harvard University Press, 1973.

ZORN, John (Ed.). **Arcana: Musicians on Music**. New York: Hips Road, 2000.

ZORN, John (Comp.). **Spillane**. Nova Iorque: Elektra/Nonesuch, 1987. Digital disc.

ZORN, John. Zorn on Zorn. **Downbeat Magazine**, New York, v. 59 n. 3, mar. 1992

_____. The Game Pieces. Entrevista concedida a Cristoph Cox. In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (Ed.). **Audio Culture: Readings in Modern Music**. London: Continuum, 2004. p. 196-200.

_____. **John Zorn's Cobra: Tokyo Operations '94**. Tokyo: Avant AVAN 049, 1995. CD.

_____. **John Zorn's Cobra**. New York: Tzadik, 2002. CD

_____. **John Zorn's Cobra**: Live at the Knitting Factory. New York: Knitting Factory Records KFW 124, 1995b. CD.

_____. John Zorn Primer. Entrevista concedida a Simon Hopkins. **The Wire**, Londres, v. 156, p. 38-42, feb. 1997.

_____. Preface. In: ZORN, John (Ed). **Arcana**: Musicians on Music. New York: Hips Road, 2000. p. v-vi.

ZORN, John. Zorn on Zorn. [Advertisement] **Downbeat**, Chicago, v.59, n.3, mar. 1992.

ANEXO: *Cobra Notes*, de Stephen Drury

notes for John Zorn: COBRA

players use hand signals to request cues from prompter, who sits
in the center of a semi-circle formed by the players
prompter uses cue cards to signal players
prompter may also initiate cues

anybody, anytime, can call for a downbeat (cue)
anybody, anytime, can hold (delay) a downbeat (except when guerrilla
squad is in OPERATIONS -- see below)

MOUTH cues -- permutations happen on downbeat

Pool -- players not playing may come in; players already playing
either stop or radically change the quality of what
they're playing

Runner -- caller points to any number of players (pantomime the
instruments); those pointed at come in at downbeat,
others stop

Substitute change -- those playing must stop; those not playing
may enter

Substitute crossfade -- all must fade either in or out at rate
cued by prompter

note: decision made at downbeat (to play or not, what to play)
holds -- **no sneaking in!** (except for substitute crossfade)

NOSE cues -- begin at downbeat with player who made call

Duos -- make eye contact with another player and play a duo (any
length; give a clear signal to end each duo). After caller
starts, anyone else may initiate a duo. Play as many
separate duos as you like

Trades -- starting with caller, music is passed along a chain of
players one by one; at any time anyone may start or stop
a chain

Events 1, 2, or 3 -- caller determines number (1, 2, or 3) of events;
everybody plays that number of events at any time after
downbeat. (Depending on when next downbeat is called, these
may get cut short.)

Buddies -- like duos, but cannot change partners -- play only
one duo, then die

COBRA p. 2

EYE cues -- begin at downbeat with caller

Cartoon trades -- single notes/sounds/events passed **extremely** quickly from one player to another; use eye contact to send event; connect events to each other

Ordered cartoon trades (with guests) -- go in order of seating (to right or left as determined by caller). You may make duo or trio events with others (via eye contact) any time it's your turn. Each time around you must re-contact old partner(s) or contact new partners or play solo

EAR cues -- group music; permutation at downbeat

M Δ -- group stays the same (same players continue, others do not enter), but play radically different music

G Δ -- those not playing raise their hands. Those who are playing point to one or more silent players while continuing to play, whereupon those pointed to put their hands down. When all players have made this selection, prompter signals the downbeat. The music is taken over by the players who were pointed to, who imitate as closely as possible the music being previously made by the person who originally pointed to them

Volume Δ -- cresc. or dim. as determined by caller. Prompter determined speed (usually subito). Position of sign \langle or \rangle indicates cresc. or dim. ∇ indicates faders: if you are playing loud, dim., if soft, cresc.

