

Paulo Maria Rodrigues

(Universidade de Aveiro – Departamento de Comunicação e Arte)

Seminário “Da Tradição à Experimentação”

A experimentação na música – estudos de caso (resumo)

Partindo duma hipotética “situação tradicional” esboçarei um modelo propositadamente reducionista e simplificado do processo de comunicação musical (da criação à fruição). Considerarei como experimentação qualquer processo que possa conduzir ao alargamento, à ruptura ou à transgressão desse modelo e que contribua para a criatividade, para a inovação, para a emergência de novos aspectos na criação/interpretação/fruição musical. Ilustrarei vários destes processos (com particular ênfase nos que são catalizados pela disponibilidade da tecnologia e nos que emergem de novas relações entre criadores e intérpretes no ambiente transdisciplinar) a partir de projectos concretos que desenvolvi nos últimos anos (“Bach2Cage”, “A Flauta Quase Mágica”, “CyberLieder” e outros). Reconhecerei também algumas das insuficiências da discussão que proponho.

A experimentação na música – estudos de caso

Paulo Maria Rodrigues

Prof. Auxiliar no Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro

Criador Residente da Companhia de Música Teatral

Resumo

Partindo duma hipotética “situação tradicional” esboçarei um modelo propositadamente reducionista e simplificado do processo de comunicação musical (da criação à fruição). Considerarei como experimentação qualquer processo que possa conduzir ao alargamento, à ruptura ou à transgressão desse modelo e que contribua para a criatividade, para a inovação, para a emergência de novos aspectos na criação/interpretação/fruição musical. Ilustrarei vários destes processos (com particular ênfase nos que são catalizados pela disponibilidade da tecnologia e nos que emergem de novas relações entre criadores e intérpretes no ambiente transdisciplinar) a partir de projectos concretos que desenvolvi nos últimos anos (“Bach2Cage”, “A Flauta Quase Mágica”, “CyberLieder” e outros). Reconhecerei também algumas das insuficiências da discussão que proponho.

Introdução

Definir “experimentação em música” pode ser tão complicado como definir “música”. Tenho deparado com muitas definições de “música” e a única utilidade que lhes reconheço é a de catalizarem a nossa imaginação para pensarmos sobre aquilo que não está lá ou que está lá a mais. Servem como um estímulo que parece expandir as nossas próprias concepções, e talvez valham apenas por isso, dado que qualquer definição parece conter em si o seu próprio prazo de validade: qualquer definição que se consulte ou que se proponha (porque se acha que o que existe é incompleto ou tendencioso) é sempre redutora e insuficiente ou demasiado genérica e abrangente. E se isso acontece quando se fala de “música” também acontece inevitavelmente quando se fala de “experimentação em música”. O que é que têm em comum os discursos musicais dos autores referidos por Nyman no seu livro “Experimental Music – Cage and Beyond” e, por exemplo, Hermeto Pascoal, John Elliot Gardner ou Uri Caine? Falo de exemplos de música (ou de músicos) a que recentemente vi associado o termo “experimentação”. E nuns casos os CDs gravados encontram-se na “prateleiras” da música brasileira,

noutros nas da música antiga, do jazz, da música erudita de vanguarda, da música experimental, etc. O que têm de comum as orientações curriculares do ministério da educação (note-se o peso institucional desta combinação de palavras), onde a palavra “experimentação” tem um relevo bastante especial, e a ideia generalizada de “experimentação” como fenómeno “contracultura”? E como é possível que um mesmo autor, por exemplo Steve Reich, seja “experimental” em “Pendulum Music” e muito pouco em “City Life” (será que mudou o que pensa sobre a música ou será que uma mesma “atitude” pode dar origem a discursos musicais muito diferentes?) E como se explica que para muitos “experimentação em música” tenha implícita a produção de resultados artísticos herméticos, para públicos reduzidos e especializados, e ao mesmo tempo, um mesmo autor (por exemplo Schaffer, Pierre ou Murray, tanto faz) explorando as suas ideias “experimentais”, possa produzir uma experiência de envolvimento e agrado das massas? O que têm em comum os trabalhos publicados no “Journal of Experimental Instruments” ou o apresentados no “New Interfaces for Musical Expression”, onde se “experimentam” novos instrumentos musicais, e o trabalho realizado por especialistas da música antiga na “experimentação” de instrumentos ou técnicas entretanto desaparecidas? E se falarmos de “experimentação” como uma das características fundamentais do método científico e procurarmos na “música” o terreno onde essa “experimentação” se exerce, na psicoacústica, na psicologia da música, por exemplo? E de que forma a “experimentação” de que falam compositores e executantes de qualquer tipo de música quando descrevem o percurso iterativo e exploratório que lhes permite construir os seus resultados artísticos, se relaciona com todas as outras “experimentações” que mencionei atrás?

