5 sons: desenvolvimento de estratégia para livre improvisação a partir do conceito de jogo.

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

SUBÁREA: SONOLOGIA

Manuel Falleiros
Unicamp – mfall@unicamp.br

Resumo: Este artigo busca apresentar o conceito de jogo a partir da perspectiva do desenvolvimento de estratégias criativas para a Livre Improvisação A partir de experimentos práticos desenvolvemos um jogo de improvisação intitulado *5 sons* que aborda diversos aspectos cruciais para os processos criativos em Livre Improvisação. A partir da explicação do funcionamento de suas regras e respeitando as caraterísticas da Livre improvisação, apontamos as possibilidades criativas e de desenvolvimento que surgem desta proposta.

Palavras-chave: Livre Improvisação. Processos Criativos. Jogo.

***5 sounds:* strategy development for free improvisation based on game concept.**

Abstract: This paper aims to present the game concept from the perspective of developing creative strategies for Free Improvisation. From practical experiments we have developed an improvisation game entitled 5 *sounds* that addresses several crucial aspects to the creative processes in Free Improvisation. From the explanation of the functioning of its rules and respecting the characteristics of Free improvisation, we point out the creative and development possibilities that arise from this proposal.

Keywords: Free Improvisation. Creative Process. Game.

1. Coletivo Improvisado e a Livre Improvisação

O presente artigo pretende reconstruir criticamente o percurso de criação de uma estratégia criativa para Livre Improvisação musical, desenvolvido entre os anos de 2014 e 2015 como parte dos trabalhos realizados pelo Coletivo Improvisado[1], grupo de investigação e prática em Livre Improvisação da Universidade Estadual de Campinas – Unicamp, que preza pelo desenvolvimento de estratégias criativas via experimentação e pela abordagem multidisciplinar, associando poesia, literatura, tecnologia, artes visuais, video-game, entre outros, com a Livre Improvisação. A estratégia desenvolvida pretende contribuir com os estudos na área no sentido de encontrar meios de desenvolver possibilidades sonoras dentro desta poética musical.

A Livre Improvisação "Trata-se de uma prática musical experimental, empírica e coletiva que não se submete diretamente a nenhuma tendência estética específica, mas que dialoga com várias das práticas musicais contemporâneas" (COSTA, 2015, p. 119). E ainda:

> [...] improvisação consiste em criar uma peça de música enquanto a executa. É a arte da reorganização controlada do som. O elemento espontâneo não é um acidente ou uma escolha livre, porque a arte da improvisação está profundamente enraizada na experiência individual e no conhecimento musical[2] (WACHOWSKI, 2012, p. 183).

Existe a tendência em considerar a Livre Improvisação como uma prática, dando assim relevância aos seus processos. Sendo considerada processo, uma improvisação faz parte de um momento de confluência na vida interna artística do improvisador não um ponto final de sua narrativa criativa.

> Na Livre Improvisação, o artista acumula procedimentos e experiências a partir de suas performances que se inter-relacionam com sua biografia artístico-musical num contínuo que se estende por sua vida, apenas delimitado pelos momentos de realização. (FALLEIROS, 2012, p. 65)

O improvisador vivencia um ciclo de momentos característicos que antecedem e sucedem a improvisação. O momento que antecede é marcado pelo recolhimento de materiais, que naquele momento, o improvisador acredita que podem vir a ser úteis. O momento da improvisação se caracteriza pelo advento do risco (FALLEIROS, 2012, p.117): com decisões momento a momento, sem possibilidade de planejamento extenso e apenas uma vaga expectativa baseada nas experiências anteriores, que somadas a perspicácia do improvisador, permitem o "seguir sempre adiante" da performance. O momento posterior se caracteriza pela reflexão sobre as soluções aplicadas, percepção sobre as impressões formadas, consensos e formulações, que por sua vez se conectam ao momento "anterior" à improvisação, gerando a necessidade de nova experimentação, testagem e recolhimento de materiais, provocando assim, o fechamento deste ciclo.

