

# Direcionamentos na escuta e suas influências no processo criativo

O caso do grupo *Obra Aberta*<sup>1</sup>

Lucas Zewe Uriarte<sup>2</sup> | José Augusto Mannis<sup>3</sup>

Universidade Estadual de Campinas | Brasil

**Resumo:** Neste artigo relataremos momentos da produção criativa do grupo *Obra Aberta*, sediado em Campinas - SP e dedicado a música experimental e improvisação, nos quais os performers direcionam sua escuta a partir de propostas consolidadas nesse domínio. O objetivo deste artigo é esclarecer de que forma a escuta, fazendo parte do ciclo do processo criativo, influenciou as maneiras de tocar e de criar desse grupo. Tais direcionamentos na escuta estão baseados nas propostas da *escuta reduzida* de Pierre

---

<sup>1</sup> *Directives in listening and their influences on the creative process of the group Obra Aberta*. Submetido em: 01/05/2017. Aprovado em: 26/06/2017.

<sup>2</sup> Compositor, performer e professor, bacharel em composição musical, mestre e doutorando em música pela UNICAMP, onde desenvolve pesquisa na área de processos criativos sob orientação de José Augusto Mannis. Foi aluno do Conservatório Nacional de Música e Dança de Paris em 2014, onde estudou com Claude Ledoux (análise musical), Alexandros Markeas e Vincent le Quang (improvisação generativa). Sua produção musical compreende composições para grupos de câmara e instrumentos solistas, jogos musicais, peças abertas, trilha sonora para teatro e cinema, e canções autorais. Produziu-se como intérprete e compositor em diversas cidades do Brasil e exterior, em espaços como o Centro Cultural São Paulo, o Memorial da América Latina, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, a Cité Internationale Universitaire em Paris - França, a Universidade de Évora – Portugal, e o Auditório Juan Victoria em San Juan - Argentina. E-mail: [lucaszeweuriarte@gmail.com](mailto:lucaszeweuriarte@gmail.com)

<sup>3</sup> Compositor, performer, sound designer, professor universitário, pesquisador. Suas composições abrangem os mais variados gêneros: música instrumental, eletroacústica, trilhas para vídeo, cinema, teatro, criações radiofônicas e instalações multimeios. Estudou no Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Paris (França), mestrado pela Universidade de Paris VIII (1987), Doutorado pela Unicamp (2008), Pos-Doutorado em curso pela Universidade Federal Fluminense - UFF (2017). É atualmente docente no Depto de Música do Instituto de Artes da Unicamp. Idealizou e implantou no Brasil o Centro de Documentação de Música Contemporânea (Unicamp). Foi diretor artístico e produtor de vários discos, no Brasil e no exterior. Atuou musicalmente junto a Ensemble de L'itinéraire, Ensemble 2E2M, Ensemble InterContemporain, Atelier Théâtre Musique - ATEM, entre outros, apresentando-se em diversos países da Europa e América. E-mail: [jamannis@g.unicamp.br](mailto:jamannis@g.unicamp.br)

Schaeffer, do *deep listening* de Pauline Oliveros e da ideia de *movimento virtual do som* de José Augusto Mannis, estudadas e trabalhadas através de exercícios práticos de improvisação e de escuta, além de peças abertas e jogos musicais. Os resultados são discutidos com base em conceitos e no modelo de processo criativo de José Augusto Mannis, cuja ideia principal é a de um processo que se dá através da contínua interação entre as instâncias de percepção, análise e síntese.

**Palavras-chave:** escuta, percepção, processos criativos, improvisação musical, música experimental

**Abstract:** In this article we report moments of the creative production of the group *Obra Aberta*, based in Campinas-SP and dedicated to experimental music and improvisation, in which the performers direct their listening practice based on consolidated proposals in this field. The purpose of this article is to clarify how listening, as part of the cycle of creative process, influenced the way the group plays and creates music. Such directions in listening are based on the concepts of reduced listening by Pierre Schaeffer, deep listening by Pauline Oliveros, and the idea of virtual movement of sounds by José Augusto Mannis, which were studied and trained through improvisation and listening exercises, as well through the performance of improvised pieces of music. The results are discussed based on José Augusto Mannis' concepts concerning the creative process, whose main idea is that of a process that occurs through the continuous interaction between the instances of perception, analysis and synthesis.

**Keywords:** listening, perception, creative process, musical improvisation, experimental music

\* \* \*

**E**m 2013, ao iniciarmos nossas atividades no Mestrado em Música na UNICAMP (Universidade Estadual de Campinas), Lucas como orientando e Mannis como orientador, havíamos também recém iniciado nossas atividades com o grupo *Obra Aberta*, grupo de música experimental e improvisação sediado em Campinas-SP, do qual fazemos parte. As atividades do mestrado e o trabalho desenvolvido com o grupo estiveram desde o início bastante imbricados, uma vez que o tema de nossa pesquisa acadêmica era a escuta no ambiente da improvisação, este que vivenciávamos semanalmente em nossos encontros com o grupo. Nesse contexto o *Obra Aberta* se configurou, para além de uma formação artística estável atuante, como um laboratório de experimentação de ideias, conceitos e propostas derivados de nossas pesquisas, no qual tivemos ainda a oportunidade de colher materiais para observação e análise.

Na época buscávamos referências abordando diretamente a escuta em ambiente de performance criativa, ou indiretamente, apresentando ideias e conceitos que pudessem ser transportados e

metaforizados para tal prática. Alguns destes textos e ideias foram compartilhados com o grupo e discutidos coletivamente, o que conectou o material inicial a outras referências ligadas à práxis da improvisação musical, vindo a influenciar e modificar tanto o comportamento do grupo como o processo de análise e reflexão da pesquisa em andamento.

Neste artigo trataremos especificamente de três propostas de escuta que, na prática, tiveram grande influência nas atitudes e método de trabalho do grupo. As propostas em questão são a *escuta reduzida*, conceito formulado por Pierre Schaeffer em seu Tratado dos Objetos Musicais (1966: 103-156), o *deep listening*, uma atitude de escuta proposta pela compositora Pauline Oliveros a partir de experiências de escuta e performance (OLIVEROS, 2005; 2017), e a ideia de *movimento virtual dos sons*, elaborada e empregada por Mannis em trabalhos envolvendo a improvisação musical (URIARTE, 2015: 94-96). De forma sucinta e objetiva apresentaremos cada proposta, e em seguida faremos um relato cronológico de sua apresentação, interpretação e aplicação no trabalho do *Obra Aberta*, incluindo seu impacto imediato e os desdobramentos posteriores.

Para discutir o processo criativo relatado utilizaremos alguns conceitos e um modelo de processo criativo proposto por nós (MANNIS, 2014), cuja ideia principal é a de um processo que se dá através da contínua interação entre as instâncias de percepção, análise e síntese. Sendo assim, a maneira como cada instância é tratada influencia naturalmente as demais e conseqüentemente todo o processo criativo.

### **Sobre o grupo Obra Aberta**

O grupo *Obra Aberta*, fundado por alunos de graduação e pós-graduação da UNICAMP (Universidade Estadual de Campinas), vem desde sua criação atuando no campo da música contemporânea, mais especificamente no domínio entre improvisação e composição. Suas atividades compreendem a composição e performance de peças abertas, jogos musicais, peças de caráter cênico/perfomático e improvisações livres. Para além das atividades práticas ligadas ao fazer musical, o *Obra Aberta* funciona informalmente como um grupo de pesquisa no qual seus integrantes compartilham textos, pesquisas e promovem discussões sobre processos criativos, improvisação e demais assuntos correlatos. Nesse sentido vale destacar que o grupo e sua produção já foram retratados em outros dois trabalhos acadêmicos anteriores<sup>4</sup>. É formado por Fábio Evangelista (acordeon), Fernando Sagawa (saxofones e eletrônica), Henrique Cantalogo Couto (piano), Marcelo Chacur (saxofones e flautas), Theo de Blasis (violão e guitarra) e Lucas Uriarte (violão, viola caipira e contrabaixo elétrico), tendo o compositor José Augusto Mannis como seu principal colaborador.

---

<sup>4</sup> Outros trabalhos envolvendo o grupo são: URIARTE (2015) e; URIARTE e MANNIS (2016).

A formação do grupo se deu pelo desejo de seus integrantes de dispor de um espaço dedicado a um fazer musical fluido, livre, aberto a experimentações e interações, visando a criação de música contemporânea envolvendo a improvisação musical. Apesar de compartilhar interesses comuns, no início das atividades do grupo seus integrantes não dispunham das mesmas referências e suas experiências artísticas eram distintas, uma vez que suas formações se concentravam em diferentes recortes de repertório, como música erudita europeia, antiga e contemporânea e músicas tradicionais especialmente de origem andina. Um dos pontos de convergência à época era a música popular brasileira, com a qual todos tinham familiaridade.