Parece então que “experimentação em música” pode ser muitas coisas diferentes, o que substancia a necessidade de produzir um (qualquer) quadro de referência, sob o risco transformar aquilo que poderia ser um interessante exercício intelectual e sensorial num número arriscado de malabarismo linguisticofilosoficomusicológico.

Interesso-me por música enquanto compositor, intérprete e ouvinte. O ensino é uma das actividades principais da minha actividade na música. É a partir destes dados, ou seja a minha experiência pessoal, que vou tentar produzir um “quadro de referência” que me permita definir “experimentação em música”, tal como eu a vejo no meu trabalho. É obviamente uma perspectiva completamente “tendenciosa”.

Um quadro de referência e uma definição

Para os efeitos desta reflexão proponho um modelo, propositadamente reducionista e simplificado, do processo de comunicação musical (da criação à fruição) que tem três elementos fundamentais: o compositor, o intérprete e o público. Neste modelo, a comunicação entre cada um destes elementos faz-se através de meios e ferramentas que são conhecidos por todos os elementos do sistema, e que em muitos aspectos são específicos do sistema, isto é, não são usados por outros. Esses meios e ferramentas incluem entre outros a notação musical e os instrumentos musicais. O modelo possui um conjunto de convenções, um "código de comportamento" que não está escrito, mas que todos seguem porque está consolidado por séculos de funcionamento e é transmitido por uma prática ou conjunto de rituais. Exemplificando: existe um elemento (o compositor) que gera solitariamente um conjunto de instruções que são transmitidas a um ou vários intérpretes (um solista, um grupo de câmara, uma orquestra), através de mensagens escritas com um código próprio, inacessível a elementos exteriores ao sistema mas universal para todos os elementos do sistema. Esse código é extremamente eficiente e o conjunto de instruções está de tal forma padronizado que se dispensa o contacto do criador com os intérpretes. Por outro lado, também se aceitam pequenas diferenças entre diferentes interpretações. Os intérpretes são pessoas que interpretam o código e o transformam em sons produzidos em instrumentos musicais (conjunto restrito de objectos desenvolvidos especificamente com o intuito de produzir uma gama padronizada de sons, processo que normalmente leva vários anos a aprender e que ocorre através de um processo que normalmente se chama de ensino/aprendizagem). A voz, não sendo propriamente um instrumento musical, no sentido em que não foi desenvolvida especificamente para ser usada em música, tem também algumas características de instrumento musical, porque, neste sistema, tem uma gama padronizada de sons que é suposto produzir, totalmente diferente de outros que são usados para outras funções, e cujo domínio demora também vários anos a atingir. Os intérpretes quando em número superior a n (n varia consoante a peça, mas roda à volta de seis) necessitam da liderança de um elemento que além de conhecer o código tem a capacidade de conseguir articular as produções individuais dos intérpretes. Este elemento, o maestro, não tem que ser ele próprio um executante de nenhum dos instrumentos musicais, mas é de alguma forma um intérprete, uma espécie de meta-intérprete cujo instrumento é um conjunto de pessoas que tocam vários instrumentos. O maestro tem também algumas características de criador, dada a complexidade e potencial do "instrumento" que tem nas mãos. Em termos

sociais, o compositor, o maestro e o intérprete solista gozam de um estatuto que se destaca claramente dos restantes elementos do sistema. Os intérpretes alocam determinado tempo de ensaios (consoante a complexidade da peça, a sua eficiência enquanto intérpretes, ou conforme os recursos disponíveis) para a preparação de uma peça (isto é, para descodificarem as instruções do compositor) e aspiram à perfeição da sua interpretação. Esta perfeição é frequentemente entendida como “aquilo que o compositor tinha em mente”, isto é, a interpretação (a versão dos executantes) é tanto mais perfeita quanto mais próxima da versão do compositor (a interpretação do criador). Esta interpretação é normalmente apresentada a um destinatário colectivo presente num espaço físico, o público (um conjunto de pessoas cujo número e condição não está à partida definido) e os intérpretes aspiram a conseguir produzir, perante o público, uma “interpretação” igual ou melhor à que prepararam nos ensaios. Essa apresentação é regida por um conjunto complexo, mas claro, de regras e rituais que determinam a localização de intérpretes e público na sala, a forma de vestir dos intérpretes (às vezes também do público), a forma de iniciar e terminar a experiência performativa, os sons que o público pode fazer, etc.

