

MÚSICA MISTA: PARTICULARIDADES PERFORMATIVAS¹

Mixed Music: Performative Particularities

PORTOVEDO, Henrique²

Resumo

No discurso artístico, os fenómenos musicais têm tendencialmente vindo a ganhar uma forma abstrata, quer em termos técnicos, quer em termos da sua terminologia, refletindo a transição do mundo analógico e concreto para o universo digital e abstrato. O presente artigo explora processos de criação e *performance* no universo da música mista. As manipulações do campo sonoro oferecem ao instrumentista a extensão das possibilidades expressivas e composicionais, bem como uma fluidez entre estes dois domínios. Através da análise da interatividade, do uso de eletrónica em tempo real e em tempo diferido, bem como de questões relacionadas com a perceção e notação, conclui-se que tais processos configuram uma *assemblage* em que a tecnologia musical tem um papel mediador.

Abstract

In artistic discourse, musical phenomena have tended to be described in an abstract way, both in technical terms and in terms of their terminology, reflecting the transition from the analogue and concrete world to the digital and abstract universe. This article explores mixed music creation and *performance* processes. The manipulations of the sound allows an extension of expressive and compositional possibilities, as well as a fluidity between these two fields. Through the analysis of interactivity, of the use of electronics in real time and deferred time, as well as of issues related to perception and notation, it is concluded that such processes configure an *assemblage* in which musical technology has a mediating role.

Palavras-chave: *Performance; Eletroacústica; Interactividade; Notação;*

Key-words: *Performance; Electroacoustic; Interactivity; Notation.*

Data de submissão: fevereiro de 2020 | **Data de aceitação:** setembro de 2020.

¹ Partes do artigo são retiradas integralmente da Tese de Doutoramento de Henrique Portovedo com o título *Performance Musical Aumentada: Prática Multidimensional Enquanto Co-Criação e Hybrid Augmented Saxophone of Gesture Symbiosis*.

² HENRIQUE PORTOVEDO - Universidade Católica Portuguesa. PORTUGAL. E-mail: henriqueportovedo@gmail.com.

INTRODUÇÃO

Tendo em consideração a evolução da música de cariz eletroacústico, o diálogo entre instrumentos acústicos e sons eletroacústicos tornou-se uma importante área da composição e da *performance* musical contemporânea que muitíssimos compositores e instrumentistas procuram explorar, praticamente, desde o aparecimento dos próprios meios eletrónicos.

“Interação” é um conceito comum a muitas formas de arte e deve ser vista como um atributo da esfera da própria vida, podendo ocorrer em níveis quase imperceptíveis ou de forma perfeitamente reconhecível. O conceito tem sido amplamente explorado no que toca à programação de algoritmos dedicados a sistemas musicais e ao *design* de instrumentos de carácter digital. O desenvolvimento tecnológico tem também dotado os *performers* de uma certa liberdade na tomada de decisões, podendo recorrer a uma panóplia de ações possíveis, influenciando, ou alterando, o curso da *performance*, ou a própria criação da obra em tempo real. Face a esta ainda recente realidade musical, novos processos de análise, de notação e até de perceção surgem, permitindo uma maior riqueza na ação expressiva, quer performativa, quer composicional.

O conceito de “*assemblage*”, introduzido por Deleuze e Guattari (1987), que viria a influenciar várias áreas das ciências humanas sociais, e pode ser descrito como “*a multiplicity which is made up of many heterogeneous terms and which establishes liaisons, relations between them*” (Deleuze & Parnet, 2007, p. 63), é útil para entender a identidade musical no contexto da multiplicidade de possibilidades associadas ao campo tecnológico. Sobretudo os mecanismos de desenvolvimento e estabelecimento de uma identidade musical não deverão ser analisados apenas pelas suas características técnicas, mas também por uma série de variáveis incluindo a prática musical, a estética, os ambientes institucionais, as ideologias sociais e os próprios discursos em que estes se suportam.

1. HUMAN COMPUTER INTERACTION

Desde meados do século XX que se tem assistido a um grande desenvolvimento de sistemas capazes de analisar, produzir e difundir elementos sonoros. Esse desenvolvimento está diretamente relacionado com os conceitos de *live electronics* e *interactive music systems*.

A ideia de um efeito bidirecional é essencial no conceito de interação, aplicável na música na relação humano-computador, ou humano-humano, mediada através de um computador, ou uma série de computadores em rede interagindo uns com os outros.³ Tendo em conta que qualquer som digital pode ser criado e modificado de forma completamente independente da técnica instrumental, deixa de haver limites para a experimentação de carácter inovador ao nível da interacção entre o ser humano e o computador.⁴

Interactive computer music pode ser considerada um sub-género daquilo que se designa por *performance oriented computer music*, ou seja, qualquer *computer music* que pressuponha uma componente performativa, sendo esta categorizada por requerer pelo menos um *performer* ao vivo em conjugação com materiais gerados ou modificados por meios computacionais. O género incorpora, deste modo, tanto as obras para *tape* e instrumento solista, como obras que recorrem a sistemas musicais interativos, quer seja o material pré-composto, improvisado, gerado aleatoriamente ou uma mistura de ambos.