O grupo nasce, então, em um contexto essencialmente heterogêneo, almejando porém a construção de um domínio comum de trabalho, e um *know-how* coletivo compreendendo o desenvolvimento de um novo vocabulário de ideias, princípios e processos referentes a escuta, improvisação e interação. Para tal, valeu-se o grupo de referências teóricas e artísticas compartilhadas e estudadas, dentre as quais são abordadas neste artigo: Rogério Costa (2016), Vinko Globokar (1970), Karlheinz Stockhausen (1968; 1999), Pierre Schaeffer (1966), Pauline Oliveros (2005; 2017), François Bayle (1993) e José Augusto Mannis (2014).

Os processos criativos do grupo se desenvolvem em grande parte de forma coletiva e colaborativa, com a participação de todos na formulação, apresentação, análise, discussão e otimização de propostas. As ideias iniciais podem surgir tanto de ensejos individuais como de conversas e discussões coletivas, sendo posteriormente sistematizadas e formalizadas como propostas artísticas por um ou mais integrantes. As propostas são compartilhadas com o grupo, testadas, discutidas e avaliadas, e então seguem a uma última etapa de detalhamento e finalização, sendo que a cada nova performance podem ser reavaliadas, revistas e reestruturadas. A criatividade nesse contexto emerge das trocas dinâmicas entre os participantes, sendo que a conformação final de nossas composições e performances reflete não só a soma de experiências ou ideias individuais, mas também ideias construídas coletivamente, assumindo assim que um grupo, como nos propõe Sawyer (2006: 148) é, mais do que a soma de suas partes, um novo ente resultante.

### **O processo criativo: ciclos de ciclos**

Segundo Mannis, “o processo criativo é constituído de ciclos de processos cognitivos de *percepção*, *análise e síntese*, que operam na consciência, mas com influência do subconsciente e do inconsciente” (2014: 212). No ciclo da *percepção* se dá a recepção de informações, na *análise* o processamento das mesmas e na *síntese* uma construção ou formulação conclusiva. Cada ciclo apresenta suas particularidades, porém todos estão ocorrendo simultaneamente durante todo o processo, enfatizando-se um ou outro nas diferentes etapas, conforme veremos a seguir.

(1) - Na instância da *percepção* a atenção é acionada e direcionada por processos volitivos, consistindo em esforços deliberados de um indivíduo para a realização de algo. Aquilo que é percebido neste estágio passa por uma perscrutação na instância da análise (2), através de ferramentas de raciocínio lógico tais como abstrações, decomposições, comparações e associações. Uma vez compreendidas as informações a partir da análise, passamos à reconstrução do objeto ou à construção de um objeto derivado na instância da síntese (3).

Esta reconstrução pode se dar de maneira materializada, ou seja, gerando um produto final concreto (um objeto, uma obra de arte, um texto) ou de forma imaginária e simulada. A reconstrução atua também para reforçar a assimilação do conteúdo identificado no objeto percebido, fechando um primeiro ciclo onde a síntese (3) remete novamente seu produto à percepção (1). Em alguns tipos de escuta especializada, como por exemplo a *escuta reduzida*, direcionada para as qualidades do objeto sonoro, a instância da análise (2) opera fortemente. Se o objeto percebido e analisado não puder ser reconstruído (sintetizado), o processo de escuta pode se dar várias vezes até que a formulação conclusiva (síntese) seja satisfatória.

(2) - Na instância da *análise* o objeto é examinado a partir de dispositivos de abstração, decomposição, comparação e associação. Os elementos percebidos (1) são comparados entre si e com outros já conhecidos, suscitando conexões, identificações, classificações e por fim construções (3). Nesta instância ocorre o processo de *desmontagem analítica* dos objetos percebidos, dissecando-os em relação a seu material, estrutura e forma.

A desmontagem analítica se inicia pela distinção entre a *matéria* e a *forma* do objeto observado: após ser reconhecido como unidade perceptível, ele é identificado quanto àquelas. A organização e a estrutura (estática ou dinâmica) da primeira [matéria], até ela atingir a conformação final do objeto (até chegar à sua forma), constituem a *estrutura* desse objeto. Essa estrutura é o código, que, ao ser aplicado na *ressíntese* do objeto (simulação mental ou realização efetiva que engendrará sua efetiva assimilação), permitirá a sua remontagem. (MANNIS, 2014: 216)

Os objetos que passam pela desmontagem analítica podem ficar guardados em nossa memória, que comporta tanto o objeto inteiro quanto suas partes (material, estrutura e forma). A tais informações armazenadas damos o nome de *repertório*, salientando que podem a qualquer momento ser empregadas para aplicações em outros contextos.

(3) - Na instância da *síntese* ocorrem as *construções*, que se dão com processos de estruturação, montagem e conformação operando com as informações percebidas (1) e analisadas (2) em interação com aquelas contidas no repertório, ou seja, o processo criativo opera por síntese cruzada de informações vindas de diferentes origens e contextos. As construções concluídas são por sua vez percebidas e analisadas e, uma vez assimiladas, podem também ser integradas ao repertório e posteriormente utilizadas em outras novas construções.

Entendemos que as construções no ciclo da síntese ocorrem sempre a partir da mimese de objetos observados e analisados (inteiros ou alguma de suas partes constituintes, propriedades, características, funções). Porém não entendemos mimese unicamente como mera imitação de um modelo, mas também como uma representação deste a partir do olhar do artista, conforme concepção proposta por Aristóteles.

Na concepção de Aristóteles, entre a obra de arte e o modelo nela representado está o artista, e devido a essa mediação o seu valor não corresponde mais ao quanto ela se aproxima de seu modelo, e sim ao quanto ela transmite sobre a expressão e a interpretação do artista. Não cabe, portanto, à obra de arte o papel de representar ou descrever pura e simplesmente os modelos nela contidos, pois o artista, na sua interpretação, ao representá-los acaba espelhando suas ficções (MANNIS, 2014: 210).

Em cada etapa há, portanto, a ação contínua de *percepção, análise e síntese* com diferentes ênfases, em ciclos de ciclos recursivos, agindo para a efetivação do processo criativo (ver Fig. 1). A percepção e análise de um objeto acarreta na construção (síntese) de novos objetos, que serão assimilados e incorporados ao *repertório*, este último podendo ser acessado no decorrer de qualquer outro processo criativo, uma vez que se constitui como um conteúdo dinâmico adquirido pelo indivíduo. A cada vez que se atenta para novos sons e estímulos a partir da percepção e análise, criam-se novas sínteses e novas assimilações, construções de extensões de repertório e assim os ciclos de ciclos se realimentam constantemente.

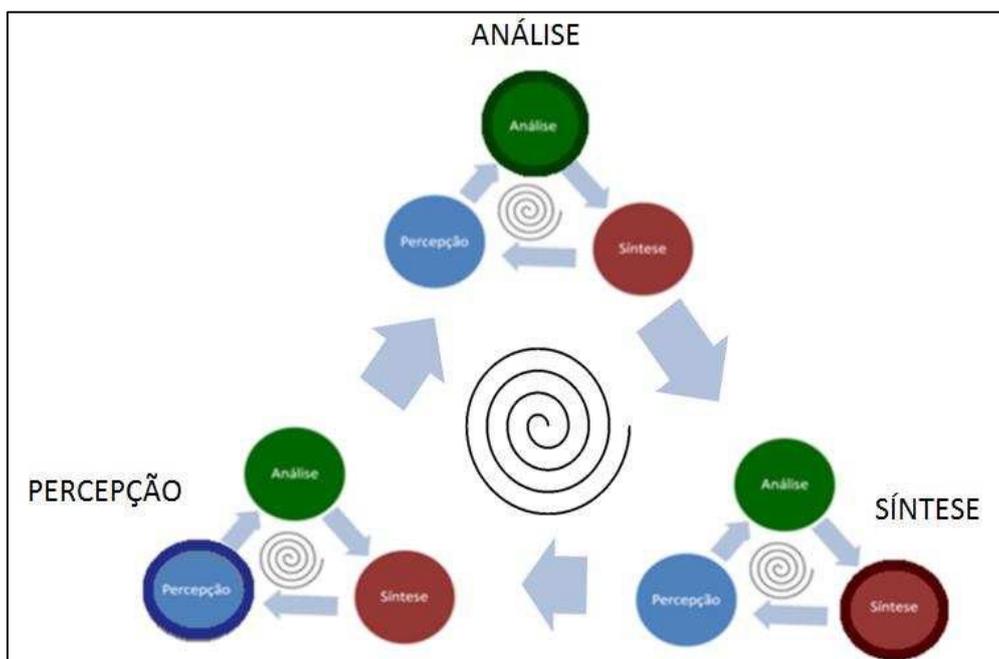


Fig. 1 – Percepção, análise e síntese em ciclos de ciclos com diferentes ênfases marcadas por uma linha circular mais espessa. (MANNIS, 2014: 220)

