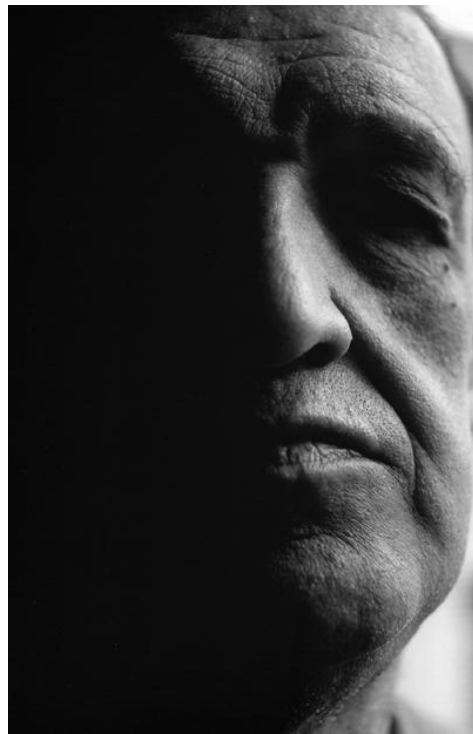

Computer Music e Improvisação



Jorge Lima Barreto

Artigos Meloteca 2009

A música para computador surgiu contra os *clichés* que isolavam a Filosofia da Música e a fechavam sobre si mesma num conceito etnocêntrico e totalitário.

Para Herbert Marcuse a tecnologia electrónica depõe não apenas os estilos mas a própria substância da Arte.

Um admirável mundo novo de sons, projecção cósmica do pensamento musical; proposta dum inóspito prazer, outras sensações, qualquer coisa de maravilhoso, uma nova era da Arte musical.

A primeira grande revolução estética musical contemporânea teria sido a "música concreta" quando, em 1949, Pierre Schaeffer trabalhou com bandas magnéticas; também aventou o termo "música acusmática"; esta palavra provém da escola pitagórica e referia o facto do leitor dum texto ler em voz alta, escondido atrás duma cortina; em música significa a apreensão do som sem relação com a fonte.

Esta música acusmática seria posteriormente, e até aos nossos dias, a espinha dorsal dum movimento estético que incluiu o computador como auxiliar ou fonte sonora; o imaginário dos sons fixados.

A música electrónica pura é simplesmente uma música composta de sons artificiais produzidos por um oscilador de frequências e geradores de ruído, inscreve-os no *tape* e trabalha estes fragmentos por intrincados processos de transmutação, metodologias, sínteses, estruturas morfológicas.

Desde o advento de controladores de voltagem nos anos 1960 ficaram dadas todas as possibilidades de gerar e manipular sons artificiais; criaram-se as primeiras composições de música interactiva. Este facto permitiu a qualquer compositor ou executante recorrer à informática como auxiliar da criação musical (*process music*).

Segundo Xenakis, na teoria das músicas formais, o computador permite o controlo de transformações contínuas, o destaque de durações infinitesimais, a decisão de efeitos sonoros altamente improváveis.

Um número infinito de linguagens e códigos específicos para uso dos compositores e intérpretes ou executantes multiplica-se, possibilitando vasto florilégio de criações da Música de Vanguarda, a Nova Música Improvisada incluída.

O computador é o mais importante instrumento para as formulações da "música mimética" onde timbres, texturas sonoras e combinações rítmicas podem ser electronicamente simuladas (e.g. o som dum trompete, duma secção de cordas sinfónica, ou mesmo da voz humana).

A música informática visa codificar uma infinidade de operações lógicas, típicas ou atípicas na musicografia tradicional, sem limites formais. Vultos da invenção electroacústica e da informática,

apóstolos da “imensidade íntima” bachelardiana, foram seminais para todas as pretensões da *electronic live* e da interação, propondo outros conceitos de representação e espectromorfologia.

