

# IMPROVISAÇÃO MUSICAL LIVRE, EXPRESSIONISMO ABSTRATO E SURREALISMO: APROXIMAÇÕES.

*Rogério Luiz Moraes Costa\**

**RESUMO:** Procuramos neste artigo, a partir do relato de uma performance de livre improvisação realizada pelo grupo *Akronon* evidenciar os eventuais pontos de contato entre este tipo de prática musical e os procedimentos adotados pelos artistas (poetas, artistas plásticos, cineastas etc.) que se inserem genericamente nas correntes denominadas como surrealismo e expressionismo abstrato e mais especificamente pelo pintor norte americano Jackson Pollock.

**PALAVRAS CHAVE:** improvisação livre; expressionismo abstrato; surrealismo; performance.

**ABSTRACT:** In this article we search, using a performance of free improvisation by the group *Akronon* as a departure point, to make clear the eventual points of convergence between this kind of musical practice and the procedures adopted by the artists (poets, painters, cineastes) that are generally grouped as members of the movements known as surrealism and abstract expressionism and more specifically by the American painter Jackson Pollock.

**KEY WORDS:** free improvisation; abstract expressionism; surrealism; performance.

## POLLOCK: UMA HOMENAGEM

O título desta performance (atribuído *a posteriori* como todos os títulos das mais de 30 performances registradas pelo grupo *Akronon*) é uma homenagem ao pintor americano Jackson Pollock (1912-56) que foi o primeiro pintor "all-over". Neste estilo se abandona a idéia tradicional de composição em termos de relação entre as partes e todas as convenções de um motivo central para a pintura. Além disso, a partir de uma determinada fase de sua carreira (1947) Pollock passou a trabalhar despejando a tinta direto da lata sobre a tela, deixando de usar pincéis e paleta. Vários relatos descrevem seus processos de trabalho em que ele dança numa espécie de semi-êxtase, derrubando, despejando, pingando, borrando e manipulando a tinta com a ajuda de facas e ripas de madeira sobre as telas colocadas no chão. Ele costumava dizer: *a pintura tem vida própria. Eu tento fazer com que ela se manifeste*. Nesta fase de seu trabalho ele não pintava imagens, somente ação. Daí o termo cunhado para descrever sua obra: *action painting*.

A homenagem então, num primeiro momento, decorre de um conceito paralelo que nos aproxima de sua proposta: a idéia de *action and reaction music*. A música do *Akronon* é música em ação e, ao mesmo tempo, é música de reação, pois se trata de uma prática musical "instantânea", coletiva e interativa. É um fazer. Na prática do grupo não há "pinturas" de imagens, somente ação. A outra dimensão da homenagem diz respeito às características específicas **desta performance**: o material sonoro mais significativo, conforme pretendemos demonstrar na análise, é o gesto. O gesto instrumental, automático, intuitivo e "impensado" que gera figuras e texturas no decorrer da performance. Assim como é também assumidamente, automático<sup>1</sup>, aparentemente intuitivo e impensado, o gesto de Pollock em ação sobre as telas colocadas no chão. Abaixo podemos ver a tela *Convergence* de 1952.

---

\* Professor Doutor, ECA-USP, [rogercos@usp.br](mailto:rogercos@usp.br)

<sup>1</sup> As teorias surrealistas do automatismo têm em comum com a *action painting*, o fato de que, através deste tipo de procedimento, supostamente se abririam as portas para uma expressão ou uma revelação do inconsciente do artista.



*Jackson Pollock, Convergence, 1952*

## SURREALISMO

Esta idéia de automatismo e de fluxo do inconsciente está explicitamente presente no ideário dos surrealistas formulado principalmente pelo escritor e poeta francês André Breton. É interessante notar que muitas vezes se tentou estabelecer uma relação entre estas idéias e as propostas de John Cage. Porém, acreditamos que para o intérprete das obras de Cage não se trata exatamente de trabalhar a partir dos fluxos do inconsciente. Ele deve sim responder de maneira relativamente aberta e paradoxal às instruções e regras estabelecidas por Cage. Na verdade, a liberdade de se trabalhar a partir dos fluxos do inconsciente não pode ser concedida por um compositor. Ela depende de uma atitude do intérprete que se coloca na situação de criador. Num certo sentido, trata-se de uma conquista do intérprete. Sobre isso, Boulez afirma com sua habitual mordacidade: *supondo que os intérpretes sejam imaginativos, eles deveriam ser então compositores...* (apud NATTIEZ, 1993, p.116-117). Já na livre improvisação a analogia com o surrealismo é certamente mais promissora. No seu artigo sobre as possíveis relações entre o surrealismo e a música pós moderna, Anne LeBaron afirma que