Não é esta a altura de fazer críticas ao modelo. São óbvias. Mas talvez este modelo não esteja muito distante daquele onde decorreu a maior parte da formação e experiência profissional dos músicos que estudaram em conservatórios, universidades e escolas de música e que foram, ou são, compositores, maestros, intérpretes ou professores em áreas da música próximas da dita “música erudita”. Em relação ao meu caso pessoal, sinto que descreve de forma bastante adequada a minha experiência musical e serve o meu propósito de estabelecer o contexto para poder definir “experimentação em música”.

Para o objectivo desta comunicação, considerarei como experimentação qualquer processo que possa conduzir ao alargamento, à ruptura ou à transgressão do modelo que acabei de definir e que contribua para a criatividade, para a inovação, para a emergência de novos aspectos na criação/interpretação/fruição musical.

Ficam de fora muitos contextos em que se poderia explorar o tema “experimentação em música”, como é claro da leitura da introdução, mas os modelos são mesmo isso, simplificações da realidade. Agora gostaria de me concentrar no modelo e na “definição” que delineei de “experimentação” e apresentar algumas ideias de vários projectos concretos que desenvolvi nos últimos anos (“Bach2Cage”, “A Flauta Quase Mágica”, “CyberLieder” “As Cidades e

a Serra”, “O Gigante Adamastor” e outros) que materializam os mencionados processos de ruptura/alargamento/transgressão do modelo.

Estudos de caso

Os exemplos que eu menciono foram escolhidos para “ilustrar” a ideia que eu expus de “experimentação”. Não são de exemplos de “música experimental”, essa designação tem contornos históricos e estéticos muito próprios, embora alguns aspectos que Nyman define em “Experimental Music-Cage and Beyond” (notação, processos, tarefas, jogo, regras, etc.) (Nyman, 1999) estejam muitas vezes presentes nos trabalhos que eu vou referir.

1. Bach2Cage

Bach2Cage é um laboratório experimental transdisciplinar. Explora o cruzamento de várias formas artísticas e tecnologia a partir de uma matriz que é o universo artístico de Bach e Cage. Bach2Cage é um projecto de investigação/criação/acção que se desenvolve no departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro e envolve músicos, designers e artistas digitais. O trabalho é tornado público de várias formas, sendo a mais complexa um espectáculo que é uma sucessão de quadros musicais/teatrais/visuais que evoluem sem uma narrativa e que incluem a conjugação da acção “teatral”, leia-se a “fiscalidade” dos músicos/actores, com a projecção de imagens pré-preparadas (vídeos e animações) e captadas/processadas em tempo real, coexistindo algumas situações e recursos cénicos quase quotidianos com outros bastante sofisticados. Para quem vê, ou quando o tentamos divulgar, surge assim alguma dificuldade em classificar o espectáculo: não é um concerto, não é “teatro”, não é “teatro musical”. Num sentido lato enquadra-se dentro do conceito de música cénica, embora essa designação evoque fortemente a obra de Kagel, que, sendo uma inspiração, não é de toda uma referência. Também lhe chamamos “concerto multimédia”, com toda a incorrecção e indefinição que daí advém. É sobretudo um exercício de criação a partir da intersecção de vários universos. O espectáculo está em permanente evolução, e esta ideia de “upgrade” é expressa também na designação que damos ao trabalho que é apresentado publicamente: por exemplo B2C 5.2 foi uma versão que foi apresentada no Europarque, B2C 6.1 foi apresentado no Teatro Aveirense, B2C 6.3 foi apresentado no Dia Mundial da Música (UNESCO), B2C re[7] foi uma conferência-concerto, B2C 8 está a ser pensado neste momento.