Citemos alguns eminentes compositores e/ou compositores/intérpretes de música concreta, electrónica e de acusmática, tendo em conta que todos eles podem ter experimentado as mais variadas metodologias para a improvisação:

Pierre Schaeffer, Pierre Henry, Werner Meyer-Eppler, Herbert Eimert, Gottfried Michael Koenig, Karel Goeyvaerts, K. Stockhausen,

Louis e Bebe Barron, Mario Davidovsky, Edgard Varése, Alice Shields, Charles Dodge, Otto Luening, Max Mathews, Milton Babbitt, Hugh Le Caine, Henk Badings, Michel Phillipot, Tzvi Avni, Jacob Duckman, Lejaren Hiller, Laurie Spiegel, Gorge Cacioppo, Donald Scarvada, Kenneth Gaburo, Leonad Isaacson, Jorg Mager, Richard Maxfield, Larry Austin, Illan Mimaroglu, John R. Pierce, Herbert Brun; Iannis Xenakis, Mauricio Kagel, Luigi Nono, Luciano Berio, Bruno Maderna

Pierre Boulez, Jean-Claude Eloy, Philippe Mion, Remi Gassman, Yves Daoust, Normandeau, Zanési, Henry Pousseur

Jon Appleton, Victor Graur, Charles Amirkhanian, David Jaffe, John Cage, Pauline Oliveros, Lukas Foss, Daniel Lenz, Paul de Marinis, Phil Harmonic, Joel Chadabe, John Bischoff, Bruce Haack, William Schottstaedt, James Tenney, Ingram Marshall, Walter/Wendy Carlos, Roger Reynolds, Martin Bartlett, Bulent Arel, Aalim El-Dahb, Roger Doyle, Morton Subotnick, Matt Rogalsky, Mark Trayle, Phil Niblock, Barry Anderson, Thomas Delio, Bob Ashley, Alvin Lucier, Alvin Curran, Trevor Taylor, Wesley Fuller, Roger Smalley, Tim Souster, Simmon Emmerson, Nicholas Collins, Annea Lockwood, Ron Kuivila, Pete Namlock, Thomas Delio, Stephen Montague, Raymond Scott, Martin Bartlett, Douglas Fulton, Todd Machover

Helmut Lachenmann, Konrad Boehmer; Kaija Saariaho; Harald Bojé, Peter Eotvos; Lars-Gunnar Bodin; Eduardo Polonio, Berenguel, X. Macias, Luis de Pablo, Rodolfo Caesar, Mesia Maiguashca, Horatio Radulescu, Alira Miyshi, Makoto Shinohara, Yuji Takahashi, Toshii Ichiyangi, Joji Yuasa, Tetsu Inoue, e.a.

François Bayle, François-Bernard Mâche, Bernard Parmegiani, Michel Decoust, Michel Chion, Ivo Malec, Alain Savouret, Dalbavie, Jean-Claude Risset, Denis Dufourt, Francis Dhomond, Phillippe Manoury, Hugues Dufourt

Paul Lansky, Trevor Wishart, Barry Truax; James Dashow, Chris Chafe, Clarence Barlow, Dennis Smalley, John Chowning, Michael Obst, Jonathan Harvey, Michael McNabb; Horatio Vagione, Alejandro Vaino; Tamas Ungvary; Emanuel Dimas de Melo Pimenta, Takayuri Rai, e.a.

Em 1970 criou-se a síntese híbrida que permite ao intérprete introduzir *nuances* em tempo real.

Em 1971, com Vladimir Ussachevsky, dá-se o primeiro concerto de *electronic live*, gesto inaugural duma nova acção com propostas estéticas admiráveis.

Nos anos 1980 destaca-se o incremento da “música interactiva”, um cenário onde os instrumentos estão conectados via *midi* e manipulados com computação ao vivo e em tempo real, até à transmissão via satélite.