Uma vez que o automatismo é um dos componentes fundamentais do surrealismo, ele deveria ter uma contraparte musical/.../O automatismo, a liga que molda a infra-estrutura do surrealismo, tem seu mais direto paralelo musical na livre improvisação. Eu a defino como uma improvisação não idiomática que incorpora uma unidade entre mente e ação: concepção musical e performance acontecem simultaneamente. Ao acessar o inconsciente da maneira mais imediata e direta, a improvisação musical não idiomática pode possibilitar uma transferência ainda mais rápida do inconsciente em produtos sensoriais (sons, neste caso) do que no automatismo literário ou visual (LE BARON, apud LOCHHEAD, 2005, p.35).

## EXPRESSIONISMO ABSTRATO

Acontece que a obra do pintor americano Jackson Pollock é geralmente classificada como pertencente ao expressionismo abstrato. E os pressupostos desta tendência, ainda que intimamente ligados a certas propostas do surrealismo, nos parecem ainda mais próximos da idéia de livre improvisação. Esta designação foi inventada por volta de 1950 pelo crítico de arte do *The New Yorker* Robert Coates para situar a obra de novos pintores americanos tais como Pollock, Kooning e Rothko. O crítico e pintor Fairfield Porter preferia chamar este movimento de *American Non-objective Painting* e dizia a seu respeito: *os impressionistas nos ensinaram a olhar para a natureza muito cuidadosamente, os americanos nos ensinaram a olhar muito cuidadosamente para a pintura/.../pintura é tão real quanto a natureza e os meios de uma pintura pode conter os seus fins* (SPRING, 1998, p.78). Este tipo de atitude claramente voltada para o material e afastada da idéia de representação tem um paralelo evidente no mergulho no material sonoro proposto no jogo da livre improvisação. Para Pollock a pintura não era em hipótese alguma a representação de algo e deveria, portanto ser encarada como uma coisa em-si bidimensional. Já a idéia de automatismo e fluxo do inconsciente se manifesta na criação dos pintores do expressionismo abstrato de uma maneira diferente daquela observada no surrealismo. O que surge aqui não são imagens oníricas do inconsciente, absurdas e paradoxais, porém figurativas e simbólicas. O que vemos são imagens abstratas, composições de cores e tintas agenciadas sobre uma tela expandida pelo gesto automático e “impensado” do pintor. Pollock acreditava que através deste processo de “pintar sem pensar” se poderia *atingir um nível mais profundo da consciência/.../que poderia, portanto, comunicar algum aspecto ou gesto vital da condição humana* (apud SPRING, 1998, p.74). Isto nos leva à idéia subjacente, e que se aplica aqui para o entendimento da livre improvisação, que aponta para o fato de que *o grau de estabilidade adquirido por um ou outro sistema de criação musical não deve ser confundido com a Música ela mesma* (BRITO, 2007, p.55). A improvisação livre se dá no terreno do sonoro *Schaefferiano*, do pré-musical situado aquém e além dos territórios específicos das linguagens estabilizadas tais como o tonalismo.

Pollock, respondendo a um crítico que em uma ocasião o acusava de apenas trabalhar com a natureza afirmou: *eu sou a natureza*. Parece evidente que a expressividade abstrata, no caso de Pollock aponta para um nível psicológico mais profundo do que a mera reprodução de conteúdos do inconsciente. Nele, a idéia de tornar visível o que não é visível (as forças e energias humanas e inumanas) parece tomar forma. Para o crítico Harold Rosenberg que foi o inventor da expressão *action painting* a pintura dos expressionistas abstratos era *uma forma de ação e essa ação era mais significativa que o resultado do quadro* (EMMERLING, 2003, p.47). Aqui temos também um paralelo evidente com a proposta da livre improvisação onde o resultado da performance é menos importante do que o processo lúdico e criativo.