## **Direcionamentos de escuta e sua imbricação na produção do grupo**

Todas as ações que empreendemos são controladas por nosso sistema neuromotor. Segundo Alain Berthoz (2013: 15) nosso controle motor é capaz de comparar as sensações com previsões estimadas pelo nosso comando motor, ou seja, nosso circuito neuromotor antecipa as consequências sensoriais do movimento. Portanto, estamos continuamente sondando as informações percebidas para checar o estado de nossos movimentos e nossas ações, de maneira que, ao empreendermos uma ação, naturalmente controlamos passo a passo o avanço do processo para verificar seu andamento e o sucesso ou não do intento do gesto. Portanto, a maneira como percebemos, visual e sonoramente, aquilo que nos entorna, é determinante para o resultado das ações que empreendemos.

Neste ponto trataremos das propostas no campo da escuta em ordem cronológica, na medida em que foram apresentadas, estudadas e assimiladas pelo grupo, dando especial importância aos processos, resultados e desdobramentos suscitados a partir de sua aplicação em exercícios, improvisações livres, peças abertas e jogos musicais.

### **1. Escuta reduzida e improvisação**

O conceito de *escuta reduzida*, amplamente difundido na literatura musical a partir da segunda metade do século XX, foi proposto por Pierre Schaeffer (1910-1995) em seu *Tratado dos Objetos Musicais*, de 1966. Schaeffer se debruçava em torno de uma prática de criação musical, denominada *musique concrète*, na qual os sons seriam, ao menos idealmente, empregados e articulados entre si exclusivamente em função de suas propriedades sonoras intrínsecas. Deparando-se com essa especificidade e suas diferenças em relação à música produzida até então, Schaeffer veio a entender que tal prática tanto requeria como implicaria não só em uma nova forma de produção, mas também em uma forma específica de escuta.

Lançando-se a estudar o fenômeno da percepção, a fim de chegar em uma proposta compatível com sua práxis, o autor identifica nas mais variadas situações o que denomina uma “escuta ordinária”: aquela centrada ora sobre a origem dos sons, ora sobre seus significados simbólicos, e que trataria o som como veículo portador de informações outras que não aquelas inerentes a ele mesmo. Em oposição a esta, Schaeffer idealiza a *escuta reduzida*, que seria justamente aquela que tem por intenção o “som por ele mesmo” (1966: 155), dedicando-se a uma qualificação e identificação das características intrínsecas aos sons percebidos, desvinculando-se de suas fontes sonoras bem como de seus

significados semânticos e culturais<sup>5</sup>.

A *escuta reduzida* está diretamente associada a ideia de *objeto sonoro*, uma vez que este é sua consequência. Podemos, portanto, entender o *objeto sonoro* como uma unidade sonora identificada e qualificada a partir de suas características físicas, um produto da idealização de uma percepção sonora abstraída de qualquer conteúdo semântico ou indicial, a *escuta reduzida*. Para organizar e classificar o objeto sonoro a partir de seus atributos, Schaeffer desenvolveu um extenso método como uma espécie de solfejo, que passou a chamar de tipo-morfologia do objeto sonoro (idem: 389-460).

A escuta reduzida foi apresentada ao grupo *Obra Aberta* logo no início de suas atividades, como uma maneira de estimular um desenraizamento de nossos hábitos de escuta, estes ainda muito voltados a sistemas abstratos da gramática e da teoria musicais, como harmonia, contorno melódico, contraponto, formas estabelecidas, que governam boa parte da prática musical familiar à maioria dos integrantes dos integrantes à época. A fim de assimilar o conceito, iniciamos nossas atividades com exercícios que lidavam com manipulações e variações do material sonoro a partir de suas qualidades intrínsecas, como qualidades espectrais, contorno, intensidade, velocidade, linhas de força e caminhos incitados pelos gestos sonoros. Para realizá-los recorreremos diretamente à *escuta reduzida*, uma vez que seu objetivo é justamente buscar por tais características intrinsecamente sonoras.

Tais exercícios foram adaptados dos relatórios do curso de Improvisação Generativa (MANNIS, 2017; 2017b), ministrados em julho 2008 e 2009 pelo professor, compositor e improvisador Alexandros Markeas (Conservatório de Paris) nos Cursos de Inverno da UNICAMP. O termo *generativa* designa uma música livre gerada a partir da escuta (CONSERVATOIRE DE PARIS, 2017), ou seja, uma prática onde toda a síntese está relacionada à percepção e análise do que está sendo coletivamente produzido levando em conta a interpretação de cada participante.

Começamos pelo “Jogo dos três objetos”, exercício no qual cada integrante deve escolher três objetos sonoros diferentes entre si, com características próprias e facilmente identificáveis, e improvisar com a restrição de utilizar somente um objeto a cada seção, estas estabelecidas previamente com uma duração determinada, até que se possa passar à próxima seção e ao próximo objeto. Diante da restrição imposta de tocar com apenas um objeto por vez, éramos obrigados a pensar nas possíveis estratégias para torná-lo expressivo, e então passamos a usar de forma mais consistente e consciente as variações de algumas de suas características intrínsecas: velocidade, intensidade, densidade, registro e qualidade espectral, às quais focávamos nossa escuta.

---

<sup>5</sup> Para chegar ao conceito de escuta ordinária e escuta reduzida, Schaeffer percorre um extenso caminho no qual propõe a categorização de quatro modos de escuta e dois pares de atitudes de escuta, envolvendo questões fisiológicas e culturais do fenômeno da percepção sonora. Não é o objetivo deste trabalho percorrer tal caminho, mas sim ir direto ao conceito em questão. Para tal ver SCHAEFFER (1966: 103-156).

Um outro exercício realizado pelo grupo foi “Miniaturas”, que funciona da seguinte maneira: um improvisador por vez propõe um material musical claro, sucinto e identificável e o repete seguidas vezes. Os outros improvisadores entram em seguida após ouvir brevemente tal material, tentando integrar-se e complementar o espaço sonoro. Todos tocam por aproximadamente 10-15 segundos, tempo suficiente somente para estampar aquilo que foi proposto e buscar um fim, sem que haja desenvolvimento deste material. A cada rodada um novo improvisador propõe um objeto e a dinâmica se repete.

Nas primeiras vezes que executamos as Miniaturas restringíamos as ações de improvisação somente a integração e complementaridade, a fim de construir uma única estampa, conforme instrução do material deixado por Markeas (MANNIS, 2017). Porém, após algum tempo de prática, nos propusemos a executar Miniaturas nas quais a resposta do grupo ao proponente deveria ser totalmente heterogênea, ou seja, cada um deveria fazer algo o mais diferente possível daquilo que tinha acabado de ouvir. Fomos ainda além e propusemos rodadas nas quais tínhamos de nos atentar especificamente a alguns parâmetros para imitar ou se opor, por exemplo: o registro usado pelo performer precedente deveria ser imitado enquanto a interação nos demais parâmetros era livre; ou a dinâmica deveria ser oposta e os demais parâmetros livres; ou ainda as alturas deveriam ser imitadas e a dinâmica teria que ser oposta<sup>6</sup>.

No decorrer do processo de formação da coerência e unidade do grupo, seguindo com exercícios cujo foco de escuta e ação recaíam principalmente em parâmetros sonoros, fez-se necessária a expansão de nosso léxico instrumental, uma vez que as atitudes de integração, complementaridade, imitação, e oposição passaram a suscitar uma maior gama de sonoridades e variações de modos de tocar. Assim, procuramos redescobrir e explorar nossos instrumentos em toda a sua extensão, primeiramente tomando contato com técnicas estendidas e posteriormente utilizando também recursos de processamento do som, com efeitos, transformações e manipulações em tempo real.