2. O conceito de jogo na Livre Improvisação

Observa-se a amplitude do conceito de jogo para a música e em especial para a Livre Improvisação por meio de sua intensidade semântica que aponta significados específicos e divergentes: desde expressar o conjunto de regras particulares das ações, até um conteúdo metafórico que pretende identificar um modo de interação, ou ainda, denotar um roteiro para uma improvisação dirigida. Muitas vezes o termo é mais encontrado quando relacionado à pedagogia musical, na qual a improvisação assume um carácter de veículo ou ferramenta para o aprofundamento do contato com os elementos musicais, estes geralmente providos pelos valores da música canônica da qual um grupo social circunscreve sua identidade.

O jogo, ainda assim, conserva junto à música um sentido remetente à *interação,* ainda que de forma expandida, sendo que na Livre Improvisação parece haver uma exponencialização deste sentido. Segundo Costa:

> Assim, parece que o jogo ideal é o próprio jogar em que ainda não se formalizaram regras. Ele é, nas palavras de Deleuze, um ritornelo primordial de territorialização anterior à própria territorialização. Nestes termos, esta nos parece ser a diferença entre a improvisação idiomática (jogo com regras) e a nossa proposta de uma improvisação não idiomática (jogo ideal). (COSTA, R. M. 2009, p. 54).

Esta categoria diversa de jogo *ideal* representa o jogo pelo ato, em sua essência interativa. De forma similar, afirmamos:

> O jogo é a mimese, como criação simbólica de uma realidade intuída, não verificável, das forças tensivas que decorrem dos escapismos do homem para com os comportamentos imprevisíveis das coisas. As regras do jogo são um conjunto de procedimentos que tanto permitem o aparecimento destes comportamentos quanto fornecem caminhos para o escape com múltiplas soluções de fuga, garantidas apenas pela sua correta aplicação, o que não só remete à escolha quanto ao tempo. Sendo assim, jogar o jogo é o que se verifica no fluxo mantido pelo motor de alternância entre a confluência para uma solução de fuga, aparente apenas no momento presente; e a revelação destes mesmos comportamentos, imprevisíveis, quando pelo dispor de resoluções frente aos escapismos. (FALLEIROS, 2012, p. 20)

A definição de jogo não poderia ser satisfatória para nosso propósito se deixássemos de observar suas especificidades em relação a outros termos que geralmente se avizinham, como *roteiro* e *estratégia*. Esta tentativa inicial deve ser considerada restrita a este trabalho e de maneira alguma tem a pretensão de circunscrever ou esgotar as possibilidades de significado destes termos.

Entendemos *roteiro* como uma proposta de improvisação de caráter mais algorítmico (FALLEIROS, 2012, p. 111), com especificidades e direcionamentos quanto ao resultante e menos preocupação com artifícios de interação criativa autônoma, e que geralmente realiza um processo de aderência mimética com a criação por correspondências substitutivas. Além disso, geralmente fixa eventos temporais com indicadores e inclui uma perspectiva *macro,* horizontalizante, que direciona e submete as ações à uma espécie de "forma"; ou seja: existe um plano de previsão de resultantes pareado com uma narrativa, nela, os participantes estão de acordo mútuo, do início ao fim da performance, atuando em qualidade de representação (dissuadindo a especificidade do criativo pelo concreto sonoro). Mesmo que em seu decorrer, o ato de improvisar envolva ações que se assemelham a decisões, estas não são dadas pelos dilemas que a proposta traz, mas antes, às determinações

planificadas à priori.

Já o termo *estratégia*, como artifício indireto, diferentemente de um *roteiro*, não assume suposições sobre o resultado, mas se debruça sobre: artifícios que induzem ou sugestionam um estopim criativo, a ação através da sugestão sutil, de entendimento indireto, e dessa forma entendemos como um processo criativo de tendência heurística (FALLEIROS, 2012, p. 111), de caminho indefinido, mas que propele ao caminhar. Dessa forma, o conceito de jogo conforme pretendemos aplicar, pode ser entendido como uma estratégia, mas dificilmente como um roteiro, visto que as decisões dos improvisadores podem ser imprevisíveis e de múltipla interdependência.