## COMPONENTES ELETRÔNICOS DO AMBIENTE INTERATIVO

*Pollock* é também o nome de um aplicativo computacional utilizado nas performances do Akronon, criado por Silvio Ferraz a partir do *software MAX*. A concepção do aplicativo já



revela em sua estrutura as intenções composicionais de seu autor. Segundo o manual de instruções redigido pelo seu criador,

*o aplicativo "Pollock sound pourer" foi desenhado com base na imagem da tinta desenhada em number-8, full fathom-5, e outros painéis de Jackson Pollock. A idéia principal foi criar um sistema que permitisse brincar com sons gravados como se fossem respingos sonoros. Ele pode ser utilizado em performances instrumentais ou em jogos interativos. A partir de um dispositivo simples de gravação, é possível gravar uma amostra de sons que é imediatamente tocada, passando por um processo constante de granulação. A amostra é picotada nesses grãos, cujo tamanho pode ser manipulado em tempo real, e espalhada tanto no espaço acústico (espaço frequencial) como no espaço tridimensional (através de um simulador de espaço binaural), reproduzindo o efeito de "tintas-sonoridades" lançadas em movimentos irregularmente reiterados/.../Em Pollock, MAX é utilizado não só como granulador (módulo de processamento sonoro), mas no desenho de um aplicativo que reflete uma estratégia composicional. A idéia da reiteração e da sua dispersão espacial em pequenos fragmentos compreende a idéia de uma composição musical que tenha a repetição irregular como seu principal motor (apud COSTA, 2002, p.156). Abaixo vemos a reprodução do trabalho Lavander Misty de 1950.*



*Jackson Pollock, Number 1 (Lavander Mist), 1950.*

Genericamente o MAX é um ambiente de programação sobre o qual é possível estruturar estes aplicativos (*softwares* que transformam os computadores em verdadeiros "instrumentos") para interação eletrônica em tempo real e que utilizam uma plataforma Macintosh. As possibilidades são inúmeras, pois o MAX é uma tela branca onde se podem traçar infinitos mapas. A partir deles, o músico que opera os processamentos eletrônicos, pode criar diferentes caminhos atuando sobre os sons produzidos pelos instrumentos acústicos e devolvendo-os transformados para o ambiente. O *Pollock sound pourer* é um destes mapas e é um dos que mais utilizamos em nossas práticas. Concretamente, este aplicativo opera da

seguinte maneira: há 4 gravadores que funcionam de maneira independente para colher as amostras (sons produzidos em tempo real pelos instrumentistas e colhidos durante a performance). A partir da seleção de trechos das amostras, os processamentos disponíveis são as granulações, as alterações de velocidade com a conseqüente mudança de registro, os efeitos *glissandi*, os *loops* (gravações repetidas em ciclo fechado), os reversos, os congelamentos de trechos, etc. Todas estas operações são decididas e disparadas em tempo real pelo músico que opera o computador em interação com o ambiente total da performance. Os gravadores podem operar simultânea ou individualmente. Além disso, o aplicativo possibilita a operação de sínteses AM em tempo real (sem utilização dos gravadores): o som acústico produzido pelos outros músicos é transformado no momento mesmo da emissão e já sai pelas caixas acústicas modificado. É certo que a utilização destes recursos computacionais, além de ampliar enormemente o potencial de fabricação desta máquina de sons que é a performance, agrega à mesma, um alto grau de imprevisibilidade. As variáveis são infinitas e o grau de controle dos resultados sonoros por parte do músico responsável pelas operações de processamento depende do ambiente concreto (pleno de multiplicidades e complexidades) em que a performance se desenrola. Uma dimensão experimental concretizada no método de tentativa e erro integra o arsenal de procedimentos de sua atuação. A eventual frustração de expectativas também faz parte de um ambiente que se configura, conforme palavras de Silvio Ferraz, enquanto uma *performance desprotegida*. Por outro lado, é a partir da utilização deste tipo de recurso que este músico se integra de maneira ativa na performance. O computador se torna também um instrumento. É certo que ele não produz os sons iniciais: grava e transforma aquilo que captura. Trata-se de uma espécie de "vampirismo musical".