O laboratório é um espaço de co-criação, as ideias são desenvolvidas a partir do material da matriz que é partilhado por todos e explorado de diversas formas,

das quais a improvisação e o jogo são fundamentais. Num passado recente a multimédia interactiva ganhou um papel importante no projecto e produziu resultados muito interessantes que foram apresentados não só performativamente como em forums de discussão especializada (Rodrigues, *et al.* 2005). As conclusões gerais deste trabalho foram expressas da seguinte forma:

“Frequently, interactive performances are based on an interactive space. By this we mean a space that was purposely built to fulfil the requirements of a performance that is totally, or almost, dependent on it. Alternatively a performance is developed around the capabilities of a system, i.e., the system dictates, in a certain extent, the aesthetics of the performance. The scenario in Bach2Cage is different from this in several aspects. First, we approach interactive multimedia very much the same way we approach music, movement or theatre, that is, we frequently depart from situations of improvisation or games to create a performing idea, as done in creative drama or physical theatre [8, 9]. Second, our interactive multimedia situations could never depend on sophisticated, delicate, expensive, time dependent, unreliable set-ups. The nature of the Bach2Cage performances, and the venues available when playing in a tour, is such that we have to develop easy, effective, fast, costless solutions. As Reynolds et al. [6] said “In general electronic devices as part of a touring performance system are difficult to design and to manage. Systems have to meet unpredictable constraints,(...)”. Third, we conceive Bach2Cage as a vessel for different aesthetics to interpenetrate [10] and technology has to be in balance with all the elements of the show. The aesthetics of the performance offers several possible “readings” for the viewer/listener: a connoisseur of Bach or Cage’s music will find subtleties that the general public will miss, but there is also a very direct layer of communication, accessible to everyone. We think that the performance allows for moments of sophistication as well as very simple ideas, musically, theatrically and therefore technology should fit into this scenario and not dominate or condition any other aspect”

Na minha intervenção terei oportunidade de mostrar vários destes resultados. Os aspectos conceptuais do projecto Bach2Cage, a sua dimensão de laboratório, as ideias que presidem ao trabalho de experimentação, as questões da transdisciplinariedade, a ideia de um espectáculo em constante “upgrade”, as metáforas que engloba, etc. encontram-se descritas em Rodrigues (2003) e Rodrigues *et al.* (2003).

2. As Cidades e a Serra; Uma Prenda Para Eugénio de Andrade

As Cidades e a Serra e Uma Prenda Para Eugénio de Andrade foram projectos realizados pela Companhia de Música Teatral (CMT) em co-produção com o Coro de Câmara de Lisboa. Há várias razões para os incluir nesta reflexão: em primeiro lugar porque o processo de “experimentação” levou a à obtenção de resultados artísticos muito diferentes daquilo que é habitual ver em obras em que a voz solista, o piano e o coro “a capella” são os componentes musicais principais. Isto reflecte-se em aspectos globais (aspectos cénicos, estrutura e articulação de materiais sonoros, teatrais e visuais) e alguns aspectos específicos da música. Por exemplo, em As Cidades e a Serra fez-se um trabalho de cruzamento entre os recursos convencionais referidos atrás e os sons da “paisagem sonora” (Schafer, 1997) recolhidos em Lisboa, Porto, Londres, no Barroso ou em Nyssiros. O resultado é um discurso de “fusão” entre recursos e linguagens que incluem aspectos da música tradicional portuguesa, da música dita “erudita” e da composição com sons ambientais (um tópico academicamente “experimental”). Por outro lado em Uma Prenda Para Eugénio de Andrade encontram-se alguns elementos de abertura à decisão do intérprete ou de processos que dependem do “input” do momento que são muito próximos dos descritos por Nyman (Nyman, 1999). Por exemplo, um dos momentos iniciais explora a ideia de Eugénio de Andrade de que “música e linguagem brotam da mesma fonte”. Criaram-se “processos”, percursos evolutivos orientados no sentido da voz falada ou da voz cantada, que funcionam sobre material fonético/poético escolhido livremente na altura pelos intérpretes. Ainda neste projecto, a componente visual (manipulação e projecção de imagens, inicialmente analógicas, depois digitais) e o recurso a sistemas interactivos (sons que comandam imagens, por exemplo) constituíram forças de “alargamento” do discurso musical e cénico convencional.