Com algum tempo de trabalho passamos a agir cada vez mais no interior do som, não só nos exercícios, mas também nas improvisações livres e peças abertas. Em um recorte de uma improvisação livre gravada no final de 2013, após oito meses de encontros efetivos, já apresentávamos um léxico diverso de sonoridades e de maneiras de interagir. No início dessa improvisação (disponível em <https://soundcloud.com/obraaberta/improvisacao-livre-ii>) podemos observar diversos tipos de ruído criando diferentes camadas espaciais: 1ª camada: estampidos reverberantes da viola caipira, ruídos de teclas do acordeon; 2ª camada: notas surdas no super agudo do violão; 3ª camada: estampidos do corpo do piano e ruídos de chaves dos saxofones. Nesse contexto, aos poucos os sons tônicos vão

---

<sup>6</sup> As ideias de imitar, integrar, opor e fazer algo diferente são propostos como modos de interação no célebre texto *Réagir* de Vinko Globokar (1970). No texto de Globokar acrescenta-se ainda um quinto modo, o hesitar, aplicado pelo grupo somente em outro momento.

aparecendo e tomando cada vez mais o espaço sonoro, empreendendo um jogo imitativo cromático, a partir de 1'50"<sup>7</sup>, descrevendo um movimento circular que gradualmente se densifica até ser freado pela convergência de saxofone e piano no registro grave por volta de 4', dissolvendo a textura.

A segunda seção, a partir de 4'24", segue ainda com diversos tipos de ruídos no registro agudo, alguns de alta rugosidade, como as cordas da viola caipira tocadas entre as cravelhas e o braço, e as cordas agudas raspadas do piano, e outros mais limpos como os harmônicos de violão, ruídos de teclas no acordeon, além de estampidos metálicos. Juntos os ruídos formam sonoridades que desafiam nossa escuta de indícios e fontes, lembrando por vezes sons sintetizados ou manipulados eletronicamente. A escuta se direciona totalmente para as sonoridades e o jogo é a construção dessa textura composta na total integração entre os instrumentos.

Já no último trecho, a partir de 6'10", a improvisação toma outro caminho quando o piano passa a fazer uma figura de acompanhamento, complementada pela viola caipira, sobre a qual ouve-se uma melodia no acordeon e contracantos do saxofone. Podemos observar o estabelecimento de uma cor modal frígia a partir de Mi bemol e até de uma certa quadratura entre 7'26" e 7'45", indicando que a escuta e as ações nesse momento estão orientadas a categorias abstratas como a harmonia e o contraponto.

Sendo assim, em um recorte de aproximadamente oito minutos temos uma improvisação na qual convivem diferentes focos de escuta e ação, iniciando por algo mais voltado ao som em si e aos caminhos incitados pela matéria sonora, reportando-se à *escuta reduzida* e improvisação livre, e terminando com um foco de escuta e uma ação baseada em sistemas abstratos com os quais tínhamos familiaridade.

No segundo semestre de 2014, três integrantes do grupo, Lucas, Fernando e Theo, cursaram a disciplina "Improvisação, Novas Tecnologias e a Estética da Sonoridade", ministrada pelo professor, compositor e improvisador Rogério Costa no Programa de Pós Graduação da ECA – USP. Rogério é um dos expoentes da área da improvisação livre no Brasil, e vem desenvolvendo um importante trabalho artístico e acadêmico compreendendo a improvisação em suas relações com a filosofia (especialmente a filosofia de Gilles Deleuze e Felix Guattari), cognição musical e musicologia.

Em seu livro "Música Errante: o jogo da livre improvisação", Rogério propõe que a improvisação livre "pode ser pensada enquanto uma pragmática musical aberta à variação infinita em que os sistemas e as linguagens deixam de impor suas gramáticas abstratas e se rendem a um fazer fecundo, a um tempo em estado puro, não hierarquizado, não linear" (COSTA, 2016: 2). Segundo o autor esse ideal deve ser perseguido através da variação contínua e da permanente atitude de desterritorialização em

---

<sup>7</sup> Para situar as ocorrências no tempo da gravação usaremos uma aspa (') indicando minutos e duas (") indicando segundos.

relação aos sistemas e idiomas preexistentes<sup>8</sup>, com os quais os improvisadores tem familiaridade (idem: 3). Justamente por propor uma música na qual seus performers procurem constantemente se desvencilhar daquilo que atribui significados e funções preestabelecidas aos sons, como os sistemas gramaticalizados, Rogério defende a *escuta reduzida* como a atitude de escuta que mais condiz com sua ideia de improvisação livre (idem: 23).

Como trabalho final para a sua disciplina deveríamos realizar uma performance envolvendo improvisação e novas tecnologias, ocasião na qual vimos a oportunidade de criar não só um trabalho para fins acadêmicos, mas também para ser incorporado ao repertório do grupo. Fernando propôs que construíssemos um instrumento digital operando no *software Pure Data*, que manipulasse em tempo real amostras de áudio previamente gravadas através de ferramentas que agiriam diretamente no interior do som, como filtros, reverberação, controle de envelope, controle da imagem panorâmica e velocidade. Após discutirmos a ideia e concebermos suas funcionalidades, Fernando Sagawa programou em *patch PD* nosso instrumento digital a ser utilizado na performance que chamaríamos de “Mixagem Improvisada”.

O IMDMI (Instrumento Musical Digital para a Mixagem Improvisada) é controlado através do teclado e mouse do computador, operando na interface gráfica programada em *PD* (ver Fig. 2), sendo o áudio processado pelo próprio computador e enviado a uma mesa de som que o reproduz em sistema estereofônico. O instrumento disponibiliza para os performers uma única amostra de áudio (*sample*) que pode ser executada por dois leitores independentes, um deles associado ao canal esquerdo (ChL) e outro ao direito (ChR).

Ferramentas de mixagem e edição estão disponíveis também de forma independente para cada leitor e se dividem em três categorias: edição, equalização e espacialização. Dentro das ferramentas de edição temos: (1) início da reprodução da amostra (*play*) e interrupção da reprodução (*pause*); (2) seleção e reprodução de uma parte menor da amostra; (3) reprodução iterada de uma parte selecionada (*loop*); (4) curvas logarítmicas de amplitude (*fade in/fade out*) em partes selecionadas da amostra; (5) controle de amplitude para o canal esquerdo e outro para o direito; e (6) controle de velocidade de leitura da amostra (alterando também as alturas).

Na categoria de equalização temos um *comb filter* com uma frequência central variável (de 40Hz a 30KHz) e o controle de largura de banda (*Q factor*). Dentro das ferramentas de espacialização temos (1) uma simulação de *reverb* e (2) o controle panorâmico. No caso do *reverb* três parâmetros são alteráveis: razão entre sinal direto e reverberante (*dry/wet*); simulação do tamanho da sala; e nível de absorção sonora pela superfície das paredes. Em relação ao controle panorâmico, a interface permite dois

---

<sup>8</sup> Neste artigo não abordaremos os conceitos de desterritorialização e idioma e sua relação com a prática da improvisação livre. Para tal ver COSTA (2016).

acoplamentos entre o par de leitores de áudio e os canais direito e esquerdo. Na primeira, um leitor ocupa o ChL e o outro o ChR de forma independente e simultânea. Na segunda, um dos leitores é desligado e o outro passa a ocupar os dois canais (ChL+ChR) em proporção variada (*amplitude panning*).

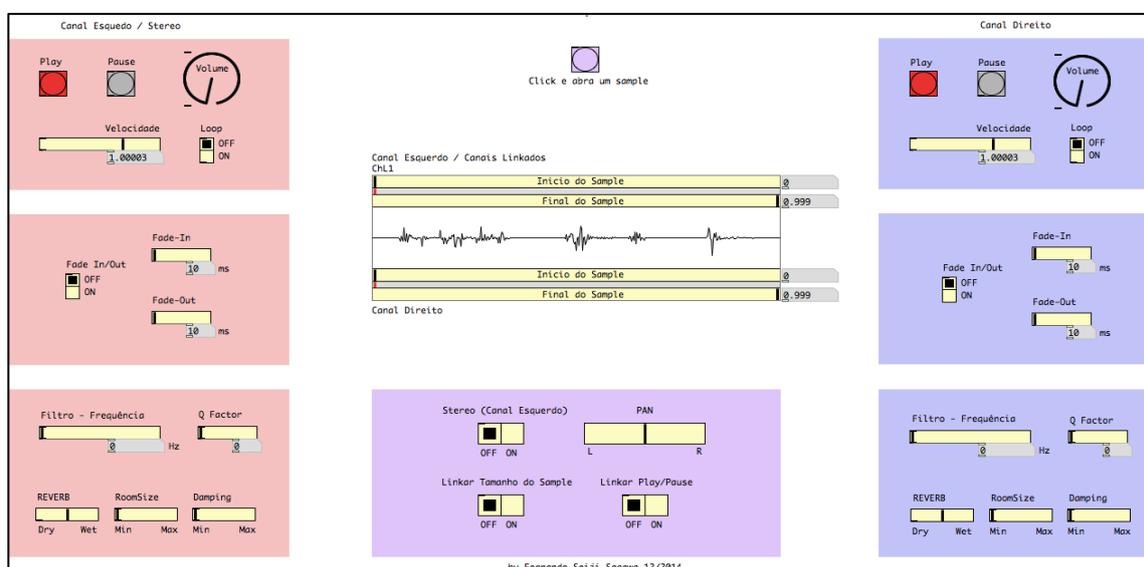


Fig. 2– Visualização do Patch PD desenvolvido para a Mixagem Improvisada.

