Relatório de atividades

Prof. Dr. Rogério Luiz Moraes Costa
Referente aos meses de maio e junho de 2009
Atividade: estágio de pesquisa como professor visitante (*visiting scholar*).
Programa de aperfeiçoamento científico no exterior, junto à University California S. Diego, La Jolla, Estados Unidos. Agência financiadora: FAPESP, processo n. 2008/56983-4.
Anexo: Relatório informal das atividades desenvolvidas com Miller Puckette.

Pensamentos antes do 1º encontro

Sax e guitarra + PD

A guitarra pode funcionar como um controlador para os processamentos disponíveis nos patches (neste caso, trata-se da idéia de um "vampiro musical") ou pode atuar como um outro instrumento que interage com o sax. No caso de serem dois instrumentos, seria adequado que o sax fosse expandido (mac+pd+interface+pedal).
O sax pode: fazer notas longas (ppp até fff), notas curtas/staccato (espaçadas, de ppp até fff), trabalhar em regiões opostas da tessitura, fazer nuvens de notas (nas diferentes regiões da tessitura e com dinâmicas variadas), sons de chaves (percussivos), sons de sopro com ou sem mistura com o som do sax, frulatto (contínuo ou curto), multifônicos, slaptongues etc. Com isso, o processamento pode criar: harmonizações, reverbs, loops, granulações, efeitos de chorus, crossmodulation etc. Vamos dizer que o sax começa a improvisar com notas longas, em mp, criando um perfil melódico anguloso sem sobressaltos (ataques); os sons podem ser processados de modo a ampliar a sensação de profundidade harmônica de cada som, criando para cada nota emitida pelo sax uma "harmonização".

1º Encontro com Miller Puckette

Reflexões após o ensaio:
Como garantir uma relação criativa entre os músicos (incluindo quem opera o computador) numa situação de improvisação livre com interação eletrônica? Como criar patches que possibilitem que o computador funcione como uma espécie de instrumento e que, consequentemente o seu operador se sinta como um instrumentista em pleno jogo musical interativo? O instrumentista, que mantém uma forte conexão corporal com seu instrumento, improvisa com base em um tipo específico de pensamento musical (figural, motívico; gestual, idiomático; ou textural/timbrístico). E o músico operando o computador? Ele também deve ser capaz de produzir seus sons e, ao mesmo tempo, manipulá-los de uma forma consistente ou "musical". Tanto faz se os sons são sintetizados ou processados a partir da manipulação de sons produzidos por um instrumento acústico. Aquele que opera o computador deve conseguir organizar sons discretos no tempo, num tipo de formulação mais narrativa, funcional ou então operar transformações em fluxos sonoros, se pensarmos a música de forma mais textural (o que me

parece mais adequado para um tipo de música que, historicamente nasce da música concreta). Há ainda a possibilidade de que, através de um patch específico, os instrumentos (pensando o computador como um instrumento) interajam. Assim os sons produzidos por um afetariam os sons produzidos pelo outro. Este tipo de situação, devido ao fato de trazer bastante instabilidade para o ambiente, deve ser cuidadosamente planejada em suas múltiplas possibilidades. E este planejamento se dá de forma, ao mesmo tempo computacional e composicional (musical).
Então, é inevitável imaginar que os programas (patches) deveriam emular uma "inteligência" musical capaz de trabalhar das formas mais maleáveis possíveis com o material sonoro produzido. Muitas vezes a própria produção do som já é um ato composicional ou ao menos parte dele: compor o som. Se por um lado, deve-se ter o cuidado de não se deixar capturar pelo pensamento composicional implícito no algoritmo do patch, por outro lado não é possível escapar do fato de que qualquer programa criado para a interação musical expressa um tipo de pensamento musical. E, para que o dinamismo entre os envolvidos seja o mais produtivo possível, é importante que este funcionamento seja explicitado.

Outras perguntas relacionadas ao assunto música-tecnologia-interação-fisicalidade (Frisk, 2008, p. 66): o que é interação? O que significa interagir com um computador? Deveria a interação com o computador ser diferente da interação com um outro músico? Porque interagir com um computador? Em que medida algo "expressivo musicalmente", criado durante uma improvisação instrumental, pode ser transformado em dados significativos para serem lidos pelo computador? É importante criar algum tipo de continuidade entre o que é produzido acusticamente pelo performer e o que é produzido pelo computador? Do que estamos falando quando dizemos continuidade? Penso que se trata de uma coerência sonora, uma consistência no uso dos materiais: ou são mais gestuais, ou mais figurais, ou mais sonoros. Trata-se do mapa criado pelo Schaeffer: se se quer que a escuta seja dirigida aos aspectos sonoros (entendre) não se deve criar *melodias* e gestos que conduzam a escuta para o *comprendre.* Como criar interfaces que funcionem como intermediários entre os performers e os computadores possibilitando esta continuidade (unidade, fusão)? Idéia do TimbreMap, pitchtracker etc.