Neste âmbito, a interação comporta dois aspetos: as ações do *performer* afetam o *output* do computador, e as ações do computador afetam o *output* do *performer*. Neste sentido, escreve Garnett (2001, p. 21):

One aspect of interactive computer music that has an impact on aesthetics is the capability of the computer to become an extension of the *performer* in a ‘*cyber performance*’.

A inclusão de um intérprete num sistema interativo, para além de contribuir com a incorporação de atividade gestual, reintroduz elementos na música de origem computacional que foram removidos da própria música eletrónica. Esses elementos são introduzidos pela ênfase da *performance* humana, presentes desde os primórdios da produção musical.⁵ Por outro lado, os meios computacionais têm a capacidade de ampliar as características musicais do próprio *performer*, permitindo um aumento de possibilidades que podem ir do timbre a inúmeros aspetos do tratamento sonoro,

³ Deve-se notar que, em conexão com a música eletrónica, e particularmente, com a música eletroacústica envolvendo instrumentos e eletrónica, há outro termo usado frequentemente – interatividade. É comum assumir-se uma distinção entre os termos *Interaction* e *Interactivity* – enquanto o primeiro é comum a muitas formas de arte, o segundo é utilizado, particularmente, na música eletroacústica.

⁴ No contexto dos instrumentos digitais ou híbridos, as possibilidades de *mapping* abrem portas a um universo quase infinito de possíveis relações entre técnica instrumental e resultado sonoro.

⁵ A interação homem-computador deverá ser observada sobre dois prismas: por um lado, a *performance* humana enriquece a máquina através da incorporação do seu gesto e conseqüente contribuição para um processo de humanização tecnológica; por outro lado, o computador permite o aumento das possibilidades performativas, fornecendo também recursos disponíveis para a composição.

mantendo ao mesmo tempo o controlo sobre esses parâmetros de aumentação. É sobretudo necessário e importante que os recursos tecnológicos sejam colocados ao serviço da extensão de possibilidades da *performance* humana. Não é pouco frequente encontrar obras em que o processo tecnológico se torna mais relevante do que o resultado final, contribuindo este facto para o distanciamento de múltiplos intervenientes da cultura musical em relação a esta estética de base tecnológica.

2. ACÚSTICO E ELETROACÚSTICO

Na música instrumental, lidamos principalmente com sons, cuja natureza e fonte somos capazes de reconhecer. Na *praxis* convencional, é frequente identificar sons instrumentais e reduzi-los a notas, portadores básicos de informação. Na análise de uma obra mista, é muitas vezes difícil reduzir o elemento eletroacústico a notas e identificar as unidades a partir das quais ele é construído. Deste fenómeno, resultam estratégias de análise de música eletroacústica como a Escuta Reduzida proposta por Schaeffer.⁶ Em alguns casos, é também útil aplicar estratégias com semelhante carácter ao elemento instrumental (reconhecimento da fonte sonora e modo de produção), para a análise da estrutura e dos elementos morfológicos que constituem a obra. Uma perspetiva de análise multidimensional é fundamental na abordagem integrada dos aspetos relativos à música mista ou eletroacústica, que pela sua natureza diferem da música puramente acústica (Menezes, 1997, p. 3),⁷ tendo sido proposto nesse entendimento o método dos Quatro Modos de Audição: Ouvir, Perceber, Audição e Compreender, introduzido por Pierre Schaeffer (Schaeffer, 1966), e posteriormente desenvolvido por Chion (1995) e Smalley (1996).

⁶ Quer Pierre Schaeffer, quer Michel Chion se debruçaram sobre o conceito de Escuta Reduzida, enquanto modo de audição que trata o som como um objeto observável independentemente da sua causa ou significado.

⁷ In electroacoustic music [...] musical material acquires a double function: on the one hand, it preserves and develops its relational character (although now independently of a notational process), in that it continues to elaborate the temporal discourse of musical form as a correlation of the elements with which it orders the time; on the other hand, musical material is introduced into the constitution of the sound spectra themselves. Therefore, electroacoustic music, unlike instrumental music, first constitutes its own sounds (Menezes, 1997, p. 3).