Uma vez construído o IMDMI gravamos algumas amostras curtas com nossos instrumentos acústicos, para servirem de amostras de áudio, e passamos a explorar o instrumento digital. Tocávamos em pares, sempre utilizando a mesma amostra de áudio, cada improvisador com um computador ligado a mesa de som que difundia a improvisação em um sistema estereofônico. A experiência de tocar em um instrumento totalmente novo colocava em cheque algumas de nossas ferramentas de interação já mapeadas, uma vez que as potencialidades e limitações do IMDMI eram bastante diversas daquelas observadas em instrumentos convencionais. Somente com algum tempo e prática com o instrumento fomos descobrindo tais potencialidades e desenvolvendo uma técnica que se apoiava nestas.

Operações de certa maneira simples como uma imitação poderiam ser difíceis de executar, mas dariam lugar a outros modos de jogo como a manipulação de um mesmo trecho em *loop* a partir dos filtros, reverberação e espacialização, algo certamente mais complexo de executar em instrumentos convencionais. Improvisar a partir de figuras com certo desenvolvimento motivico/melódico também se mostrava bastante difícil e de certa forma antinatural em relação ao instrumento, já a construção de texturas densas e massas sonoras poderia se dar de maneira simples utilizando os controles de reverberação e equalização. Descobrimos ainda novas maneiras de criar trechos com respostas rápidas e intempestivas, produzir sons sem ataque, deformar, aglutinar, isolar e variar objetos sonoros específicos.

Interessante observar que, mesmo utilizando amostras gravadas com instrumentos acústicos e

bastante conhecidos (piano, violão e saxofone), em nossas gravações da Mixagem Improvisada (disponíveis em <https://soundcloud.com/obraaberta/sets>) muitas vezes as manipulações descaracterizam as amostras de tal maneira que mal conseguimos identificar a fonte, estratégia que se assemelha àquela empregada por Schaeffer em composições da *musique concrète*. Quanto mais improvisávamos com o IMDMI percebíamos que nosso objetivo havia sido alcançado: conseguimos construir um instrumento com grande potência para criar um discurso baseado na variação paramétrica dos *objetos sonoros*, sendo que para tocá-lo precisávamos aplicar a *escuta reduzida*.

## 2. Deep Listening e os rituais sonoros

A *deep listening* (escuta profunda), ideia elaborada pela compositora Pauline Oliveros (1932-2016), consiste em uma prática de escuta de cunho meditativo que tem como objetivo a expansão da percepção sobre toda a vastidão, amplitude e complexidade dos sons que compõem o espaço/tempo sonoro que nos cerca (OLIVEROS, 2005: xxiii). A *deep listening* propõe uma conscientização não apenas dos sons diretamente produzidos por uma dada performance (ou dos sons que ocupem primeiro plano em tal performance, ou em uma paisagem sonora, ou ainda em uma gravação), mas também de toda a atividade sonora do ambiente em que esta se insere.

A ideia da *deep listening* surgiu de uma experiência de improvisação de Pauline realizada em 1988, na cisterna de Dan Harpole, no parque estadual Fort Worden em Port Townsend. A cisterna, que tem aproximadamente 60 metros de diâmetro e fica a mais de quatro metros de profundidade em relação ao solo, tem como principal interesse seu nada habitual tempo de reverberação de 45 segundos. O local abrigou uma performance realizada por Pauline, Stuart Dempster (trombone) e Panaiotis (voz), gravada e posteriormente lançada em CD com o nome de *Deep Listening* (Deep Listening, 1989), que deu origem a *Deep Listening Band* e ao conceito de *deep listening* em si. A compositora narra que, para tocar na cisterna, era necessário aprender a escutar o ambiente, uma vez que este “tocava” junto com os músicos, sendo impossível ignorá-lo devido ao tempo de reverberação. Assim Pauline passou a entender que escutar o espaço de performance é tão importante quanto escutar as vozes ou instrumentos que nele soam (OLIVEROS, 2017).

A fim de introduzir-nos ao conceito, Pauline faz uma distinção entre os verbos *bear* (ouvir) e *listen* (escutar). O ouvir consiste em acionar nosso mecanismo fisiológico de percepção auditiva, mesmo sem a intenção de fazê-lo. Já o escutar, base para o *deep listening*, pressupõe dar atenção a algo tanto do ponto de vista acústico quanto psicológico, sendo portanto uma escuta que depende da volição, colocando os sons percebidos em constante interação com as experiências e associações presentes na memória e consciência de cada ouvinte. É uma atitude de escuta na qual os sons são entendidos e interpretados (OLIVEROS, 2005: xxii).

No final de 2013 estudamos e discutimos ideias e conceitos próprios à *deep listening* nos encontros do grupo, oportunidade na qual tomamos contato também com o disco homônimo, cujo discurso musical está baseado principalmente no uso de longos pedais e na lenta transformação da massa sonora, uma das características mais marcantes nas improvisações de Pauline.

Ao mesmo tempo estudávamos algumas peças da obra *Aus den Sieben Tagen* (1968) de Karlheinz Stockhausen (1928-2007), inscritas na poética musical chamada pelo compositor de *música intuitiva*. Os textos de *Aus den Sieben Tagen* contêm apenas ideias bastante subjetivas, sugestionando a ação musical mas não a restringindo em nenhum elemento específico. Envoltas em certo misticismo, cada peça provoca os intérpretes com situações e imagens nada usuais, de caráter muitas vezes onírico e fantástico. Uma das primeiras peças que tentamos realizar com o grupo foi “Ilimitado” (tradução para o português disponível em STOCKHAUSEN; MACONIE, 2009: 96):

*Ilimitado*

*Toque um som*

*com a certeza*

*de que você tem uma quantidade infinita de tempo e espaço*

Na primeira vez que tomamos contato com o texto não combinamos nada, simplesmente o lemos e começamos a tocar. Sua proposta pouco usual e enigmática nos incitou a empreender ações muito longas, com mudanças lentas e graduais, e a deixar extensos recortes de silêncio, o que nos levou a uma performance de mais de trinta minutos, algo que ainda não havíamos experimentado, tendo em vista que nossas peças e sessões de improvisação nunca passavam dos doze ou treze. Repetimos algumas vezes esse e outros textos, e para cada execução nos colocávamos em uma estado de concentração total, de escuta meditativa (*deep listening*), vindo a encarar cada execução como uma espécie de ritual sonoro.

Um segundo texto de Stockhausen que nos marcou foi “Música da Noite” (STOCKHAUSEN, 1968: 11, tradução nossa):

*Música da Noite*

*toque uma vibração no ritmo do universo*

*toque uma vibração no ritmo do sonbar*

*toque uma vibração no ritmo do sonbar*

*e vagarosamente a transforme*

*no ritmo do universo*

*repita tão frequentemente quanto puder.*

Interpretamos duas vezes a peça, uma vez durante um ensaio, ocasião em que tivemos oportunidade de gravar a performance, e outra vez em um espaço aberto. A primeira performance (disponível em <https://soundcloud.com/obraaberta/nachtmusik-stockhausen>) tem aproximadamente 20 minutos de duração, nos quais construímos uma textura serena que se move devagar e gradualmente, totalmente contínua, sem cortes ou silêncios, criando um espaço sobre o qual ocorrem pequenas perturbações. A música começa com sons aerados nos saxofones, confundindo-se com os sons do ambiente, até que gradualmente entram os outros instrumentos, compondo uma textura calma e contemplativa que perdura nos primeiros minutos. A partir dos 6' alguns gestos mais intempestivos, principalmente do violão, começam a aparecer, e uma lenta e gradual densificação e aumento da intensidade entra em curso, chegando ao ápice por volta de 16'. Como no começo, terminamos a performance com os sons aerados dos saxofones dissolvendo-se no ambiente.