Uma importante questão mencionada por Frisk é a diferença entre **influência** (que se dá entre os participantes de uma situação qualquer de interação humana – sem esquecer que mesmo aí há jogos de poder...) e **resposta** (que se dá numa relação de interação entre homem e computador, isto é, se espera que a máquina *responda* em tempo real da forma mais adequada possível). Trata-se aqui do que ele chama de "interação enquanto controle". No caso de qualquer grupo de livre improvisação com *interação* eletrônica, há estes dois tipos de interação: como os músicos interagem e se influenciam mutuamente e como a máquina responde (input – output). É diferente quando se quer que o computador atue como um ser humano, surpreendendo, influenciando e sendo influenciado (é o caso do George Lewis e do Frisk, aparentemente). Para isso, ele cita o papel crescente dos "agentes inteligentes" (tipo "learning machines") que supõe que o usuário humano,

durante um certo tempo de maneira consciente, **abra mão de seu controle** em favor do computador. Citando: *se dispor a entregar o controle é o começo de um entendimento da interação humano-computador (IHC) enquanto algo que inclui elementos normalmente pertencentes ao domínio da interação social* (Frisk, 2008, p.76). Neste mesmo texto, o Frisk fala de uma "multiplicidade de modos de interação" e cita um trabalho onde a autora diz que no jazz, o groove é um dos "textos interativos" e que a relação deste com o solista gera outro destes "textos interativos". É o pensamento por camadas, rizomático. São as multiplicidades de Deleuze (já citadas na minha tese). Outros importantes aspectos da interação entre músicos e computadores diz respeito à idéia de tempo real (latência) relacionado à resposta imediata ou não por parte da máquina e também à idéia de espaço (interfaces). Dependendo das formas pelas quais estas relações acontecem é possível pensar no computador enquanto uma extensão do corpo do instrumentista. Mesmo assim, há várias possibilidades para este tipo de conexão: instrumento estendido (como no set do David Borgo e do Jeff Kaiser) em que a idéia de controle é almejada e bem resolvida. Ou num ambiente mais "incontrolável", imprevisível ou parcialmente controlado como é o caso do ambiente do meu grupo MusicaFicta ou do duo Miller-Costa. A GUI (Graphical User Interface) exemplificada na tecnologia utilizada nos computadores pessoais (simulação de desktop, com a utilização do mouse etc.) é uma conseqüência da busca de soluções para este tipo de problema. Por um lado o usuário desconhece o que está por trás das suas ações em termos de programação, mas por outro, ele adquire uma enorme agilidade na utilização dos diversos programas disponíveis. O computador se torna uma ferramenta de trabalho para, posteriormente se tornar um "agente" conforme descrito acima. Fazendo uma analogia: quando alguém utiliza um automóvel, geralmente ele não tem conhecimento de suas formas de funcionamento.

Intermezzo especulativo: é importante não esquecer do discurso crítico sobre a tecnologia e a espetacularização levado a cabo pelos Situacionistas (Guy Debord) e Jean Baudrillard. Para Debord o Espetáculo *se manifesta como uma enorme positividade, fora do alcance e fora de disputa. Tudo o que é dito é: tudo o que aparece é bom, tudo o que é bom, aparece.* Assim, tudo o que não é clickável (não está na rede, no computador), não existe (passividade, monopólio, *o meio é a mensagem*). Para Baudrillard, a ilusão de controle e tempo real proporcionado pelas GUI (ícones, desktops, etc) acaba por substituir o real pelo virtual. As idéias de tempo real e alta definição não deixam espaço para a reflexão e, quanto mais definição, menos significado para aquele que recebe (o usuário). Para Baudrillard *o tempo real da alta definição é o tempo da era da informação e do virtual, em essência a negação do tempo e do ser; colapso total.* A partir deste ponto de vista Baudrillard afirma que um evento gera um *double* que seria então algo destituído de sentido, vazio, representação alienada, commodity. Para contestar estes pontos de vista negativos (e, sob o meu ponto de vista, reducionistas) a respeito da interação Frisk afirma que a música não pode ser reduzida a uma série de instantes uma vez que ela é um continuum, um fluxo de tempo. O *agora* de um som inclui o instante corrente assim como sua história. Citando Husserl: *quando começa a soar, eu ouço como um* ***agora****; mas, na medida em que continua a soar tem sempre um novo* ***agora*** *e o*