3. CyberLieder; UnoDuo Trio

CyberLieder é um projecto de música teatral e electrónica da CMT, desenvolvido em colaboração com Luís Girão e Rolf Gehlhaar. A primeira peça deste projecto é CyberSong, uma improvisação estruturada que se desenvolve a partir da descoberta do potencial da interacção entre um intérprete e um computador. Na origem deste “diálogo” está o figurino do cantor solista clássico, a casaca, que foi transformado de forma a incorporar um conjunto de controladores electrónicos que comunicam com um computador. CyberSong explora o desafio do encontro da música “clássica” (a produção vocal, o contexto teatral) com a tecnologia (que causa a redefinição do papel do intérprete/compositor). CyberSong envolve um cantor/actor que processa o seu próprio discurso musical em tempo real. Existe

um conjunto de “objectos sonoros” e “acções teatrais” (que incluem o tratamento musical/teatral de textos artísticos e científicos relevantes), que servem de ponto de partida para um diálogo entre o intérprete (e as suas memórias, recentes e longínquas) e o gesto que resulta da manipulação electrónica dos sons que ele produz. Num artigo publicado no NIME2005 (New Interfaces for Musical Expression) incluímos os comentários de Rui Eduardo Paes:

“The following are the impressions of Rui Eduardo Paes, one the main writers, critics and journalists specialized in experimental music, [10], [11], [12]. “Cyber Song, ..., establishes a continuum between the cybernetic man of our time, with its extensive electronic tools, and the classical tradition of music and theatre expression – the singer/actor in tails. But not in a linear, pacific way, as it happens with all the other continuums that connects some contemporary arts to history and its paradigms, in a dependent way. Cyber Song ironises the cybernetic condition, ironises the academic conventions (the singing in opera, for instance) and ironises the connection between the two worlds. It’s not a post-modernist perspective of the “classical” artist situation in an era very much defined by its technology and by scientific themes, but a mocking vision of that same post-modernist perspective. Cyber Song is a critical work, but done with a smile. It’s an accusation, but with a good, very subtle, humour. A kind of soft protest song that doesn’t name it’s subject, letting the listener take his own conclusions, very differently from the militant music of the last century’s sixties and seventies.

That’s why I consider this work not as a product of the classical music establishment, even if Rodrigues and Gehlhaar are both academics, but as the result of an experimental point of view. The word is tricky in what regards the arts, because even some experimental artists speak about the tendency of this kind of approach not to be definitive in its proposals (read: not enough serious), but the truth is that the great innovations in music in the last century happened in this experimental front, which is now the place for radical creativity when all the avant-gardes seem to have collapsed. Not very strangely, the experimentalist practices have popular origin, even if they also have a strong intellectual support. The reason is simple: the conservatoires and universities aren’t usually very open to the new ways of doing and conceiving, because their purpose is to reproduce knowledge, not to create it. Of course, the exceptions are numerous, and you have here the proof, but they only confirm the rule. Even if Luís Miguel Girão had a classical education, he’s also a non-idiomatic and jazz improviser, with the flute, his first instrument. The fact that he’s not only a computer musician is very

important to mention, because it implies the same distance to electronic composition and playing that these three artists have with their subjects. You need distance to observe this way the cybernetic order of things, the classical dictums and the particulars of music creation, and Rodrigues, Girão and Gehlhaar have that capacity of looking (listening) from outside while being inside. That's not very common in the electro-acoustic music field, the Portuguese one included, with all its necessity to show academic status. The most interesting electronic music now made in Portugal comes from experimentalists, people with rock, dance or even non-music backgrounds (visual arts namely, from painting to design through cinema), people that in some cases don't even know how to read a score. Cyber Song was presented in February 2005 in a festival, Palavras Desencarnadas II, organized by an association of experimental sound and audiovisual artists, Granular, that wants to promote experimentalism, precisely, has a modus operandi, and the fact is that this piece found the best place to be heard, seen and understood. Maybe the language was a bit different, but the posture was the same..."