Entendemos o jogo como um conjunto de regras que promovem desafios e exigem habilidades de pronta ação e micro-decisões. "Um jogo é uma descrição da interação estratégica que inclui as restrições sobre a ação que os jogadores podem tomar e os seus interesses, mas não especifica as ações que os jogadores fazem[3]" (OSBOURNE; RUBINSTAIN, 1994, pag. 2).

A própria definição consensual de improvisação traz relação com o conceito de jogo na medida em que na improvisação "Fazemos escolhas baseadas naquilo que temos disponível, no que é permitido e desejado, e também baseado naquilo que nos é ensinado, treinado, forçado ou nos capacitamos para fazer, ou sobre aquilo que somos experientes em fazer[4]" (IYER, 2014, p. 2).

Observamos que para o conceito de jogo é necessário haver um plano instituído por regras e promover o tangenciamento de seus limites através das interações conscientes e racionais dos jogadores. Além disso, espera-se que os agentes do jogo (jogadores/improvisadores) estejam conscientes de que a sua ação interfere na ação dos outros agentes. Não consideramos a entidade básica do jogo as suas regras, mas seus jogadores, que fazem decisões possíveis perante o que lhes é apresentado, mas não são informados sobre as decisões dos outros até que elas aconteçam, o que os afetem em suas próximas decisões.

Firmar limites sobre a Livre Improvisação pode num primeiro momento parecer incoerente, contudo, nos parece que a Livre Improvisação depende do ato de lidar e explorar limites em várias formas: como limites sonoros do instrumento e limites técnicos do instrumentista, da interação e da organização do grupo, das possibilidades de combinações sonoras, da invenção a partir de *referentes* (PRESSING, 1998) inesperados, da vontade que não se concretiza, entre muitos outros. Independentemente se estes limites são implícitos ou explícitos, dados ou gerados, sua função é a de colocar o improvisador em estado de risco. Se é possível manipular e desenvolver limites, apontar bordas, para tomada de decisões, talvez o

formato de jogo, quando em suas características definidoras como restrições, estratégias, riscos, decisões, influências, interação, negociação; possa promover, através do risco, ações heurísticas para a dinâmica dos processos criativos.

3. *5 sons*: uma estratégia em formato de jogo

A estratégia foi desenvolvida sob influência das obras de *phase music*[5], técnica utilizada por compositores como Steve Reich, Terry Riley, entre outros, que consiste em defasar um mesmo material musical, geralmente de carácter rítmico e cíclico, a fim de, por sobreposição, gerar acentuações diversas e texturas dinâmicas, com um efeito panorâmico geral de "cânone infinito".

A acepção do termo "som" adotado para esta estratégia, segue a concepção *schaefferiana* de objeto sonoro e significa que o improvisador deva sugerir um evento (ou gesto) sonoro de duração suficientemente pequena e com diferença significativa entre eles, a fim de evitar uma percepção de desenvolvimento motívico ou repetição de mesmo material, isto para que, além de ser identificado pelos outros improvisadores como uma realização pontual, unitária e momentânea, este evento sonoro possa ser seguido por silêncio, e assim, fornecer a oportunidade de um outro evento ocorrer não-simultaneamente. Tendo em vista esta condição preliminar, uma segunda deve ser observada: tais eventos (*sons*) serão agrupados em 5 unidades intercaladas de silêncio sendo que, obrigatoriamente os 4 primeiros devem ser propositalmente não sincronizados com outros *sons* dos demais improvisadores, e o 5º e último, deva ser propositalmente sincronizado e concomitante com o maior número de improvisadores possível. Contudo, o desafio se apresenta no sentido em que os improvisadores não irão iniciar este ciclo de 5 *sons* ao mesmo tempo, mas sim com uma defasagem, como explicada a seguir.

Imagina-se que esta estratégia possa ser realizada com pelo menos 3 improvisadores, sendo que o número máximo de participantes já testado por nós, não excedeu o número de 7 improvisadores. Os improvisadores dispõem-se em círculo, de modo que o contato visual seja admitido entre eles, elege-se um iniciante e a ordem de sequência dos seguintes (sentido horário, anti-horários, intercalado, etc.). Aquele elegido para iniciar tocará a sua sequência de 5 sons, sendo que o próximo improvisador só terá permissão de iniciar sua própria sequência após o 2º som do improvisador anterior, e assim sucessivamente até que se complete a participação de todos pela ordem acertada e o jogo siga. A esta sequência completa de 5 *sons*, executada com êxito, denominaremos *ciclo.*

O objetivo resultante da aplicação das regras deste jogo é o de que cada

improvisador procura individualmente completar quantos ciclos puder.