agora *que o precedeu imediatamente se torna um passado.* Cita também Deleuze: *duração é realmente sucessão, mas é somente porque, mais profundamente é coexistência virtual: a coexistência consigo mesmo em todos os níveis, todas as tensões, todos os graus de contração e relaxamento.* Assim, o passado e o presente - o presente como puro devir - coexistem em múltiplos planos, cada um deles contendo o nosso passado inteiro, mas numa forma mais ou menos contraída. Assim, musicalmente o *agora* pode ser considerado o ponto mais contraído da duração e que outros planos menos contraídos podem coexistir. A única diferença entre o *agora* instantâneo – o presente - e a *nota* (ou o som) como um todo, o passado, é que o presente está em devir, é ativo, atua, enquanto o passado deixou de atuar, mas não deixou de ser. O som em sua integridade como um simples *agora*: a nota musical enquanto ser e devir (vir a ser). O som é, sendo (Frisk, p.86). Para ele, como a música não é somente o instantâneo mas também o contínuo, o *double* em música não pode nunca ser só imediato e exemplifica isto com um caso de interação onde, mesmo numa relação de um som para um (1x1) em tempo real, entre instrumento e computador, o resultado (o output) pode ser enriquecido pela resposta fornecida pela máquina. No caso mostrado, um som de altura definida se soma a um processado com uma configuração dinâmica diferente. A soma dos dois sons dá origem a algo que é pensado composicionalmente. Ainda, para refletir sobre esta relação entre músico e computador ele diferencia duas situações: uma em que se almeja a interação-controle e na qual o computador é pensado enquanto um instrumento (que deve responder em tempo real a todas as instruções transmitidas via interface pelo músico), e outra em que o que se almeja é a interação-diferença e na qual o computador é pensado enquanto um *player,* uma vez que ele traz contribuições ao ambiente (de formas inesperadas, não-controladas como um outro músico). É esta última situação que ocorre no nosso duo Miller-Costa. Desta forma, a interface é criada e cria a interação. A interface é um devir um acoplamento (orquídea-mosca; homem-estribo-cavalo etc.) entre os diversos componentes do ambiente. O que ele propõe é que se pense nos pólos desta relação enquanto energias abstratas intercambiáveis: digital/analógico; formal-binário/atual-natural. Isto é, nem sempre só o humano é o analógico e o computador é o digital. A situação pode se inverter e haver gradações. A interação é sempre de qualquer forma, uma extensão ou uma amputação (um *give up* do *Self)*. Sem a interação, negociação, sem o agenciamento de um meio entre os meios (apud Deleuze) não há um ambiente propício para a improvisação (assim é que, também nós, em nossa tese descrevemos o ambiente da livre improvisação). A interação e os acoplamentos são formas de abertura para o fora: criam zonas de intersecção entre os meios. Com base nestas considerações, Frisk conclui que num sistema cibernético realmente interativo não pode haver uma parte que tem controle unilateral sobre o todo. As características mentais são imanentes ao sistema como um todo. Estes seriam os sistemas simbióticos onde há reciprocidade: a energia de um estímulo interage com a energia independente de uma resposta. Diferente de um sistema não simbiótico onde há uma lógica causal rigidamente organizada e pré-estabelecida. Um input vai gerar um output controlado. Um outro ponto interessante de sua argumentação é a necessidade de abrir - em parte - mão do Self e, consequentemente resgatar o papel da catarse (incorporação positiva do

corpo e do inconsciente) na prática musical interativa. Para terminar seu trabalho, Frisk contesta a idéia ocidental de aprendizado-conhecimento (desenvolver uma habilidade, dominar uma técnica e controlá-la – maestria/evitar erros). Afirma a positividade do erro quando ocorre num contexto de um certo controle: permitir o erro. Neste sentido, afirma que o computador introduz novas resistências na prática musical (assim como alguém tocar um instrumento que não domina): esquecer os condicionamentos ("raspar a tela") e experimentar/empirismo. Então ele se propõe a "aprender o computador para poder esquecer". Não querer controlar completamente é uma forma de interação que privilegia a improvisação. Ele começa uma discussão sobre a composição enquanto interação-controle e improvisação enquanto interação-diferença e depois relativiza os conceitos dizendo que é possível um tipo de composição interativa/aberta, *works in movement* em que se privilegia o processo e a partitura é aberta (como um contêiner da experiência musical com a "obra"). Por último ele afirma a improvisação (mas também a composição como uma possibilidade) um tanto deleuzianamente de máquina musical de desejo.