## UMA ESCUTA DA PERFORMANCE

Passemos à performance propriamente dita. Procederemos, neste caso a uma descrição e uma análise detalhada do fluxo sonoro tomando por base as categorias do objeto sonoro desenvolvidas por Pierre Schaeffer. A duração total da performance é de 16'37". É importante salientar que esta performance, como todas realizadas pelo grupo, não parte de nenhuma idéia prévia ou roteiro específico. Num ambiente como esse, o que move a performance é o desejo de uma expressão livre e não mediada, a escuta intensa de si, do outro e do fluxo dinâmico e interativo do conjunto. A idéia é de um mergulho empírico no sonoro pré-musical a partir do gesto instrumental criativo pensado, intencionado ou "impensado" e intuitivo.

A sessão se inicia aos poucos com a introdução de elementos que poderíamos definir como *acumulações* no sentido estabelecido por Schaeffer: o saxofone soprano produz a partir de uma manipulação rítmica livre das chaves (0'08" até 0'15") um objeto descontínuo, irregular, denso e sem altura definida. Este tipo de objeto é descrito por Schaeffer na página 359 de seu tratado: *Através do seu amontoado, desordenado em maior ou menor grau de arte ou natureza, o ouvido pode apoiar-se sobre o seu parentesco, e coactar a sua diversidade em um objeto característico: a acumulação (analogia de uma multiplicidade de causas)*. Este objeto, assim como muitos dos que, aos poucos se apresentarão nesta sessão, revela de uma maneira evidente, um gesto instrumental por trás de sua produção. Aqui percebe-se a percussão livre, o ritmo puro dos dedos sobre as chaves do instrumento. Simultaneamente (0'13") se delinea um outro objeto a partir de outro gesto: no violino, o gesto livre em pizzicato sobre as cordas soltas (que tem maior permanência do que o gesto do saxofonista, pois reverbera) delinea novamente uma *acumulação*. Só que esta revela características frequenciais identificáveis (alturas definidas e variáveis), diferente densidade e ocorrência intermitente: são como ilhas de sons com frequências indefinidas entremeadas por silêncios.

A partir da marca de 0'22" até 0'40" se estabelece uma estrutura de pergunta e resposta: as características da camada intermitente do violino "contaminam" o outro instrumentista que passa a dialogar, preenchendo os espaços com eventos análogos. Os novos elementos criados pelo saxofonista para este diálogo são, porém, mais claramente gestuais: escalas e fragmentos de escalas soltos, enunciados como unidades de tamanhos variados e entremeados por silêncios abruptos. Um tratamento figural (temático) por vezes se insinua, mas não chega a se instalar. No jogo de pergunta e resposta estes dois objetos funcionam como palavras de tamanhos diversos enunciadas pelos participantes. Ao nível do solfejo temos um objeto misto composto linearmente (não há, ainda a simultaneidade) a partir da alternância destes dois objetos (ou camadas conforme a proposta de análise). Na marca dos 0'41" aparece, pela primeira vez um objeto que é resultado de um processamento eletrônico. Este, que é uma manipulação transposta do objeto do violino, opera um adensamento da estrutura geral fazendo com que diminuam os espaços entre os eventos. Se estabelece aos poucos, assim, a simultaneidade das camadas. Deste momento até a marca de 2'06" pode-se dizer que se constitui uma textura que soma várias camadas com objetos semelhantes, porém diferenciados: os *gestos-acumulações* espaçados que "riscam" a tessitura produzidos pelo saxofone, as curtas "ilhas"- acumulações em pizzicato produzidas pelo violino, além dos objetos mais granulosos produzidos pelos processamentos eletrônicos que são jogados, as vezes em *loop*, em várias direções espaciais e em várias regiões da tessitura. Nesta textura, cada camada identificada de objetos se comporta de maneira imprevisível. Os eventos são apresentados em momentos disparatados e em posições (dinâmicas, frequenciais, temporais, etc.) surpreendentes. No geral, porém, trata-se de uma textura homogênea e em evolução. Podemos aqui passar a considerar o resultado da soma de objetos/camadas como um objeto complexo quando ele se apresenta provisoriamente homogêneo. Como resultado desta evolução (ou do saturamento de suas possibilidades), se introduzem novos elementos e forças que aos poucos vão (ou não) se constituir em novos objetos: sons longos, tônicos, contínuos e estáveis, glissandos e iterações ("notas" repetidas) introduzidos aqui e ali pelo violino. Na marca de 2'06", a "nota" longa do violino começa a se estabelecer enquanto centro de uma nova textura. Há, na realidade, uma lenta e imperceptível transformação da textura a partir da gradual introdução destes objetos tônicos e sustentados que passam a ser produzidos também pelas outras fontes (saxofone - 2'21", e processamento eletrônico). Esta transição se configura na medida em que se mantêm na textura atual, esparsamente, objetos da textura anterior (principalmente na camada eletrônica) e o gesto instrumental anterior do saxofonista se "contamina" com o novo objeto: os rápidos fragmentos de escala passam a repousar no seu final em notas longas. Esta nova configuração de camadas - rápidos fragmentos de escala conduzindo a sons tônicos sustentados, granulações resultantes de processamentos e transposições, "ilhas" de sons iterativos diversificados (pizzicatos, sons curtos atacados no saxofone), etc - vai promovendo uma gradual diluição na densidade da textura que vai, até a marca dos 3', configurar uma nova "paisagem" sonora. Estas transformações não são premeditadas, elas acontecem no contexto mesmo da performance e são percebidos numa análise retrospectiva.