3. *LIVE E NON LIVE*

Na *performance* de obras eletroacústicas ou mistas, a parte eletrônica é estruturada em tempo real ou em tempo diferido, consoante seja produzida no momento da *performance*, ou pré-produzida. Interessa assim analisar as duas perspectivas da utilização dos sistemas eletrônicos desenvolvidos para produção de música mista. Ambas as estratégias oferecem, naturalmente, vantagens e constrangimentos. Em tempo diferido, o compositor detém o controlo do material musical, sobretudo a partir da parte eletrônica. Segundo José Luís Ferreira (2014, p. 12):

Este universo aberto, permite-lhe [ao compositor] a livre manipulação de sons independentemente da sua natureza, a utilização de qualquer método de síntese que tenha ao seu dispor e a possibilidade de utilização de qualquer paradigma de espacialização. A textura sonora da eletrônica pode ser criada com o intuito de contrastar ou fundir com a parte instrumental, sem (uma vez) mais qualquer restrição da utilização de material sonoro.

Neste contexto interessa também referir que o sincronismo entre eletrônica e texto musical a ser produzido pelo instrumentista poderá ser facilitado pelo uso de *click track*, sinais musicais ou eventos em forma de notação expressiva⁸ na partitura. Da minha experiência enquanto intérprete, considero esta abordagem menos flexível, pelo facto da pulsação ou tempo interno do *performer* ser obstruído pelo tempo imposto pela eletrônica. A falta de flexibilidade e de variação da pulsação que o *click track*, ou outros sinais musicais, impõem, dificulta a concretização de uma *performance* orgânica e obriga a uma memorização minuciosa de todos os eventos sonoros da obra.

No caso da eletrônica em tempo real, embora os materiais não sejam necessariamente gerados integralmente em tempo real, são despoletados de forma sucessiva ao longo da *performance*, enfatizando os gestos do *performer*, sejam eles físicos ou musicais. As transformações controladas por computador em tempo real proporcionam correlações diretas e estreitas entre sons instrumentais e a sua transformação eletroacústica. No passado, essas possibilidades sonoras eram relativamente limitadas, já que as estruturas do som eletroacústico dependiam grandemente do som instrumental, sendo o som produzido pelo instrumentista transformado em tempo real numa sonoridade

⁸ O termo “notação expressiva” surge aqui com o significado de uma notação não convencional, associada a partituras gráficas ou notação do gesto musical como efeito sonoro.

eletroacústica através de diferentes manipulações realizadas ou assistidas pelo computador.

Existem obras que fazem uso das duas tipologias de tempo e obras que simulam uma e outra. Do meu ponto de vista, enquanto *performer*, não é relevante distinguir entre obras com eletrónica em tempo real ou em tempo diferido, mas avaliar a técnica composicional em função do modo como potencia a *performance*, favorecendo um discurso musical orgânico e fluído.

4. PROBLEMAS ANALÍTICOS, NOTAÇÃO E PERCEÇÃO

Na análise da música instrumental tradicional, a partitura é habitualmente o material – a análise ocorre sobre as notas, sinais e símbolos presentes na partitura. Já as abordagens fenomenológicas da música instrumental consideram a obra musical como um *intentional object* (Ihde, 2007), descrevendo a estrutura percetiva e experiencial dos processos psicológicos e dos eventos musicais (Pike, 1966). Denis Smalley (1977), em *Spectromorphology*, enfatiza a importância da terminologia na descrição da experiência auditiva e na análise de uma peça eletroacústica, referindo:

How we are to explain and understand electroacoustic music? Music is not created from nothing. If a group of listeners finds a piece of electroacoustic music ‘rewarding’, it is because there is some shared experiential basis both inside and behind that music. We need to be able to discuss musical experiences, to describe the features we hear and explain how they work in the context of the music (Smalley, 1997, p. 107).

A introdução da tecnologia em diferentes fases de desenvolvimento da música eletroacústica, sobretudo a partir do final da década de quarenta, não trouxe apenas um enriquecimento da paleta sonora, mas também uma reflexão teórica sobre como classificar e analisar elementos sonoros e obras (Camilleri & Smalley, 1998) que não podem ser descritos através do léxico e das metodologias existentes, por mais avançadas que sejam.

A notação procura, através de uma redução, fixar, da forma mais generalizada possível, elementos de tempo, altura ou timbre (Nattiez, 1990, p. 56).⁹ Na música eletrônica, porém, muitas vezes não há notação e se há uma partitura, como no caso da música eletroacústica mista, esta representa apenas um aspeto parcial da peça. Vários compositores recorrem à notação dos elementos eletrônicos, procurando uma tradução dos eventos sonoros em altura de som, duração e ritmos, entre outros. Em todo o caso, a notação das partes eletrônicas de uma obra eletroacústica serve essencialmente de instruções para o *performer*, reduzida a propósitos de sincronização através de linhas de tempo ou notação gráfica expressiva de alguns sons e/ou eventos musicais importantes.