A *process music* é uma *work in progress* que caracteriza e marca fortemente a obra do executante; o estilo *groove* em que o computador é usado como um instrumento normal, música de transmutação imediatista, isto permite o uso de automatismos ou de determinadas figuras que resultam da interacção. (e.g. a obra seminal de Bernard Parmegiani para o quarteto *mainstream* de Jean Louis Chautemps (“*Jazzex*”); Wayne Horvitz, Ron Kuivila, Michael Smith, Tim Hodgkinson, John Butcher, Dave Van Thiegen, Peter Erskine, Oren Ambarchi, Theo Lehn, Matt Wand, Lawrence Casserley, Robert Holdrich, Stefano Bassanese, Lasse Marhaus, Mark Trayle, Daniel Kientzy, Roberto Iolini, Roberto Musci, John Snyder, Thomas Lehn, Roy Carroll, e.a.; cânones do eco arcaico, onde mesmo os ruídos são apresentados como música; o caso reputado de “as mãos” na música andróide de Michael Waisvitz; utilizações bizarras, caso de Joel Chadabe que alterou o som dum sintetizador digital através dum *Theremin* servindo este de controlador remoto; o arco do violino de Jon Rose como resposta activa e básica ao sistema *steim*; etc...); *sound space* de Reina Portuondo; *sound design* de Josef Novotny, cenografia *multimedia* de Harri Sjostrom; o processamento do som dos improvisadores cibernéticos como Ikue Mori, Christof Kurzmann, Bernhard Lang, Tom Djill+ Grosse Abfahrt, Kaffe Mathews, Cor Fuhler, etc...).

Interconexão do computador e outros instrumentos musicais; acompanhamento e armazenagem como resposta ao solista; múltiplas elaborações de texturas através dos vários canais para a criação de envolvimentos; (e.g. *ambient music*)

Também a música interactiva (proposta, entre outros, por David Berhman) é aplicada na Nova Música Improvisada; é uma reconsideração da música assistida por computador pela vanguarda experimentalista.

Na breve História da *computer music* pontificam génios inventores de sínteses, protocolos, programas, que serão oráculos para os improvisadores *live*, estes, afinal, meros utentes do saber científico daqueles. Os músicos da improvisação *electronic live* são então manipuladores das criações tecnológicas, suas ou de outrém...

Quase sem excepção, os colectivos electrónicos para *live* licenciavam a improvisação: entidades americanas como *The New Music Ensemble*; *Sonic Art Group*; *San Francisco Tape Center* implementado por Pauline Oliveros; o *Sonic Arts Group*, que tinha, entre outros membros, Gordon Mumma, Alvin Lucier, Robert Ashley; *Once*; George Cacciopo, Roger Reynolds, Donald Scavarda; a *Musica Elettronica Viva*, com Alvin Curran, Richard Teitelbaum, Frederic Rzewsky, e.a., que praticava a *electronic live* com informatização, etc...; na Europa, o *New Phonic Art*, na mais alta expressão de virtuosos intérpretes de música clássica contemporânea; o *Ensemble Ars Nova* de Marius Constant evocando uma música cinematográfica; *collage* e *figuralismo* no *Gruppo Nuova Consonanza*, com Franco Evangelisti, Mario Bertoncini, Egisto Macchi, Ennio Morricone, Walter Branchi; as acções improvisacionais de Pierre Mariétan previstas como vocabulário, acção, processo; signos quantitativos (como + e -) nas propostas para música intuitiva de Stockhausen e os seus *Stockhausen Groups*; O *Electroacoustic Ensemble* de Evan Parker.

Os *Taj Mahal Travellers*, em Tóquio, com Takehisa Kosuji, Ryiushi Kyoike, com truques informáticos. etc...

O computador teve até uma "lenta e inelutável infiltração no jazz".

Na *computer music*, na sua proliferação portátil (*laptop*) o computador é hoje uma personagem do teatro da música improvisada.

Os codificadores dos sons, *laptoppers*–improvisadores; este tipo de manipulador/músico pode, no *laptop*, imprimir a sua personalidade na praxiologia musical, como qualquer outro instrumentista do jazz.

Na *electronic live* aposta-se num produto manufacturado no devir do improviso; comparando-a com a electrónica de estúdio e sem intérprete, a improvisação *electronic live* é uma forma apóstata e especiosa de artesanato.