A segunda performance foi realizada em uma noite quente de verão em dezembro, em uma grande praça gramada no campus da UNICAMP em Campinas chamada Praça da Paz. Com os seis músicos formando uma roda começamos a tocar, economizando material, com gestos lentos e mudanças graduais de textura. De repente, sem combinar, nos levantamos e fomos nos separando, caminhando em diferentes direções, dando voltas pela praça, distanciando-nos uns dos outros.

A medida que fazíamos nosso caminho a imagem sonora do ambiente se modificava: deixávamos de ouvir alguns instrumentos, voltávamos a ouvir outros, escutávamos as pessoas passando, conversando, os insetos, os carros e motos dentro da universidade, a avenida a cerca de 500 metros de nós... Nos sentíamos integrados à paisagem sonora e procurávamos escutar seus meandros com a maior profundidade possível. Após certo tempo nos encontramos novamente, a improvisação continuava calma como a praça. Depois de mais uma volta, em um terceiro encontro, no qual já tocávamos de maneira mais agitada, procuramos juntos dar um fim para as mais de duas horas de improvisação.

A experiência dessa performance e de outros “rituais sonoros”, baseados na ideia de *deep listening* e nas partituras textuais de Stockhausen, reverberaram fortemente no grupo. Tais performances se caracterizavam principalmente por seu tempo dilatado, baixa intensidade sonora e economia de materiais, sendo que, na continuação do trabalho do grupo, passamos a ter momentos desse tipo em diversas improvisações livres. Tendo observado suas recorrências resolvemos dar um nome a tal momento: *mantra*, que se estabeleceu no grupo como um comportamento global conhecido por todos.

O momento *mantra* foi utilizado posteriormente em diversas performances e peças, destacando-se a performance *HINOX* (setembro de 2014), de José Augusto Mannis e grupo *Obra Aberta*, e o jogo musical “Portais” (maio de 2015), de Fernando Sagawa e grupo *Obra Aberta*. Em *HINOX* o momento *mantra* tem a função de marcador, ou seja uma referência que guia os participantes como uma série de balizas, sobre o estado de avanço da performance da peça, separando seções. Já em *Portais* o momento

*mantra* conduz uma das cinco seções da peça, sendo que cada uma dentre estas diz respeito a um comportamento global que havia marcado o grupo até então<sup>9</sup>.

### 3. Movimento virtual do som

Em *Musique acousmatique*, de 1993, François Bayle propõe que, ao se buscar acessar as qualidades intrínsecas ao fenômeno sonoro, tendemos a produzir, a partir de uma matéria real (o próprio som percebido), “matérias ‘transformadas’: as imagens” (BAYLE, 1993: 80). Estas imagens, segundo Bayle, estariam compreendidas em um vocabulário de imagens que surgem enquanto resíduo de experiências senso-motoras de naturezas diversas (idem: 81).

O conceito bayleano de *Imagem-de-som* foi inicialmente formulado no contexto específico da música acusmática, a qual é difundida exclusivamente por dispositivos das *arts-rélais* (como as caixas de som), excluindo do seu contexto de difusão a fisicalidade dos instrumentos. Extrapolando tal visão, o compositor Rodolfo Caesar defende a percepção do som como imagem “mesmo quando o único suporte disponível é o cérebro, e quando se transmite de boca à orelha, ou das coisas soantes para a orelha” (CAESAR, 2012: 260). Concordando com a visão de Caesar e enfatizando a importância da conexão entre experiências sonora e motora, José Augusto Mannis propõe que a imagética do som pode assumir uma representação mental de caráter plástico, descrevendo uma trajetória no tempo e no espaço, a qual o compositor denomina *movimento virtual dos sons*.

Mannis propõe a aplicação de tal ideia à improvisação musical, cujo ponto de partida são os *gestos sonoros*, aqui entendidos como a intersecção entre as ações físicas que produzem sons, e as imagens mentais que construímos ao nos apropriarmos destes sons (DELALANDE, 1988). Cada gesto descreve seu *movimento virtual* de caráter plástico, dotado de uma carga energética, que vai se modificando de acordo com as energias adicionais que o impulsionam. A improvisação se torna assim um jogo de construção plástica onde operamos a partir do movimento virtual dos sons, mantendo sempre sua carga energética até que a mesma se dissipe, seja interrompida ou redirecionada.

Para auxiliar os improvisadores a imaginar este jogo, Mannis faz uso da imagem de uma bexiga cheia de ar, lançada em meio a uma roda de improvisadores que a rebatem sem nunca deixa-la cair, até o final da improvisação. Nesse contexto a fisicalidade é essencial, pois a energia necessária para produzir os gestos sonoros vem do corpo e, portanto, os gestos corporais e sonoros possuem uma conexão subjacente. Há uma grande variedade de movimentos virtuais e manipulações possíveis para o som pensado enquanto objeto imagético, ou SOI (Som/Objeto/Imagem): pode ser arremessado para

---

<sup>9</sup> Para mais informações, incluindo processo de criação, montagem, performance, partituras e gravações dessas duas peças, ver URIARTE (2015).

os lados, levantado e suspenso no ar, pode cair e ricochetear em alguém, pode correr rapidamente entre todos, deter-se por mais tempo em um determinado ponto, mudar de volume e peso, e muitos outros.

Em meados de 2014 Mannis trabalhou diretamente com o grupo, em ateliês de improvisação, nos quais pudemos juntos desenvolver a ideia de improvisar a partir do *movimento virtual dos sons*. A prática foi aprendida e assimilada e passou a fazer parte do repertório de ações possíveis de improvisação do grupo, como um comportamento global. Em nossas improvisações livres começamos a observar momentos nos quais repentinamente algum dos integrantes inventava um SOI, vindo este a tornar-se o protagonista da performance. A partir de então todos focavam sua atenção na maneira como este seria trabalhado, esculpido, qual seria o movimento desenhado e a quem se dirigiria.

Reinventamos um de nossos jogos mais antigos, o “Duplas e Trios”, a fim de trabalhar especificamente com a ideia de *movimento virtual dos sons*, transformando-o em “Solos e Duplas”. Neste jogo a música começa com um integrante que cria e esculpe seu SOI, passando-o a outro integrante quando achar oportuno. A passagem pode se dar de várias maneiras, através de arremessos com mais ou menos pesos e em várias velocidades, suspensões no ar e passagem gradual como que de mãos em mãos. Pode-se inclusive tentar enganar os outros improvisadores, fingindo e ameaçando passar o som a um músico específico, até que na última hora outro receptor é escolhido.

O segundo integrante recebe o SOI com sua carga energética e forma plástica desenhado pelo músico anterior, e o esculpe a sua maneira, podendo alterar seu peso, sua velocidade, forma, cor e densidade. Uma vez satisfeito com a sua parte no desenho, passa-o a um terceiro. E assim o jogo segue, com um único SOI descrevendo seu movimento virtual de caráter plástico, sendo esculpido pelos jogadores, até que um integrante que não o está esculpindo no momento decide criar um novo SOI e adiciona-lo ao jogo, este seguindo então com dois SOIs simultaneamente. A partir de então a improvisação se torna cada vez mais densa, até que a ideia de movimento virtual do som se torna insustentável, momento no qual todos juntos procurando dar um fim à performance<sup>10</sup>.

Logo na sequência de nossas atividades, em outubro de 2014, Mannis encomendou ao grupo um jogo musical para ser executado na abertura do XXV encontro da SOBRAC (Sociedade Brasileira de Acústica), que ocorreria naquele ano na UNICAMP. Recebemos a indicação de que nossa proposta deveria de alguma maneira representar a cidade de Campinas, sede do evento e cidade onde o grupo desenvolve suas atividades.

Nos colocamos então a pensar e pesquisar materiais interessantes para serem empregados no jogo, e de nossas pesquisas duas informações curiosas saltaram aos nossos olhos: Campinas é a capital brasileira de Badminton, e é considerada a cidade das andorinhas. Pensamos então, relacionando estas

---

<sup>10</sup> Um trecho deste jogo pode ser conferido em:

[https://www.youtube.com/watch?v=e\\_pAQx3LhyE&list=PLYhlvzs6I2K4L6p5ixNWsmZUllt71LiYZ](https://www.youtube.com/watch?v=e_pAQx3LhyE&list=PLYhlvzs6I2K4L6p5ixNWsmZUllt71LiYZ)

referências à ideia de *movimento virtual dos sons*, em criar um jogo musical com a mesma dinâmica de um jogo no âmbito dos esportes, no caso o Badminton, no qual nosso SOI toma a forma de uma peteca (usada no jogo real) que é arremessada de um lado a outro da quadra com nossas raquetes/instrumentos. A partir da referência das andorinhas pensamos em ambientar o jogo em um parque a céu aberto, com andorinhas cantando ao fundo, que em algum momento teriam um papel estrutural na narrativa da performance.