A busca de formas de representação gráfica dos sons eletroacústicos não aconteceu apenas nos últimos anos, mas desde o início da era eletroacústica. Stockhausen usa nas suas primeiras peças, como *Kontakte*, marcas de tempo bastante precisas, e desenvolve notação gráfica de eventos sonoros para melhor sincronizar a *performance*:

It was necessary for the composer of electronic music to have found an adequate form of graphic notation, in order to describe all the details of sound production and assembly (Stockhausen, 1958, p. 8).

É, pois frequente, em obras de música mista atuais, encontrar modelos híbridos de notação, através da coexistência de grafismos, ou indicações simbólicas não convencionais, que visam representar determinado gesto ou efeito sonoro, e de elementos de notação padronizada ou tradicional. Se, por um lado, a maturidade de determinada estética musical também se traduz na padronização de elementos notacionais, por outro lado, a exploração de campos sonoros aumenta a dificuldade de estabilizar uma linguagem simbólica, residindo aqui uma das maiores dificuldades inerentes à *performance* e ao estudo da nova música.

⁹ “If we conceive of the work as an entity comprised of relations that are fixed by the score, the graphic sing (the score) is the work, and the esthetic process begins at the instant the *performer* interprets the work, in both senses of the word: (a) the *performer* performs the work, (b) the *performer* makes a personal selection of interpretants, from the moment of the first reading of the work (i.e., he or she gives the work a meaning)” (Nattiez, 1990, p. 56).

CONCLUSÃO

A composição eletroacústica, sobretudo com as possibilidades da crescente velocidade de processamento computadorizado, transformou a noção de obra, acompanhou o desenvolvimento de novos instrumentos e interfaces, e alterou os paradigmas performativos. Paralelamente, a música acústica revelou-se permeável aos novos sons criados pelos meios eletrônicos, como patente na música de Ligeti ou Nono, ou na abordagem performativa de Cage.

Por outro lado, o desenvolvimento da tecnologia digital veio facilitar o processamento de diferentes tipos de informação, e desenvolver diferentes modos de percepção que, quando perfeitamente sincronizados, no caso do áudio e vídeo, abrem caminho para uma expressão artística aumentada, sinestésica e imersiva.

Outra das questões fundamentais, no que toca à *performance*, é o desenvolvimento e de novos instrumentos e potencialidades instrumentais, que incluem os instrumentos aumentados. Nesse contexto, não só a definição de instrumentalidade necessita a cada passo ser revista, tornando possível o enquadramento de tais novidades. O conceito de *assemblage* abrange essa reformulação de critérios, considerando não apenas as características técnicas instrumentais, mas também as próprias práticas performativas numa perspetiva sociocultural, refletindo a identidade próprias da contemporaneidade como incorporação de diferentes processos e reconfiguração de conceitos e práticas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Camilleri, L., & Smalley, D. (1998). The analysis of electroacoustic music: introduction. *Journal of New Music Research*, 27(1-2), 3-12.
- Chion, M. (1995). *Guide des objets sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*: Paris: Buchet Chastel.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G., & Parnet, C. (2007). *Dialogues II* (H. Tomlinson & B. Habberjam, Trans.). New York: Columbia University Press.
- Ferreira, J. L. C. M. (2014). *Música mista e sistemas de relações dinâmicas*. (Dissertação de Doutorado, Universidade Católica Portuguesa).
- Garnett, G. E. (2001). The aesthetics of interactive computer music. *Computer Music Journal*, 25(1), 21-33.
- Ihde, D. (2007). *Listening and voice: phenomenologies of sound*. Albany: Suny Press.
- Menezes, F. (1997). Aspects of the interaction between instrumental and electronic compositional methods. *Leornado Music Journal*, 7, 3-10.
- Nattiez, J.-J. (1990). *Music and discourse: toward a semiology of music*. Princeton: Princeton University Press.
- Pike, A. (1966). The phenomenological approach to musical perception. *Philosophy and Phenomenological Research*, 27(2), 247-254.
- Schaeffer, P. (1966). *Traité des objets musicaux*. Paris: Éditions du Seuil.
- Smalley, D. (1996). The listening imagination: listening in the electroacoustic era. *Contemporary Music Review*, 13(2), 77-107.
- Smalley, D. (1997). Spectromorphology: explaining sound-shapes. *Organised sound*, 2(2), 107-126.
- Stockhausen, K. (1958). Electronic and instrumental music. In C. Cox & D. Warner (Eds.), *Audio culture: readings in modern music* (pp. 370-380). New York: Continuum.