Ensaio: 11 de maio de 2009

Hoje tivemos um ensaio produtivo. A idéia foi criar um ambiente onde, tanto eu quanto o Miller possamos atuar enquanto instrumentistas-improvisadores e em que haja um verdadeiro diálogo. Para isso, Miller preparou um patch específico que vai gravando continuamente amostras do meu improviso e em que ele interage com a guitarra ativando trechos destas amostras. Aparentemente, assim que ele toca na guitarra uma nota que existe na minha improvisação o patch toca esta nota (o patch utiliza um pitch tracker) e o que vem imediatamente depois. Assim, cada toque dele na guitarra dispara uma amostra processada do meu improviso. Aparentemente, ele pode transformar as amostras dependendo da forma como ele toca a guitarra (modos de ataque, tempo de duração da nota etc.). Assim, cada gesto instrumental na guitarra gera um gesto sonoro diverso. Trata-se de uma "guitarra em um devir saxofone". Cada nota dele pode emitir um gesto sonoro "completo" do saxofone ou apenas parte dele. Trata-se de uma variação da idéia do vampiro musical pois ele trabalha a partir do meu som, porém a forma como ele organiza isso no tempo é livre e obtida através de gestos instrumentais na guitarra. Aos poucos, portanto, ele vai criando uma "técnica" compatível com o novo "instrumento" que ele desenvolveu. Quanto a mim, é possível interagir com os sons que ele produz de diversas formas. Em geral, aos poucos surgem texturas mais ou menos homogêneas que resultam da soma dos meus improvisos com o que a guitarra dispara a partir do patch. Como, em geral, o que ele produz é uma transformação do meu material recente, a tendência foi (ao menos no ensaio de hoje) produzir estas texturas complexas porém derivadas de um mesmo tipo de material. Eu também posso mudar radicalmente o meu material de modo a induzir uma mudança gradativa no material geral em jogo. Gradativa porque, à medida em que eu introduzo estes novos materiais (que serão gravados pelo patch) o Miller pode continuar ativando materiais antigos que ficaram armazenados na memória do patch. Trata-se de uma interessante utilização da idéia de memória. Todos os materiais que são assim resgatados sofrem

transformação em maior ou menor grau. O Miller ainda reclama que ele não possui o controle efetivo do que ele toca. O patch decide com base em sua arquitetura, a forma de processamento das amostras e mesmo a quantidade de material armazenado em cada nota. Hoje eu trabalhei principalmente a partir da idéia de notas com alturas definidas emitidas de várias formas: longas e espaçadas com variações de dinâmica, as vezes variando a afinação com bends e glissando, seqüências de notas curtas ligadas utilizando microtons e bisbigliando, cantando dentro, frases melódicas mais bem definidas usando fragmentos de escalas e modos ou baseadas em material mais anguloso, superagudos e harmônicos.

Perguntas para o Miller:

Quais são os tipos de processamento aplicados às amostras gravadas?

Em que medida a maneira de tocar a guitarra (dinâmica, modos de ataque, duração da nota) influencia o processamento das amostras?

De que forma o guitarrista pode atuar para controlar o processamento, de modos que a sua atuação se aproxime o mais possível daquela de um instrumentista?

Apesar da pergunta ser provavelmente difícil de responder em poucas palavras como funciona o patch em todas as suas fases: input, processamentos e output?

Será que não é interessante incorporar, ao menos em parte, o acaso?

Isto porque, nem mesmo um instrumentista super virtuoso tem controle absoluto sobre o seu instrumento. E, mesmo que tivesse, o imponderável estaria sempre à espreita devido ao fato de que é impossível adivinhar o gesto do outro numa improvisação.

Conversa com o Miller:

I thought some other things related to our conversation. See if you have patience to read it:

How to ensure a creative relationship between the musicians (including those operating the computer) in a free improvisation with electronic interaction? How to create patches that allow the computer to function as a kind of instrument and consequently the operator feel as a player in the interactive music game? The musician who plays an instrument, which maintains a strong corporal connection with it, improvises on a specific type of musical thinking (figural, motivic; gestural, idiomatic, and textural / timbral). And the musician operating the computer? It should also be able to produce their sounds and at the same time, manipulate them in a consistent or "musical" manner. Whatever the sounds are synthesized or processed from the manipulation of sounds produced by an acoustic instrument. He who operates the computer should be able to arrange discrete sounds in time, in a more narrative and functional type of formulation, or operating changes in sound pattern, if you think the music in a more textural way (which seems more appropriate for a type of music that is historically born from the music concrete). There is also the possibility that, through a specific patch, instrument (thinking the computer also as an instrument) interact. So the sounds produced by one of them affect the sounds produced by the other. This type of situation, although quite bring instability to the environment, should also be carefully planned in its multiple possibilities. This planning has to be done at the same time in a computational and a composicional (musical) way.

Then it is inevitable to imagine that programs (patches) should emulate a musical"intelligence" capable of work in the most flexible possible way with the sound material produced. Often the sound production itself is a composicional act or at least part of it: it makes the sound. If on the one hand, one should be careful not to be caught by composicional thought implicit in the algorithm of the patch, on the other hand you cannot escape from the fact that any program created for musical interaction expresses a kind of musical thinking. On this same subject Swedish composer, improviser and researcher Henri Frisk, in his PhD thesis about improvisation and computers says that *the idea that programming is a means of positing some part of myself within the software, not unlike how writing a musical score is a way to*