Voltemos para a análise. Na marca de 3', surge um novo objeto produzido pelo violino: é, nas palavras de Schaeffer, uma típica **amostra** (*Do lado dos sons contínuos, é a permanência de um mesmo agente a perseguir suas tentativas, que irá soldar, através da incoerência do detalhe, as diversas fases do evento sonoro.* - SCHAEFFER, 1993, p.358) e também tem uma clara origem gestual. Trata-se de um objeto contínuo, excêntrico, produzido por um gesto similar ao descrito por Schaeffer: *Um menino que aflora com o dedo a corda de um violino, enquanto conduz inabilmente o arco a qualquer lugar, fabrica um som tão incongruente quanto interminável...*(SCHAEFFER, 1993, p.358) . No nosso caso, a amostra é produzida pelo violino a partir do uso de uma arcada em *flautato* sobre a região dos

harmônicos na corda *mi* com uma dinâmica em *pp*. Este novo objeto prepara a entrada da flauta pífano (3'17"). Esta, introduz objetos semelhantes às **acumulações** produzidas anteriormente pelo saxofone (gestos escalares, fragmentos, curtos de figuras, etc) mas contaminados pelo timbre harmônico típico do flautado do violino. Neste momento, da entrada da flauta até a marca de 3'43", convivem na textura algumas camadas: a) o violino com sua amostra excêntrica de ruídos, harmônicos e timbres inusitados, b) a flauta com suas figuras claramente gestuais derivadas dos fragmentos escalares propostos anteriormente pelo saxofone (trata-se aqui da reminiscência de um gesto e não do uso figural ou propriamente temático destes elementos, que configuraria uma síntese ativa da memória), c) várias resultantes de processamento eletrônico de materiais anteriores e atuais: granações agudíssimas "riscando" aleatoriamente o tecido sonoro e uma frequência grave numa dinâmica *pp* quase imperceptível e provavelmente involuntária, não premeditada e acidental<sup>2</sup>.

A partir da marca de 3'45" se desenvolve uma textura rarefeita que se caracteriza por uma espécie de diálogo predominantemente melódico (pleno de gestualidade), por vezes contrapontístico, entre a flauta e o violino no contexto de uma "paisagem" que nos remete aos pássaros de Messiaen: caóticos, livres, imprevisíveis mas ainda assim, portando uma identidade sonora perceptível (figurações rapidíssimas - quase granações - em regiões de frequências agudas a partir de um processamento de sons sustentados do violino e da flauta, dinâmicas).