HEAD cues

Sound Memory 1 -- may be called originally during any static sound
 Sound Memory 2 mass, may be recalled at any time. Point to your
 Sound Memory 3 head to log a memory, point to head and give a number to recall a specific Sound Memory. Players write down what they're playing when cue is first called, return to it exactly when re-called

PALM cues -- to end; can be vetoed twice only

Cut -- sudden stop

Coda -- 6" to 10" after downbeat (only those already playing)

Hold and Fade -- whatever activity you're engaged in at downbeat

COBRA p. 3

GUERRILLA SYSTEMS

Anybody, anytime can put on a headband and become a guerrilla. To become a guerrilla, motion to prompter with your headband. Prompter and you then **both** put on headbands (only one guerrilla at a time). As a guerrilla you can:

- ignore the rules (exceptions: in EYE cues you **must** play when so required; you must log and return to Sound Memories in HEAD cues. When not required to play, you are free to play anything at any time)
- capture (= "stop playing!") other players [see tactics]
- play **anything**
- make any calls (like other players)
- run tactics on other players (see below)
- choose two other players ("spotters") to form a **squad**; these spotters have similar guerrilla powers

OPERATIONS -- may be called by squad leader only when there is a complete squad (= 3 players)


note: OPERATIONS are cued by squad leader **only** using FIST plus number hand signal (prompter responds using GREEN signs)

- Divisi -- Squad leader only makes calls (takes over the game):
- systems control (= COBRA downbeats [i. e., Pool, Runner, etc.])
 - tactics (see below) including Drone (=Hold; flat hand sign)
 - cue **anybody to solo**
 - solo over Drone

when Divisi is called, those previously playing go immediately into a Drone. (This [memory] Drone can be recalled by squad leader at any time by repeating the FIST 1 sign.) After drone is established squad leader may make any COBRA calls, etc.

Intercut -- squad plays an unaccompanied trio; rest of group returns after trio to same sound as before (sign goes down **twice** to cue beginning and end of Intercut)

Fencing -- "Ivesian" trio: leader plays in recognizable style or genre; others layer on opposing styles. Listen and think before playing; change volume levels. **No silences**. Each member of squad can pick an alternate to substitute for him or her. (Careful -- alternates can CUT squad [see below])

note: to cue **end** of OPERATIONS, squad leader shows FIST, CUT THROAT (and, if ending Divisi, gives hand cue for next cue. Prompter then holds up two signs:  [end Divisi] and next cue.)

Cobra p. 4

TO CUT GUERRILLA OR SQUAD:

--anybody, anytime can CUT a solo guerrilla (sign: CUT THROAT)
 --guerrilla squad of 3 cannot be cut,
 EXCEPT: by member of squad (or alternate [see FENCING], or
 while in OPERATIONS (see SPY below); however,
 --squad has lifespan of only 7 downbeats, but
 this count starts over after a successfully completed OPERATION

SPY -- anybody can cut guerrilla squad while in OPERATIONS, but only
 if cutter remains unidentified by squad. (To cut: CUT THROAT
 and show new call; prompter then holds up SPY sign. Squad
 leader must identify cutter (with advice from spotters) or
 squad is cut and players move to new call)

TACTICS -- can be called by guerrilla on **any** player

note: **all** tactics last to next downbeat!
 Imitate [crook finger]: imitate the player I point to
 Trade [use arm]: as in "trading fours"
 Hold [flat palm]: play drone
 Capture [thumb, or 'bird']: stop playing
 Switch/crossfade [use two arms]: switch or crossfade with me

LOCUS HAND CUES -- used by squad members to communicate
 with each other [especially during INTERCUT]

thumb: stop
 finger-snapping hand: play rhythmically
 finger pointing down: play a "pip" (caller show number of pips)
 flat hand: go to drone
 finger back and forth: trades
 finger pointing up: intercut (stop while I play, then resume)
 hand slash: change what you're doing

additional notes:

when guerrilla or squad is cut, prompter signals this by removing
 his headband and motioning guerrilla(s) to do the same

systems are **not** to be superimposed (i. e., when in OPERATIONS a
 squad leader may **not** call Fencing for squad **plus** Cartoon Trades
 for rest of band). However, the squad may of course play anything
 while rest of band is still in regular COBRA cues. Guerrilla may
 ignore **any and all** COBRA cues (except EYE and HEAD cues as noted
 above) until cut.

notes compiled by Stephen Drury
 from conversations with the composer