communicate oneself (Frisk, p. 8, 2008[1]). And so, for the dynamic interaction between those involved is as productive as possible is important that this operation is fully explained. There is another issue pointed by Frisk that is related to the usage of programs that do the well-known pitch-tracking. Is there a way to surpass the barrier between continuous and discrete? Can computer algorithms offer a convincing model for what is so variable, complex and somehow unquantifiable aspect such the sound produced by human beings in their instruments? I quote his work: *My research project is in part an attempr to address this breach in my own work and this is I referred to above as the ambition to reach for unity between acoustic and electronic sounds. In the improvisation entitled Insanity I do it by placing a restriction on myself as to what sounds I allow myself to produce (percussive sounds only), and in the accompanying program I use a technique for analysis/re-synthesis that I know work well for this class of timbres. In the improvisation I Call for Responses I use an analysis/re-synthesis technique that works well for multiphonics and focus my improvisation on a series of multiphonics. In both of these examples the connection between the acoustic timbres and the electronic sounds are pre-conceived. They are encoded and static and should I wish for an improvisation to suddenly a different path, the pre-composed connection would fail…The timbreMap program is a general attempt to address this issue and allow for more dynamic coupling between the performed acoustic timbres and the resulting electronic timbres* (Frisk, p. 23, 2008).

QUESTÃO DO MAPEAMENTO TIMBRÍSTICO. É possível criar um algorítmo que dê conta de mapear as variáveis do timbre em tudo o que há de instável e dinâmico?

Ensaio: dia 12 de maio de 2009

Hoje trabalhamos a situação inversa, isto é, as notas tocadas no saxofone ativam as amostras improvisadas na guitarra. Diferentemente da situação relatada no ensaio anterior, aqui temos 3 camadas simultâneas de sons: o som produzido pela guitarra, o som produzido pelo sax + o som da guitarra processado e ativado pelas notas tocadas no sax. A complexidade adicional deste ambiente traz, obviamente, maior dificuldade para o desenvolvimento de uma "técnica" instrumental. Particularmente, no meu caso é difícil distinguir o que é o som da guitarra e o que é o som produzido pelo processamento. É necessário fazer mais ensaios para que possamos nos familiarizar com as diversas possibilidades de interação entre os eventos produzidos. Depois de experimentarmos este aparato durante certo tempo, voltamos à situação anterior. Ficou claro que, neste ambiente de apenas duas camadas é mais simples dar fluência e consistência à performance. Ouvem-se texturas em movimento elaboradas a partir de gestos instrumentais introduzidos e modificados gradativamente. Estas texturas apresentam diferentes configurações (regiões da tessitura, espessura, densidade rítmica, harmonicidade, granulosidade, etc.) dependendo do tipo de amostra que está em jogo e a partir de sua colocação no espaço temporal. É possível perceber um processo de contínua transformação das texturas. A velocidade destas transformações depende do grau de insistência de utilização de um determinado gesto instrumental, mas também das possíveis variações paramétricas introduzidas nestes mesmos gestos pelos improvisadores no decorrer da performance. Se, por exemplo, o saxofone repentinamente muda completamente o tipo de material sonoro utilizado a guitarra ainda pode continuar ativando amostras do "passado", o que certamente acaba gerando claramente um momento de transição. Miller deixou claro que a forma pela qual ele toca a guitarra condiciona o tipo de processamento realizado na amostra ativada.

[1] Frisk, Henri, *Improvisation, Computers and Interaction, Rethinking Human-Cumputer Interaction Through Music,* PhD Thesis in Doctoral Studies and Research in Fine and Performing Arts NO6, Lund Unversity, 2008.

Ensaio: dia 14 de maio

Hoje o ensaio foi filmado. Praticamos com as duas versões do patch que ele preparou. É realmente mais fácil trabalhar com a primeira, pois eu me sinto mais a vontade para tocar. É como se eu estivesse interagindo com um outro saxofone que está produzindo sons similares aos meus. O que o Miller produz na sua atuação é claramente derivado do meu material. A matriz é uma só mas o resultado pode ser percebido como uma espécie de micropolifonia de figuras similares ou, sob uma lente mais global, como uma série de texturas em movimento compostas por pequenos gestos e/ou figuras.
Na segunda versão do patch é um pouco mais difícil de se situar uma vez que o resultado do processamento das ações instrumentais nem sempre é suficientemente claro para o improvisador. Segundo o Miller, o patch as vezes "erra" ao "ouvir" o som do sax e aí nem sempre é possível saber o que é resultado da minha ação e o que eu posso controlar. Aos poucos estamos nos acostumando e desenvolvendo técnicas condizentes com o ambiente. O Miller falou que ele "não sabe" improvisar. Eu ponderei que para improvisar é só querer e que não há "erro" em improvisação. Ponderamos que muitas vezes a improvisação é para os improvisadores (talvez, na maior parte das vezes) e que o público da improvisação é em geral composto por improvisadores. Assim como quem gosta de assistir jogos de xadrez é geralmente quem gosta de jogar.