É interessante observar, no contexto deste diálogo entre a flauta e o violino, a partir do 4'40", a reiteração obsessiva de uma figura de 4 notas pela flauta e o contraponto livre em sons longos, glissados e sustentados por parte do violino. Outra característica importante desta textura é o seu grau de mobilidade expressa num revezamento de domínio das diversas camadas. A partir da marca de 5'19" a característica iterativa e granular implementada na camada eletrônica contamina a textura que vai aos poucos ganhando densidade e uma nova configuração: os "pássaros" invadem a paisagem. Na marca de 7'19" uma nova proposta invade o tecido: o violino introduz arpejos rápidos que lembram as figuras gestuais do saxofone que por sua vez retorna à textura substituindo a flauta. Gestos rápidos e entrecortados, quase pontilhistas compõem esta nova configuração. Na marca de 8'48" até 10'15" a camada eletrônica introduz sucessivos objetos de caráter rítmico repetitivo (através do uso de *loops* transformados e transpostos) que funcionam como ondas portadoras ou pedais rítmicos para os acontecimentos pontilhistas, gestuais e assimétricos (ataques em cordas duplas no violino, figurações melódicas, rápidas na flauta que se introduz novamente na marca de 10'05") pronunciados pelos instrumentos. A partir da marca de 10'15", com a dispersão do pedal rítmico a textura vai promover a sua diluição gradativa a partir, principalmente, da idéia de pontilhismo e micro figuras: o espaço temporal, dinâmico e frequencial vai aos poucos sendo desbastado e a textura perde espessura.

Na marca de 11'05" ocorre um grande corte resultante deste gradual desadensamento: é a primeira pausa geral na performance. A partir da marca de 11'09" ocorre a gradual construção de uma textura homogênea definida por suas camadas nitidamente delineadas: a) o violino introduz uma figura repetitiva composta de sons sustentados, irregulares, em glissando (uma espécie de amostra), b) a flauta faz uma espécie de solo melódico "étnico" (numa aproximação intencional com o conceito de "folclore inventado" bartokiano), c) a camada eletrônica promove intervenções imprevisíveis - inicialmente uma espécie de acompanhamento - que vão contaminando as outras camadas com suas características complexas. A sensação de organicidade deste trecho é evidente.

---

<sup>2</sup> Já tivemos a oportunidade de afirmar o caráter positivo do automatismo, do acaso e do acidental - enfim, do não premeditado - no contexto da performance. Neste caso particular fica bastante evidente a pertinência acidental do elemento descrito enquanto força articuladora do caráter transitório deste momento da performance.



A partir da marca de 12'32", com a introdução de sons iterativos - trêmulos no violino que surgem por sua vez enquanto resultado de uma ressonância da camada eletrônica granulada - a textura vai sofrendo novas transformações. Os elementos presentes na textura anterior não desaparecem abruptamente: vão se transformando, contaminando e sendo contaminados pelos novos acontecimentos. O aumento de densidade é constante, os sons iterativos e as granulações invadem o ambiente nas várias camadas que também caminham na tessitura conduzindo a textura a uma crescente complexidade.

A partir da marca de 13'50" até 14'20" duas camadas se fixam e dialogam num fluxo evolutivo: o violino produz um objeto iterativo que se move na tessitura e a camada eletrônica devolve o processamento de elementos anteriores (a partir de figuras produzidas pela flauta e pelo violino: granulações transpostas, atiradas em todas as direções). Esta textura desemboca numa outra configuração (14'20") em que o violino radicaliza as amostras e busca os ruídos de forma sistemática enquanto a camada eletrônica procede a uma gradativa saturação da granulação que conduz, na marca de 14'50", ao aparecimento de um longo objeto iterativo homogêneo metamorfoseante. Este se soma a uma outra camada - produzida pelo violino - de sons tônicos e iterativos que se movem pela tessitura. Por último se soma um outro objeto iterativo intermitente, desta vez produzido em *frullato* pelo saxofone.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O final da performance, que resulta unicamente do cansaço ou do esgotamento natural do desejo dos músicos, se caracteriza por uma dispersão gradual de todas as camadas identificadas que passam a intervir caoticamente no ambiente, tornando-o instável. Através de olhares entre os músicos se estabelece um consenso: com um *fade-out* a performance cessa. Não há um "acorde final", não há uma resolução, pois não há o que resolver. Com relação a este aspecto das performances podemos dizer que cada performance se dá dentro de uma "membrana". É um determinado agenciamento atualizado a partir do plano de consistência do grupo. Tem membrana, mas não é linear. Tem por isto uma duração livre. Segundo Nyman: "processos estão, por definição, sempre em movimento e podem ser igualmente bem expressos em dois minutos ou em vinte e quatro horas." Num nível mais geral esta análise revela uma tendência das performances de que os objetos complexos (*gestalts*, texturas) se estabeleçam gradativamente em camadas mais ou menos independentes. Estas camadas podem se deslocar com velocidades diferentes de modos que, muitas vezes há interpolações: objetos vão sendo constituídos simultaneamente a outros que vão se dispersando. Tudo é ligado passo a passo.