UnoDuo Trio tem características muito próximas de projectos que pacificamente se enquadram dentro da designação de música experimental. Trata-se de um projecto de improvisação em que três intérpretes (Paulo Rodrigues, Luís Girão e Rolf Gehlhaar) exploram as potencialidades de criação sonora com computadores. Gehlhaar usa o Sound=Space (Gehlhaar, 1992), um ambiente musical interactivo que desenvolveu e que usa um conjunto de sensores de ultrasons para analisar com muita precisão as posições e movimentos de pessoas ou objectos para gerar parâmetros que são usados para controlar sintetizadores/"samplers". Rodrigues produz som a partir de software e de "found objects", e Girão amostra e processa em tempo real os sons produzidos durante a performance. Trata-se de uma performance exploratória, improvisativa e aberta com uma preparação prévia que se restringe a um conjunto muito reduzido de decisões.

4. O Gigante Adamastor; Spidaranha

O Gigante Adamastor e Spidaranha foram projectos realizados com crianças e jovens, em escolas. O primeiro na Academia de Música de Sta.Cecília, o segundo na Stockwell Jrs. School e depois na Artave/CCM. Estes dois projectos, de dimensões e características muito diferentes, tiveram algumas características que considero pertinentes para esta discussão. Uma questão que levantei na Introdução tem a ver com a relação entre experimentação e educação. Remeto os leitores interessados neste tópico para a obra de Murray Schaffer, John Paynter, Brian Dennis, Trevor Whishart ou Gertrud Meyer-Denkman, aqui analiso os

casos concretos de O Gigante Adamastor e Spidaranha. Nestes dois projectos a contribuição criativa de crianças e jovens foi sempre um dos aspectos que procurei fomentar. Criaram-se situações de desenvolvimento de ideias musicais a partir de estímulos que eu preparei e essas ideias foram posteriormente re-trabalhadas por mim, numa espécie de processo iterativo e colaborativo. Houve uma forte componente de “experimentação” ao nível de sonoridades, recursos tímbricos e criação de “instrumentos”: um trabalho de descoberta/criação de vocabulários sonoros originais, de “ruptura” em relação aquilo que é normalmente ensinado. Lembro-me por exemplo de sessões com crianças que iniciavam o seu percurso musical numa orquestra de cordas em que criamos texturas sonoras a partir dos sons e técnicas que se evitam na aprendizagem, aquilo a que se chamam erros, o que não é suposto fazer-se. Não foram experiências contra-educativas, muito pelo contrário, mas sim do estabelecimento de relações de proximidade com os instrumentos, de compreensão alargada do seu potencial, que foram integradas com outros recursos e técnicas mais correntes, e essa combinação resultou original, interessante e abriu novas perspectivas de vocabulário expressivo musical. A participação do público em O Gigante Adamastor, produzindo “sons de massa”, as estruturas improvisativas de algumas partes da peça, as características da notação musical, a utilização da processos de composição/improvisação baseados em jogo, a imprevisibilidade de certas situações, a necessidade de os intérpretes tomarem decisões relativamente a certos eventos, são elementos do “foro experimental” que a peça continha. Mais importante, do ponto de vista da discussão sobre “experimentação” e educação, foi contudo a relação estabelecida entre criadores (o compositor e a escola). Neste contexto creio que “experimentação” anda muito próximo de exploração e procura, e com isso quero dizer não só aquilo que não é convencional em termos sonoros, mas sobretudo aquilo que emerge dessas descobertas, ou seja aquilo que é criado e partilhado por todos, por oposição aquilo que alguém criou, por muito “experimental” que seja.

5. A Flauta Quase Mágica

A Flauta Quase Mágica é uma produção recente da CMT onde se reinventa a ópera A Flauta Mágica de Mozart. O espectáculo tem uma leitura imediata e, como outros projectos, tem uma leveza e um humor que o tornam muito acessível a públicos generalizados. No entanto aborda algumas questões mais profundas, que se prendem com o papel da experimentação e da transdisciplinaridade na criação actual. Existem dois personagens, DJ MOZ e VJ

ART, que “constroem” a peça durante a peça. O público vê no palco um “laboratório” onde DJ MOZ e VJ ART manipulam um conjunto de ferramentas de criação sonora e de imagem, e um local de acção onde outros actores interagem com os elementos finais da criação de MOZ e ART. A realidade do “laboratório” é aumentada, fragmentada e processada por um conjunto de câmaras que dá um olhar sobre o “processo” de construção. Esse olhar contrasta com a imagem acabada do “produto”, que ocorre noutra área do palco. Muito do trabalho do DJ e do VJ tem uma natureza aberta e improvisativa. Além disso, em vários momentos o público é chamado a intervir e a tomar decisões quanto à progressão ou desfecho da peça. DJ MOZ funciona também como MC e incentiva o público para que se expresse quanto às suas preferências. Um sistema mede esta reacção os resultados são visualizados por todos, público e intérpretes, e assim a peça pode ser diferente de cada vez que é vista.