Ensaio: 18 de maio

Hoje o Miller tentou utilizar um pedal para controlar a velocidade das amostras que são ativadas pela guitarra. Ficamos ensaiando para adquirir mais técnica. O pedal trouxe maior dificuldade para a performance do Miller. *É interessante perceber que, muitas vezes, as pessoas encarregadas pela parte eletrônica querem introduzir algum detalhe ou aperfeiçoamento no patch, o que acaba, de certa forma atrapalhando a construção de uma técnica para o "instrumento". O patch não se estabiliza. Assim o set up guitarra-computador é um instrumento em constante mudança e, por isso o "instrumentista" não consegue desenvolver uma técnica. Durante a performance, o Miller está sempre tentando arrumar algo que não está funcionando ou que poderia ser melhorado. Por isso ele não conseguiu se sentir a vontade para entrar no jogo da improvisação de forma plena.* De qualquer forma, temos melhorado o nosso entrosamento: tenho tentado abrir mais espaços para que ele trabalhe um pouco mais com a guitarra e eu não seja sempre uma espécie de solista. Uma vez que eu produzo os sons e ele os "estoca" em sua memória é importante que ele tenha oportunidade de manipular estes sons, criar "coisas"com eles. Decidimos que os dois próximos ensaios serão dedicados a este aperfeiçoamento técnico – com o patch estabilizado - e que tentaremos criar ambientes musicalmente mais consistentes. É importante ressaltar, no entanto, que o levantamento de problemas é, as vezes, mais relevante do que a resolução dos mesmos. Principalmente no que diz respeito ao desenvolvimento de interfaces e patches mais maleáveis e efetivos.

Ensaio: 21 de maio

Mais ou menos igual ao de ontem: tentando desenvolver uma técnica para a performance no ambiente guitarra+patch+sax. Usando o pedal e as duas formas de interação: o sax ativando amostras da guitarra e usando o pedal para controlar a velocidade e vice versa. A segunda situação é mais fácil para mim, pois atuo mais como um instrumentista "normal" em estreito contato físico com o instrumentista. Para o Miller também é uma situação mais ou menos tranqüila uma vez que ele não tem que lidar com a situação de conviver com o som acústico (que não existe) e o processado. Aparentemente, o controle que ele está adquirindo possibilita que ele participe de forma ativa e criativa do "jogo" da livre improvisação. Praticamos bastante na situação inversa e acredito que melhoramos nosso entrosamento. Apesar disso, eu tenho que descobrir quais atitudes e gestos sonoros funcionam melhor: notas longas, notas curtas, oscilação microtonal etc. Outra coisa a considerar também é qual a melhor forma de interação: esperar pelas frases do Miller e tentar ativá-las de alguma forma ou atuar de forma independente? Misturar as duas atitudes? Em que medida? De qualquer forma, a performance exige muita concentração e, as vezes parece que se está controlando adequadamente o ambiente e as vezes não. Estamos sempre no "fio da navalha" (close to the edge), desestabilizados. Isto é bom e ruim ao mesmo tempo. A busca por coerência e consistência é uma necessidade constante e a tensão resultante da situação descrita acima nos coloca em estado de alerta constante. O nível de energia é alto. Mas os riscos de fracasso também.

Ensaio dia 25 de maio:

Hoje improvisamos bastante pensando em adquirir mais fluência e técnica no ambiente. Do meu ponto de vista continuamos tateando bastante, principalmente quando eu estou controlando os processamentos com o sax e o pedal. É difícil distinguir entre o que é o meu som, o som normal da guitarra e o som processado pelo sax através do patch. As vezes me sinto atuando de forma empírica demais. É possível perceber que a sua utilização tem efeitos no ambiente, mas o grau de controle e previsibilidade é pequeno, variável. As vezes dá impressão que você está entendendo o funcionamento da máquina e aí a idéia de construção de um ambiente sonoro consistente ganha mais corpo. As vezes a sensação é de ficar tateando no escuro, procurando e encontrando formas e objetos conhecidos que rapidamente se desmancham na sua mão. Mas, há outras variáveis no ambiente que é configurado essencialmente por *atos intencionados de escuta e observação.* Quando eu dirijo a minha atenção aos sons e gestos produzidos pelo Miller, muitas vezes eu deixo de me importar com o processamento e passo a interagir como se este não existisse, embora ele se imponha no ambiente a partir de acontecimentos sonoros imprevistos. Eu diria que a máquina ainda surpreende demais, pois é interessante manter certo grau de imprevisibilidade (citando George Lewis em *Voyager*). Sinto certa falta de melhorar a minha técnica no sax e ampliar o repertório de recursos disponíveis (técnica estendida). Embora ache que é possível improvisar sem necessariamente lançar mão deste tipo de recursos (senão, estaria me

contradizendo no que diz respeito à liberdade que caracteriza este ambiente. Nele não há espaço para o exercício de poder ou hierarquia. O que importa é a expressão democrática e o agenciamento coletivo). Com relação à continuidade "estilística" e timbrística das performances, parece não haver tanto problema. Há uma predominância de sons de sax + sax processado (quando o Miller está ativando as amostras do sax) e uma polifonia timbrística (guitarra+sax+guitarra processada) na situação inversa. Penso que este é o aspecto mais interessante do ambiente. Apesar do patch só trabalhar rastreando as alturas (não os timbres). Combinamos para amanhã um ensaio mais silencioso, menos ansioso. Menos sons jogados fora. Embora o Miller tenha ponderado que ainda estamos em fase experimental.