Na medida em que não há um território específico (idioma) que unifique a performance, **os objetos sonoros é que dão consistência musical a esta prática** que de outro modo poderia mergulhar numa espécie de caos cósmico indiferenciado. Os objetos são expressão de uma *metamorfose da repetição*. Repetição, na medida em que eles só se estabelecem a partir de uma repetição de componentes. Metamorfose - que é o modo de ser das performances - porque as pequenas transformações locais vão aos poucos delineando (transições) o aparecimento de novos objetos. Todo este processo que se dá em plena simultaneidade e em tempo real depende de um alto poder de concentração dos músicos o que confere aos objetos musicais, alta volatilidade. Eles são como nuvens que se formam no céu e se desfazem a cada segundo. Assim, cada objeto (tanto as camadas quanto os objetos complexos) tem um grau de potência diferente que depende principalmente de seu conteúdo emocional. Esta potência condiciona o tempo de permanência dos objetos. Na realidade o tempo de permanência de um mesmo objeto musical depende de uma série de fatores constitutivos que vão determinar se este objeto é fecundo para transformações sem perder sua identidade ou se o seu tecido é



estéril e se esvai rapidamente. Neste contexto as atitudes do músico podem ser basicamente de dois tipos: a *resposta* (que é uma espécie de sintonia com os elementos constantes do objeto) pela qual ele se integra no objeto vigente transformando-o por dentro, e a *proposta*, através da qual ele propõe novos rumos para a performance e estabelece pontes com os novos objetos vindouros. O advento de *propostas* pode ou não ocasionar mudanças de rumo. Na realidade o espírito da *resposta* e da *proposta* é complementar. Trata-se simplesmente de uma questão de grau.

Tudo isto nos instiga novamente a relacionar estes pressupostos àqueles que o expressionismo abstrato e mais especificamente Pollock lança mão: a força imanente dos materiais (no nosso caso o som, suas energias “moleculares”, concretas, pré-musicais), a força do gesto, a arte enquanto ação empírica, a relação integrada e vital entre o gesto criativo e o material, a idéia de uma forma que se forma, a superação do dualismo entre corpo (e seus gestos) e mente (e seus conteúdos inconscientes), a ação artística resultante do fluxo do inconsciente, do automatismo e da resolução de problemas em tempo real (a idéia de *action painting* e no nosso caso *action-reaction music*).

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOULEZ, Pierre. *Apontamentos de um aprendiz*, Stella Moutinho, trad. São Paulo: Perspectiva, 1995.

BRITO, Maria Teresa Alencar de. *Por uma educação musical do pensamento*. Tese (Doutorado) - Comunicação e Semiótica da PUC-SP, 2007.

COSTA, Rogério Luiz Moraes. *O músico enquanto meio e os territórios da livre improvisação*. Tese (Doutorado) - Comunicação e Semiótica, PUC-SP, 2002.

EMMERLING, Leonhard. *Pollock*. Bonn: Taschen, 2003.

LOCHHEAD, Judy & Joseph Auner (Eds.). *Postmodern Music / Postmodern Thought*. New York & London: Routledge, 2002.

NATTIEZ, Jean-Jacques (org.). *The Boulez-Cage Correspondence/documents collected*. Translation Robert Samuels. New York: Syndicate of the University of Cambridge, 1993.

NYMAN, Michael. *Experimental Music, Cage and Beyond*. United Kingdom: Cambridge University Press, Cambridge, 1999.

SCHAEFFER, Pierre. *Tratado dos objetos musicais*. Brasília: Edunb, 1993.

SPRING, Justin, *Jackson Pollock*. New York: The Wonderland Press, 1998.