Conclusões

No sentido de contextualizar a minha reflexão sobre “experimentação” em música senti a necessidade de propor um quadro de referência a partir do qual esbocei um conceito. É óbvio que a forma como o fiz tem alguns contornos caricaturais, é tendenciosa e subjectiva e permite alojar demasiadas ideias. Também é óbvio, para um observador atento e dialogante, que deixa de fora muitas outras ideias interessantes que deveriam ser abordadas ao tratar de “experimentação”. O facto de eu usar os meus projectos como exemplo acentua ainda mais o carácter “tendencioso” da minha reflexão. O meu intuito não é, no entanto, produzir uma definição rigorosa sob o ponto de vista histórico ou musicológico e não está também nas minhas intenções contribuir para uma discussão estética devidamente profunda e alargada. Como disse anteriormente, interesse-me por música de várias maneiras e interesse-me por muitas músicas. Sempre tive dificuldade em olhar para o mundo de uma só forma. A reflexão que elaborei foi, ela própria uma “experimentação”. A palavra gera, de facto, muitas associações: exploração, investigação, iteração, manipulação, testagem, certificação, descoberta, transgressão, etc. O meu objectivo foi sobretudo tentar alargar algumas perspectivas e espero ter contribuído para isso. O exercício fez-me pensar naquilo que tenho feito e na forma como o tenho feito. Chego à conclusão que para mim, “experimentação” tem sobretudo a ver com exploração: é um processo que leva ao conhecimento prático de elementos que devidamente recombinaos permitem chegar a construções artísticas originais. Creio que a raiz desta “experimentação” é alimentada por duas fontes. Em primeiro lugar, o diálogo e o trabalho criativo com outros (artistas, intérpretes). Sobretudo quando

esses outros têm percursos noutras áreas. A ideia de “laboratório transdisciplinar” que usei para descrever alguns dos trabalhos, retrata bem o ambiente em que eles surgem. Em segundo lugar, a tecnologia. Não necessariamente ferramentas muito sofisticadas, mas sobretudo os meios que alteram a forma tradicional como nos relacionamos com o acto de criar ou interpretar com som, desde a possibilidade de ouvirmos quase imediatamente aquilo que imaginamos, até à possibilidade de o manipularmos de uma forma tangível, a extensão do gesto interpretativo, ou ainda a possibilidade de partilhar com muitos esse material quase palpável.

Agradecimentos

Os trabalhos mencionados nesta comunicação têm sido desenvolvidos no âmbito da minha actividade no Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro e na Companhia de Música Teatral (estrutura apoiada pelo Instituto das Artes). Os meus agradecimentos a todos os que participaram nestes projectos.

Referências bibliográficas

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

GEHLHAAR, R., 1992. SOUND=SPACE, In *Contemporary Music Review*, Harwood Academic Publishers, vol.6, 1, pp. 59-72.

RODRIGUES, P.M., 2003. Bach2Cage: espectáculo e laboratório
In *Comunicarte*, vol.1, nº4, pp 379-381

RODRIGUES, P.M., VAIRINHOS, M. DIAS, N. 2003. B2C. *Brochura do projecto Bach2Cage*.

RODRIGUES, P.M., VAIRINHOS, M., GIRÃO, L.M., FIGUEIREDO, A.C.,
FERREIRA, D., GOMES, V., DIAS, N. 2005. Integrating interactive multimedia in
theatrical music: the case of Bach2Cage. In *Proceedings da ARTECH 2005* pp...-.....

RODRIGUES, P.M., O Gigante visto à distância. In ACADEMIA DE MÚSICA DE
SANTA CECÍLIA (ed.), *O Gigante Adamastor*, Mimesis, Porto (em publicação)

Companhia de Música Teatral, <http://www.musicateatral.com>

CyberLieder, <http://www.cyberlieder.com>

Bach2Cage (brevemente), <http://www.bach2cage.com>