Ensaio dia 26 de maio:

Este foi um ensaio particularmente produtivo. Foram duas performances bem significativas em 1 hora. Pela primeira vez senti que controlava melhor o ambiente. A minha atuação ativando as amostras criadas pelo Miller na guitarra com ou sem o recurso do pedal, foi mais consistente. Conversamos que talvez o Miller pudesse modificar ligeiramente o programa para que ele tivesse mais estabilidade. A idéia seria que cada nota emitida pelo sax pudesse ficar associada durante mais tempo à determinadas amostras gravadas da guitarra e não fossem substituídas tão rapidamente por materiais novos que são introduzidos na performance pela atuação do Miller. Isto traria mais estabilidade relativa ao ambiente sonoro. O objetivo seria equilibrar repetição e diferença (estados provisórios). Na situação atual, os materiais ativados permanecem muito pouco tempo no ambiente o que faz que o mesmo seja muito informativo, porém pouco consistente. Fizemos até alguma experiências para entender durante quanto tempo e como é possível trabalhar com os materiais introduzidos: o Miller tocava algo e ficava em silêncio. Aí, eu atuava sobre os materiais existentes. O resultado foi muito interessante. Deu para perceber perfeitamente o papel do pedal: quando ele está na posição 0 há um congelamento o início da amostra "trigada". As vezes eu utilizo este recurso para atuar mais livremente como um instrumentista, já que nesta situação o que resulta é um "uníssono" do som do sax + o som da guitarra processada. Já na posição oposta (25) a amostra aparece inteira. Há graus intermediários entre estas duas situações em que partes da amostra (que acaba, muitas vezes se consolidando enquanto um gesto) de diferentes tamanhos vão sendo introduzidas no ambiente.

Ensaio 1 de Junho:

Já estamos nos sentindo à vontade nos 2 ambientes. É possível "jogar" com a relativa imprevisibilidade do sistema. É possível prever em parte o que virá como resposta (output) às nossas ações (input). Então, dependendo dos sons que vem do processamento, a minha atitude tem sido de tratá-los empiricamente repetindo, variando os demais parâmetros (lembrando que cada pitch é uma espécie de comando) para sentir os desdobramentos. As vezes o sistema se comporta de uma maneira "lógica" respondendo aos comandos de maneira previsível. Em outros momentos o output é totalmente imprevisível. De qualquer forma, a concentração, a sensação de interação,

de consistência e a idéia de jogo já tornam a improvisação coletiva muito prazerosa e potente. Infelizmente o gravador não está funcionando.

Ensaio 8 de junho:

Houve outros dois ensaios não relatados, mas acredito que este relatório servirá com um resumo das atividades desenvolvidas. Criamos uma espécie de ritual: em cada ensaio realizamos sempre 2 performances de + ou – 15 minutos cada. Cada uma com um set diferente (o sax *toca* a guitarra e vice-versa). Enquanto participantes da performance já estamos bem ambientados: todas as variáveis em jogo já são bem conhecidas (o que não significa que sejam controláveis). O computador funciona como mais um *player*, alimentando o ambiente sonoro com materiais - em certa medida - inesperados. Isto é, o controle que temos sobre ele é relativo. Podemos cessar a sua atividade ao parar de alimentá-lo com materiais originais. Mas o que ele faz com as amostras armazenadas é, em grande parte inesperado, segundo Miller, devido a um certo grau de "errância" do patch. O nosso papel enquanto instrumentistas (saxofonista e guitarrista) é diferente em cada um dos sets. Quando o sax *toca* a guitarra, eu me sinto dividido entre pensar no saxofone como um instrumento tradicional (e que, por conta disso é razoavelmente mais "incorporado", a partir das minhas vivências idiomáticas) e pensá-lo como um "controlador" um trigger das amostras gravadas no patch. Na verdade, trata-se sempre de uma atuação híbrida: a fisicalidade é preservada e, ao mesmo tempo, o papel de controlador se insinua. Há diferentes equações combinando estes dois aspectos. *Por exemplo: num determinado momento eu me dou conta de que ao emitir uma nota x (input) eu obtenho uma interessante resposta y por parte do patch (output). Vamos dizer que esta resposta seja uma figura rítmico-melódica complexa. Eventualmente, nos momentos imediatamente posteriores a este acontecimento, a minha tentativa será repetir e variar ligeiramente o meu input para tentar trabalhar sobre a figura gerada. Trata-se de uma idéia de transformação aplicada sobre uma espécie de objeto sonoro. E, apesar do output se realizar na forma de transformações implementadas a partir de uma figura complexa, o input que o desencadeia é algo relacionado a atos físicos típicos do instrumentista: produção de notas em alturas próximas, variação de dinâmica, articulação, variação timbrística etc. Tudo isso, de certa forma é calibrado pela utilização do pedal que pode, teoricamente, controlar a quantidade/velocidade de amostra que é ativada por uma nota emitida pelo sax (o domínio deste recurso ainda é algo almejado, mas não atingido).* Há ainda um outro elemento importante a considerar no ambiente – conseqüência do tipo de input utilizado - que é o fato de o som acústico do sax inevitavelmente, ocupar o ambiente e se somar às duas camadas de acontecimentos já em jogo (o som da guitarra e o mesmo processado a ativado pelas notas do sax). Com esta possibilidade presente no ambiente, o que acontece é que, as vezes, a minha vontade de atuar como um instrumentista "normal" me leva a utilizar o pedal no zero, tentando congelar as amostrar para tratá-las como notas...A partir desta ação eu posso interagir com a guitarra de uma forma mais controlada. A intenção nestes momentos é expulsar parte da imprevisibilidade do ambiente. Mesmo assim, isto nem sempre é possível pois, o patch não se comporta exatamente como se