Ocorre que diversas vezes os improvisadores não conseguem completar o seu ciclo, isto porque ao falhar em sua intenção em fornecer a qualidade esperada de seu *som* (sincronizado ou não) o ciclo deve ser reiniciado. Se, inadvertidamente, ou deliberadamente o segundo improvisador ou qualquer outro provoque uma quebra no ciclo de início do jogo, realizando um *som* sincronizado ou não, antes ou durante o 2º *som* do primeiro improvisador, o jogo então, reinicia[6].

Esta tensão provocada pela expectativa e incertezas sobre a ação do outro, faz com que os improvisadores assumam subterfúgios para dissuadir e persuadir outros improvisadores a fim de contemplar a exigência de seu *som*: com sincronia ou sem. Dentre estes, observamos em nossas experiências, que o gesto corporal teve predominância: os movimentos que indicam "ataque" (inicio de produção sonora) ao instrumento são realizados sem sua efetivação real para que os demais improvisadores sejam induzidos a tocar e assim assegurar a não-sincronia, como uma espécie de "drible" ou blefe. Da mesma, se faz vigilância aos mínimos movimentos que indicam a realização iminente de algum *som*, para que se possa obter sincronia quando necessário.

Abaixo, a fim de exemplificar esta dinâmica, apresentamos um quadro hipotético entre três improvisadores, nomeados "A", "B" e "C", no qual cada linha representa um momento temporal identificável no fluxo da improvisação com suas respectivas jogadas, por vez de cada jogador (turnos). Neste quadro, na primeira coluna estão os códigos que relacionam o número do *som* dentro do ciclo e sua identificação com o improvisador que o produz; já a segunda coluna provê uma descrição do evento, informando das necessidades, decisões e resultados da dinâmica entre os improvisadores.

Código	**Descrição**
1a	O improvisador A inicia seu ciclo com um *som*.
2a	O improvisador A realiza seu segundo *som*. Ao final deste, o improvisador B tem permissão de iniciar seu ciclo com um *som* não-sincronizado.
1b	O improvisador B inicia seu ciclo com um *som*.
3a	O improvisador A realiza seu terceiro *som*.
2b	O improvisador B realiza seu segundo *som*. Ao final deste, o improvisador C tem permissão de iniciar seu ciclo.
1c	O improvisador C inicia seu ciclo com um *som*.
4a	O improvisador A segue para seu último *som* obrigatoriamente não-sincronizado. Ele se prepara para tentar sincronizar seu último *som*.
5a/3b/2c	Neste momento surge o conflito: Enquanto o improvisador A precisa realizar o seu *som* de forma sincronizada e concomitante com o máximo possível de outros *sons* a fim de terminar seu ciclo, o improvisador B e o improvisador C precisam obrigatoriamente realizar cada qual o seu próprio *som* não-sincronizado para seguir adiante em seu ciclo. Surgem os blefes.
3c	O improvisador C realiza seu terceiro *som*.
1a'	Neste quadro hipotético, consideraremos que tendo sucesso em sincronizar seu último som, o improvisador A inicia um novo ciclo. Consideraremos que o improvisador B não obteve êxito, pois não pôde evitar a sincronia com A e por isso deve reiniciar seu ciclo. Já o improvisador C consegue se "esquivar" da sincronização e tocar seu *som* individualmente.
...	O jogo segue...

Tabela 1: Sequência hipotética de jogadas (turnos) para exemplificação do fluxo do jogo.

De acordo com o observado em nossas práticas, o jogo finaliza em 3 condições: quando há desinteresse dos participantes em dar continuidade, quando existe um ajuste que acaba levando todos os improvisadores envolvidos a chegarem em um momento em que eles precisam obrigatoriamente não-sincronizar (silêncio) ou então quando todos estarão em seu último *som* do ciclo (obrigatoriamente sincronizado), e portanto, realizam deliberadamente em conjunto o último *som*.