Considera-se a *process music* improvisada como um de criação musical processada por computador em tempo real (e.g. o jogo excelso ao trombone & *electronics* de G. Schiaffini; o refinamento electrónico de Walter Prati; o uso do trompete com *time-delay* em Jonathan Impett; o multifário Urs Leimegruber; os "contactos turbulentos" para saxofones e *electronic live* de David Wessel; a imagética de Phill Durrant e de Philipp Waschman, violino & *electronics*; o conjunto volúvel *Mimeo*, conceito e direcção artística de K. Rowe; o experimentalismo acústico/ electroacústico do duo Jorrit Dijkstra+ John Hollenbeck; o "*trombone propelled electronics*" de Nicholas Collins, que acopla um computador e a vara faz mudar as funções desse computador; a moda dos "*clicks and cuts*" proposta por Alva Noto; o *Buchla lightning* com George Lewis; o *in situ* electrónico dos *Furt*; as e texturas miméticas de Joel Ryan no computador, e aqueles nomes infindáveis de semafóricos improvisadores *multimedia* japoneses, e.a.).

Na nova música improvisada que recorre ao computador é considerada a noção de espaço, a fenomenologia sonora adequadamente dispersa, o envolvimento conjecturado, a topologia dos músicos; as estruturação e cognição da geografia dos sons, modelos de configurações espaciais, a virtualidade dos espaços sonoros; o paradigma do espaço musical é apenas a oportunidade de improvisar música algures.

No seu mais nobre sentido a *performance* do músico/intérprete/compositor é o lado humano da *computer music* improvisada (e.g. o semafórico George Lewis, Andy Elmer, P. Pita Rehberg, a subtilima Ikue Mori, Z. Karkowsky, o emblemático Otomo Yoshihida, David Fulton, John Duncan, Christian Fennesz, Yoshihida Eye, Hervé Boghossian, Ulrich Muller, Siegfried Rossrt, Miya Masaoka, Carlos Zíngaro, Chantale Laplante, Per Anders Nilsson, e.a.).

Na cena da nova música improvisada em Portugal, na sua a maioria, desde os finais do Século anterior, e de controversos recorte e nível, de forma rebarbativa, os agrupamentos e solistas recorrem ao *laptop*.

Na sua situação pósmoderna, anunciando em vão o colapso da música tonal, a improvisação da *computer music live*, é feita de próteses, abertura de opiniões, aceita a incompatibilidade, como no jardim de pedras *zen* onde tudo é relativo; a improvisação na *computer music* é meta-estilo, polimorfismo, *record* olímpico, discussão psicanalítica, caos ou contemplação mística, pulsão corporativa.

Laboratório cultural, investimento individual na experimentação, prática de insuspeitos modelos como percepções e relações alternativas; sendo rizomórfica, a improvisação empreende novos processos criativos de produção. A arte da improvisação na sua configuração informática é a apropriação de objectos sonoros, notas ou ruídos desviados para fluxos de diversa conotação. Propõe um novo subjectivismo - enredo multifário, citação, miscibilidade, invenção maravilhante de objectos aventados pela lógica do pensamento absurdo, de pregnante emocionalidade. O seu ritmo é abstracto, apenas determinado por obscuras leis da mecânica e da electrónica ou pela pulsação volúvel.

A planificação tecnológica da música improvisada de hoje é de concepção experimentalista e resulta dos diversos tipos de interacção instrumental e dos dispositivos sonoros; junção do orgânico da improvisação corporal humana e, do corpo sem órgãos e afectividade, das máquinas cibernéticas; hoje, a novidade pode encontrar-se na *recherche*, mais que na composição de novas peças e isso teria marcado profundamente o cariz original das improvisações do calibre *electronic live*.

Apesar da delapidação estética e propagação massificada do *laptop*, que dá nome a uma estética comercializada na improvisação *free music*, a “nova música improvisada”, na sua relação intersemiótica com os *media* prossegue todavia um progresso coruscante que sobredetermina dialecticamente as

Compter music & improvisação

Jorge Lima Barreto

7

situações a que é provocada pelos aparelhos ideológicos da Música e do Estado e pela propaganda cultural veiculada nos *media*.

A *computer music* improvisada, sucedâneo da concreta e da electrónica, é para ser escutada com novos ouvidos, propõe áreas de fruição encantatórias, ilumina o pensamento desconhecido e desbrava outras zonas da sensibilidade.

“No futuro, os computadores terão o papel de máquinas de improvisar, sobre as quais cada um se poderá exprimir”; ora, esse Futuro preconizado por Max Matthews é já um Presente...

Jorge Lima Barreto