Assim buscamos uma terceira referência que nos ajudaria a estruturar nossa proposta, e a encontramos no trabalho de José Eduardo Gramani (1944-1998), ex-professor da UNICAMP, autor de livros importantes na literatura musical como *Rítmica* (1992) e *Rítmica Viva* (2008), violinista e rabequeiro brasileiro de destaque. Usamos uma das séries rítmicas do livro *Rítmica* (Fig. 3) para coordenar as batidas sonoras da raquete e consequentemente o movimento virtual da peteca. Na imbricação dessas ideias surgia então o jogo “Gramani joga badminton com as andorinhas”.

O jogo funciona como uma partida de Badminton, individual ou em duplas, com os jogadores dispostos de cada lado da quadra. À frente se coloca o juiz principal da partida, atrás o juiz de mesa. Os jogadores batem na peteca e a arremessam ao campo adversário seguindo a voz de cima da estrutura de pulsação em 7 de Gramani (Fig. 3), alternando as batidas entre time ou jogador A e time ou jogador B. Exemplificando: o jogador/time A bate na peteca no primeiro acento localizado na primeira semicolcheia do primeiro compasso; o jogador/time B rebate no próximo acento na quinta semicolcheia do primeiro compasso; o jogador/time A bate novamente na primeira semicolcheia do segundo compasso; o jogador/time B rebate no próximo acento na sexta semicolcheia do segundo compasso, e assim por diante. Cada compasso é lido uma vez sem os ritornelos indicados, e completando o sexto compasso o jogo volta em *loop* para o primeiro.

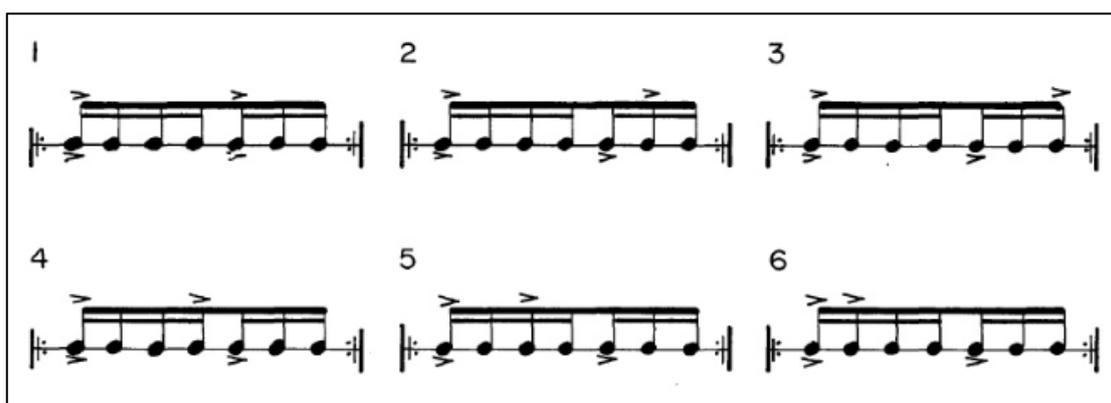


Fig. 3 – Trecho da série das estruturas de pulsação 7 (4-3), usado no jogo Badminton (GRAMANI, 1992: 62).

Aos músicos não basta produzir um som no tempo certo, eles devem também simular com o corpo e instrumento que estão de fato jogando badminton, ou seja, cada batida sonora é representada

como se fosse um golpe de uma raquete na peteca. As batidas devem conferir à peteca uma determinada direção e força, claras o suficiente para que nós, e também o público, possamos acompanhar seu movimento virtual no ar, ou seja, sua trajetória de um lado a outro da quadra. Assim, a peteca poderia ser arremessada com mais ou menos força, para um canto ou outro, descrevendo uma grande parábola ou um ataque mais rasante, sendo que jogador do outro lado teria que responder ao ataque e ir buscar a peteca no lugar onde ela virtualmente foi lançada.

A partir dessa dinâmica criamos ainda um sistema de pontos, no qual os jogadores não ganham pontos, mas os cedem ao adversário caso errem o tempo do acento e batam na peteca em outro tempo, ou não consigam chegar a tempo para rebatê-las. Ao juiz principal fica justamente a função de conferir se as batidas estão no tempo correto, e conferir os pontos a um ou outro jogador/time. Já o juiz de mesa difunde uma espécie de metrônomo marcando todas as semicolcheias, aumentando sensivelmente a velocidade a cada ponto. Também fica a cargo do juiz de mesa a ambientação de um parque, difundido uma paisagem sonora previamente construída.

Ao apresentarmos este jogo em maio de 2015 no Instituto de Artes da UNICAMP (gravação disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=OFAnkeWx-yo>), criamos uma narrativa para além do jogo em si, começando como um concerto pouco ortodoxo no qual os músicos começam a discutir entre si por conta de notas tocadas fora do tempo, e decidem resolver a rusga em um jogo de badminton de duplas. O jogo em si se estabelece e são disputados dois sets de três pontos, ao final dos quais a paisagem sonora começa a se deformar. O som das andorinhas e do parque vai se distorcendo, fica mais denso e mais grave, criando um lugar fantástico e um tanto assustador como uma espécie de distopia.

A partir do momento em que essa mudança se torna perceptível, a peteca para de responder aos acentos preestabelecidos e segue a atmosfera do parque, mudando de peso e de forma, aos poucos sendo tratada como um SOI manipulado livremente, criando uma dinâmica como a do jogo Solos e Duplas. Em determinado momento as duplas voltam a sua formação de jogo, mas dessa vez rebatem uma peteca cada vez maior, mais pesada e mais lenta que descreve parábolas altíssimas, até ser arremessada para fora do auditório e perder-se de vista.

Os gestos musicais na execução desta peça buscam simular através de um SOI, o movimento real de uma peteca, de maneira a tornar a imagem de tal movimento perceptível pelos ouvintes. Toda a construção desta performance pressupõe que as reações a um estímulo, ou seja, a resposta ao SOI, seja uma consequência coerente e verossímil do movimento de um suposto objeto fictício. Assim, o objeto percebido deve ser analisado pelos performers e as intenções de reação de cada um devem ser desenhadas ou preparadas em modos de construção (síntese) que levem em consideração a carga energética e trajetória do SOI, mas que sejam também coerentes com o movimento natural do objeto fictício. O dimensionamento e a harmonia desse desenho é que fazem este jogo musical ter sentido,

sendo necessário para tal um trabalho igualmente harmônico de nossas instâncias de percepção, análise e síntese.



Fig. 4 – Performance do jogo *Gramani joga badminton com as andorinhas*. Foto de Fernanda Serradourada.

### **Influências da escuta no processo criativo** (discussão e considerações finais)

Descrevemos em nossos relatos o percurso dos direcionamentos na escuta considerando seu diálogo direto com aquilo que foi produzido pelo grupo, tendo como ponto de partida a ideia de que a escuta, fazendo parte do processo criativo no ciclo da *percepção*, age diretamente nos outros ciclos, de *análise* e *síntese*. Entendemos e explicitamos no começo deste trabalho que também análise e síntese agem sobre a escuta, pois os três ciclos interagem entre si continuamente.

Ao examinar as referências apresentadas no campo da escuta, a imbricação entre percepção, análise e construção (criação) fica evidente. Schaeffer depende da percepção idealizada da *escuta reduzida* para endereçar-se aos objetos sonoros, matéria de sua *musique concrète*. Pauline Oliveros concebe a ideia do *deep listening* a partir de uma experiência de performance, e posteriormente cria exercícios e peças performáticas a partir da *deep listening*. Mannis imagina uma escuta que se dá a partir da junção entre gesto sonoro e gesto corporal, que por si só produz imagens sonoras manipuláveis. Cada um, a sua maneira, procura uma ferramenta de escuta para a sua própria música, ou uma música que emerge de

cada ferramenta de escuta.

No trabalho do grupo *Obra Aberta*, os direcionamentos da escuta – em confluência com outras referências e com aquilo que já estava assimilado no repertório de cada um – também tiveram claras imbricações em sua produção, e vice-versa, pois cada desdobramento relatado carrega em si a ideia principal da referência estudada tal qual interpretada e assimilada por seus integrantes através da práxis.