4. Considerações Finais

O jogo traz para a Livre Improvisação a dimensão do limite e do conflito, que pode servir para ativar ações criativas a partir de desafios que trazem um equilíbrio ótimo (FALLEIROS, 2012, p. 28) para o fluxo sonoro. A Livre Improvisação, com sua característica de processo que engloba momentos anteriores e posteriores do ato criativo permite o desenvolvimento, a longo prazo, de estratégias diversas.

A regra deste jogo na qual cada *som* deve possuir um contorno próprio e distinto, impele o improvisador a um esforço em direção à experimentações e descobertas sobre suas capacidades inventivas. O estado de prontidão dado pela negociação constante com os outros improvisadores, aguça tanto percepção quanto a ação instrumental. O jogo pode se apresentar como processo heurístico de criação colaborativa imbricada na interação.

Para Huizinga, o reestabelecimento do lúdico no jogo (HUIZINGA, 1993) pode promover uma conexão com o coletivo que foi perdida em tempos contemporâneos e que pode agregar muito mais elementos da criatividade humana do que apenas se tratar de uma mera competição. Neste intuito que desenvolvemos esta e outras estratégias, na expectativa de instigar um sentido mais amplo à experiência musical. Segundo afirmou Koellreuter (apud BRITO, 2001, p.45): “Não há nada que precise ser mais planejado do que uma improvisação”.

Lista de Referências

GANGÉ, V. *Historical Dictionary of Modern and Contemporary Classical Music*. Plymouth: Scarecrow Press, 2012.

BRITO, Teca Alencar de. *Koellreutter: O humano como objetivo da educação musical*. São Paulo: Peirópolis, 2001.

COSTA, Rogério Luiz Moraes. *A ideia de jogo em obras de John Cage e na Livre Improvisação*. Belo Horizonte: Per Musi n.19, p. 83-90, 2009.

_____. *A improvisação livre, a construção do som e a utilização das novas tecnologias.* Goiânia: Música Hodie, V.15 - n.1, p. 119-131, 2015

FALLEIROS, Manuel. *Palavras Sem Discurso:* estratégias criativas na livre improvisação. São Paulo: 2012. 266 f. Doutorado em Artes. ECA, USP, São Paulo, 2012.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

IYER, Vijay. *Improvisation, Action Understanding, and Music Cognition with and without Bodies.* Oxford: The Oxford Handbook of Critical Improvisation Studies, Volume 1, 2014.

PRESSING, Jeff. *Psychological Constraints on Improvisational Expertise and Communication,* in *In the course of Performance: Studies in the World of Musical Improvisation.* Ed. Bruno Nettl and Melinda Russel Chicago, (University of Chicago Press, 1998), 53 – 54.

WACHOWSKI, Witold. *"Immunology of music"?* A short introduction to cognitive science of musical improvisation. Varsóvia: AVANT - Studies on Musical Practice, V. III, Number 1, p. 182-186, 2012.

---

[1] Para mais informações sobre os trabalhos desenvolvidos, acesse: http://ciddic.unicamp.br/ci.php

[2] "[...] improvisation comprises creating a piece of music while performing it. It is the art of controlled reorganizing of sound. The spontaneous element is no accident or free choice, because the art of improvisation is too deeply rooted in individual expe- rience and musical knowledge." Tradução nossa.

[3] "A game is a description of strategic interaction that includes the con- straints on the actions that the players can take and the players' in- terests, but does not specify the actions that the players do take." Tradução nossa.

[4] We make choices based on what's at hand, what's allowed, and what's desired, and also based on what we are taught, trained, forced, or empowered to do, or on what we are experienced in doing

[5] "[…] minimalists works in which a repeating fragment of sound was overdubbed and gradually moved out of phase with itself." Verbete sobre Steve Reich. (GAGNÉ, p. 221, 2012).

[6] Esta condição é um paralelo com o termo "queimar a largada" ou "falsa partida", comum aos esportes de competição, como a corrida, que indica que um atleta se antecipa ao comando de início.