espera. As vezes eu chego até a pensar que o pedal está tendo o efeito inverso. Na situação inversa, quando a guitarra *toca* o saxofone, a minha atuação é mais confortável: o sax é somente um instrumento e enquanto tal, gerador dos materiais (tanto os que vão fluir na minha performance, quanto os que serão utilizados e transformados pela ação da guitarra. O resultado é bem mais controlável apesar da instabilidade de ambiente no que diz respeito à atuação do Miller + patch. De qualquer forma, a sonoridade já é, de antemão, mais homogênea devido ao fato de que só há o timbre do sax e do sax processado. Durante a performance, eu, as vezes me concentro na intenção de gerar materiais que sejam interessantes para a transformação. As vezes eu almejo a instalação de um tipo de textura específica. Sinto que tenho maior poder com relação a este aspecto, uma vez que é o meu som que alimenta todo o sistema. Com relação especificamente à minha atitude geral enquanto improvisador: hoje procurei me concentrar o máximo possível para tomar atitudes mais conscientes e menos automáticas. Isto é, não tocar sem estar inteiramente presente. As vezes posso até decidir tocar de forma automática, mas se isto ocorrer será a partir de uma **decisão**. Não significa que eu sempre premeditei em detalhes todos os meus gestos, mas sim que eu procurei me ouvir atentamente e sentir o fluxo sonoro que eu produzia dentro do ambiente complexo da performance. Talvez eu pudesse descrever alguns pensamentos que me ocorriam: *fazer figuras irregulares, angulosas...produzir uma textura a partir desta idéia de glissando...atenção, ouvir o outro...estou distraído...experimentar variar esta nota/gesto para tentar manipular o som produzido pelo patch...não esquecer de ouvir o outro...puxa! não era esse o resultado que eu esperava.* As vezes mais de um pensamento ao mesmo tempo. **Realmente, trata-se de um fluxo polifônico incessante de pensamentos e sensações. O que acontece é que este fluxo tem velocidades e densidades variadas. Assim, quando se está menos concentrado, pode-se dizer que a densidade deste fluxo é menor.** Também, com relação a este fluxo e ao tempo, pode-se dizer que ele se desenvolve tanto para a frente como para trás. Isto é, a todo o tempo estamos atravessados pelo que acabou de ser e continua (*short term memory*) e a nossa vontade de potência de futuro. O presente da performance é, de certa forma, uma contração de "agoras" passados e futuros. É claro também que neste ambiente há espaço para o inesperado e o inconsciente, o "racional" e o "corporal".

Sobre o mesmo assunto, podemos ler no volume 25 da *Contemporary Music Review* dedicada à improvisação, o seguinte texto produzido por Richard Teitelbaum:

...These could be consciously applied (e.g. 'play a G# when yoy want to change the sound'), but in my approach I am more interested in the unconscious, accidental ora t most barely remembered. Treated in this way, the application of such programing techniques generates output that is neither the resulto f direct control by the performer on the one hand, nor randomly generated functions on the other. Nor is it result of pre-defined, free-running algorithms playing independently of human control. Rather the result seems to mimic in some ways the mysterious interactions between freely improvising human performers, responding to their own and each other's spontaneous musical gestures. (Teitelbaum, R. In Contemporary Music Review,

Improvisation,vol.15, Numbers 5/6, Harvard University, Cambridge, 2006 Edited by Frances Marie Uitti, p. 505, 506.