A *escuta reduzida* de Schaeffer se colocou como um meio para chegar a uma prática na qual o jogo se dá a partir da própria matéria sonora e é percebida no interior (da imagem) dela própria, em grandezas de parâmetros, em qualidades de sonoridades, e não (somente) das notas tocadas. Esta escuta foi interpretada no grupo como aquela que foca essencialmente o detalhe e, ao ser praticada durante nossas improvisações, nos fez perceber o quanto ainda poderíamos potencializar nossas ações nesse nível, empreendendo para tal fim uma renovação de sonoridades e refinamento da execução instrumental, incorporados ao repertório individual de cada músico.

A Mixagem Improvisada, fruto da escuta reduzida, vem como mais uma resposta à ideia de trabalhar diretamente no interior dos sons, potencializando ao máximo a exploração de seus atributos e características em ações como filtragem, reverberação, espacialização, distanciamento, aproximação e edição, para um nível já não mais possível na execução com instrumentos acústicos, criando sons muitas vezes não identificáveis em relação a suas fontes.

A *deep listening*, ao contrário da escuta reduzida, abriu nossos ouvidos para o todo, para o espaço acústico que nos cerca e para as referências que os sons nos incitam. Como um ganho pontual, a experiência de integrar-se a um ambiente, como propõe a *deep listening*, fez com que desenvolvêssemos uma sensibilidade para melhor apreender a resposta acústica dos espaços de performance. Como uma implicação mais profunda, passamos a ouvir o ambiente como um espaço estético, com potência para ser usado como material musical.

A produção do grupo a partir da *deep listening* aponta principalmente para seu caráter meditativo e contemplativo, que nos fez chegar a resultados bastante interessantes e diferentes daquilo que já havíamos conseguido. As passagens em tempo dilatado, baixa intensidade sonora, economia de materiais, e transformações texturais graduais tanto nos marcaram que passaram a fazer parte de nosso repertório compartilhado de ações, como um comportamento global, o *mantra*, que por si só teve seus desdobramentos.

Já a ideia de escutar os sons como objetos imagéticos descrevendo seus *movimentos virtuais* nos fez dar atenção ao gesto sonoro, e nos possibilitou jogar conscientemente com as imagens que este suscita. Tal prática nos abriu um novo leque de possibilidades de interação e sonoridades, e a partir de sua assimilação pelo grupo passou a fazer parte do repertório compartilhado como um comportamento global, assim como o mantra.

No jogo “Gramani joga badminton com as andorinhas” utilizamos a ideia de jogar com um SOI

(Som/Objeto/Imagem) que se configurou como uma representação sonoro-imagética de um objeto real, a peteca. A fim de extrapolar o jogo para além dos próprios integrantes do grupo, tentamos, através da imbricação de gestos corporais e sonoros, envolver o público, fazendo com que as pessoas possam ouvir/ver da mesma maneira que nós.

Temos, portanto, três direcionamentos na escuta com focos diferentes: *escuta reduzida* e a atenção ao detalhe; *deep listening* e a atenção ao todo; *movimento virtual dos sons* e a atenção ao gesto e a imagem por este produzida. Cremos que estes três focos podem agir simultaneamente e continuamente em qualquer performance, promovendo ganhos em vários sentidos. Permanece, no entanto, a curiosidade e vontade de, como desdobramento a este trabalho, entremear e imbricar conscientemente os três em novas propostas artísticas.

Ao analisarmos a produção do grupo apresentada neste artigo podemos perceber a constante interação entre as instâncias de *percepção*, *análise* e *síntese* nos processos suscitados pelos direcionamentos na escuta, trazendo resultados a curto e longo prazo. Observamos que a escuta controla e determina a ação, pois todas as ações sonoras empreendidas são verificadas através de nossa *percepção* auditiva. O controle das ações é exercido por verificações através de nossa instância de *análise*. As nossas reações e ações pretendidas são antecipadas (preditas), e implementadas na instância de *síntese* (construção), a partir da aplicação de objetos mimetizados (representados), advindos de diversos contextos e confrontados uns com os outros. As ferramentas das quais dispomos para o controle fino dos movimentos (no tempo da ação), bem como para a criação de novos objetos (em tempo diferido), estão disponíveis em nosso *repertório*, ou seja, são produtos (assimilações) de conhecimentos adquiridos e de capacidades operacionais verificadas.

## Agradecimentos

Agradecemos imensamente aos colegas integrantes do grupo *Obra Aberta* por emprestarem seus ouvidos, somarem experiências e talentos para empreender um trabalho que tanto nos orgulha.

## Referências

BAYLE, François. *La Musique acousmatique*. Propositions...positions. Paris: Buchet-Chastel, 1993.

BERTHOZ, Alain. *Le sens du mouvement*. Paris: Odile Jacob, 2013.

CAESAR, Rodolfo. O Som como Imagem. In: SEMINÁRIO MÚSICA CIÊNCIA TECNOLOGIA, n.4, 2012, São Paulo. *IV Seminário Música Ciência Tecnologia: Fronteiras e Rupturas*. São Paulo: USP, 2012. p.255-263.

CONSERVATOIRE DE PARIS. *Improvisation Générative*. Disponível em <http://www.conservatoiredeparis.fr/disciplines/les-disciplines/les-disciplines->

[detail/discipline/improvisation-generative/](#)> Acesso em 20, abril, 2017.

COSTA, Rogério L. Moraes. *Música Errante: o jogo da improvisação livre*. São Paulo: Perspectiva, 2016.

Deep Listening. OLIVEROS, Pauline (Performer, acordeon, voz); DEMPSTER, Stuart (Performer, trombone, didgeridoo, voz); PANIOTIS (Performer, voz). Estados Unidos: New Albion, 1989. Compact Disc.

DELALANDE, François. Le Geste, outil d'analyse : quelques enseignements d'une recherche sur la gestique de Glenn Gould. *Analyse Musicale: geste et musique*, Paris, n.10, p.43-46, 1988.

GLOBOKAR, Vinko. Réagir. *Musique en Jeu*, Paris, vol.1, 1970.

GRAMANI, Jose Eduardo Ciocchi. *Ritmica*. 2. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 1992.

\_\_\_\_\_. *Ritmica Viva: a consciência musical do ritmo*. 2. ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2008.

MANNIS, José A. *Alexandros Markeas: Improvisação Generativa*. Campinas: Unicamp, 2008. (Relatório de Pesquisa). Disponível em: <<http://unicamp.academia.edu/Jos%C3%A9AugustoMannis>> Acesso em 15, abril, 2017.

\_\_\_\_\_. *Alexandros Markeas: Improvisação Generativa com novas tecnologias aplicadas à música e formas inovadoras de performance*. Campinas: Unicamp, 2009. Disponível em <[https://www.academia.edu/2449568/Improvisação\\_generativa\\_CNSMDP\\_Markeas\\_2009](https://www.academia.edu/2449568/Improvisação_generativa_CNSMDP_Markeas_2009)> Acesso em 15, abril, 2017b.

\_\_\_\_\_. Processos Cognitivos de Percepção, Análise e Síntese Atuando no Processo Criativo: Mimesis de Mimesis. In ENCOM, n3, 2014. *Anais do III Encontro Nacional de Composição Musical de Londrina*. Londrina: Encom, 2014. p.198-225.

OLIVEROS, Pauline. *Deep Listening: a composer's sound practice*. Lincoln: iUniverse, 2005.

\_\_\_\_\_. The difference between hearing and listening. TEDx Indianapolis, 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=QHfOuRrJB8>> Acesso em 27, abril, 2017.

SAWYER, R. Keith. Group creativity: musical performance and collaboration. *Psychology of Music*, vol.34, n.2, p.148-165, 2006.

SCHAEFFER, Pierre. *Traité des objets musicaux: essai interdisciplines*. Paris: Editions du Seuil, 1966.

STOCKHAUSEN, Karlheinz. *Aus den sieben Tagen*. Universal Edition, 1968.

STOCKHAUSEN, Karlheinz; MACONIE, Robin (compil.). *Stockhausen: sobre a musica*. São Paulo, SP: Madras, 2009.

URIARTE, Lucas. *A escuta no processo criativo do grupo Obra Aberta*. Dissertação (Mestrado). Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015.

URIARTE, Lucas; MANNIS, José A. O gesto corporal/teatral no processo criativo do grupo Obra Aberta. In: CONGRESSO DA ANPPOM, n.26, 2016, Belo Horizonte. *Anais do XXVI Congresso Nacional da ANPPOM: Criação musical, criações artísticas e a pesquisa acadêmica*. Belo Horizonte: Anppom, 2016.