

Criação colaborativa na performance musical: referenciais teóricos e montagem de um concerto com uso do violão GuiaRT

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO EM SIMPÓSIO

SIMPÓSIO: Diálogos e perspectivas em criação e performance musical

Renato Mendes Rosa
Instituto Federal de Minas Gerais
Universidade Federal de Minas Gerais
renato.rosa@ifmg.edu.br

Sérgio Freire
Universidade Federal de Minas Gerais
sfreire@musica.ufmg.br

Resumo. Esta comunicação apresenta um recorte da pesquisa de doutorado em andamento que objetiva compreender como se constituem os processos criativos colaborativos na produção de obras e performances com violão GuiaRT e seus sistemas interativos. O texto apresenta uma revisão teórica que se destina a compreender a noção de criatividade distribuída (Glăveanu, 2010, 2014; Glăveanu; Neves-Pereira, 2020) - a partir da abordagem cultural da criatividade - e suas implicações para o campo da performance musical. Apresenta, ainda, a descrição de uma performance construída colaborativamente com uso do violão GuiaRT.

Palavras-chave. Criatividade Distribuída, Criação Colaborativa, Performance Musical, Violão GuiaRT.

Title. Collaborative Creation in Musical Performance: Theoretical References and Assembly of a Concert Using the GuiaRT

Abstract. This paper presents a segment of an ongoing doctoral research aimed at understanding how collaborative creative processes are constituted in the production of works and performances using the GuiaRT and its interactive systems. The text offers a theoretical review that seeks to understand the notion of distributed creativity (Glăveanu, 2010, 2014; Glăveanu & Neves-Pereira, 2020) from the cultural approach to creativity and its implications for the field of musical performance. Additionally, it provides a description of a performance collaboratively constructed using the GuiaRT.

Keywords. Distributed Creativity; Collaborative Creation, Musical Performance, GuiaRT.

Introdução

Este texto apresenta resultados parciais da pesquisa de doutorado em andamento desenvolvida na Universidade Federal de Minas Gerais que tem como objetivo compreender como se constituem os processos criativos colaborativos na produção de obras e performances

com violão GuiaRT e seus sistemas interativos, bem como os modo como o performer atua e se articula dentro dessa produção. O GuiaRT foi desenvolvido no Laboratório de Performance com Sistemas Interativos (LaPIS), da Escola de Música da UFMG¹. Este instrumento aumentado possibilita a transcrição de trechos musicais tocados ao vivo, a exploração de recursos algorítmicos e processamento de áudio, programados em ambiente Max. É, portanto, um dispositivo destinado a criação, composição e performance musical, bem como pode ser utilizado como ferramenta pedagógica e análise de performance (Freire et al, 2021).

A investigação é desenvolvida no campo da Pesquisa Artística, conforme denominada por López-Cano (2015); Lopez-Cano; Opazo (2014); Bragagnolo (2023) e Correia, Dalagna et al. (2018; 2019). Nesse modelo, a produção de conhecimento está vinculada à produção artística e se realiza na e através da experiência prática, de modo que os objetos artísticos se tornam, intrinsecamente, o meio e o resultado da investigação. Pressupõe, ainda, que o artista-pesquisador se debruce sobre sua própria experiência, entendendo a prática como uma realidade em construção, aberta e dinâmica, em contraste à estabilidade da prática enquanto reprodução de cânones da tradição ou da pesquisa enquanto vinculação a modalidades já consolidadas (Domenici, 2012, 176). Correia, Dalagna et al (2018) defendem esse modelo argumentando que artistas demonstram frequentemente maior interesse na criação de novas realidades, explorando um “senso de possibilidade”, do que na observação e descrição do mundo, associada a um “senso de realidade” (Correia; Dalagna et al, 2018).

A partir do desenvolvimento de práticas de colaboração, têm-se buscado nesta pesquisa: criar obras e performances compartilhadas, mediadas pelo violão GuiaRT e seus sistemas interativos; identificar quais são os agentes (humanos e não-humanos) que compõem a rede criativa na produção dessas obras e performances; entender de que modo as relações entre os elementos que compõem essa rede agenciam processos criativos; analisar de que modo ocorrem os agenciamentos produzidos pela interação entre os sujeitos e os sistemas tecnológicos.

Para esta comunicação de pesquisa buscamos apresentar um recorte de nossa revisão teórica que se destina a compreender a noção de criatividade distribuída (Glăveanu, 2010, 2014; Glăveanu; Neves-Pereira, 2020), bem como apresentar a descrição de uma performance construída colaborativamente com o violão GuiaRT e seus sistemas interativos.

¹ O LaPIS dedica-se ao desenvolvimento de conceitos, estratégias e técnicas de interação em tempo real aplicadas à criação musical, utilizando instrumentos acústicos e controladores/sensores digitais. Disponível em: <https://musica.ufmg.br/lapis/> (LAPIS, 2024).

Criatividade e colaboração em música

A ideologia canônica da música ocidental de concerto concebeu ao longo de sua história um posicionamento ético-político assimétrico entre as diferentes instâncias da práxis criativa e da performance musical (Almeida, 2011; Cook, 2013; Domenici, 2012). A tradição musical europeia, pautada na relação de subordinação e fidelidade textual, produziu uma postura que pouco reconhece o papel da oralidade/auralidade, do corpo e dos conhecimentos tácitos da prática musical (Domenici, 2012). Além disso, a ética modernista da performance deslegitimou o papel do performer (ou intérprete) enquanto criador – ou cocriador – do fenômeno musical. Essa assimetria hegemônica é ilustrada por Georgina Born (2005, apud Clarke; Doffman, 2017) quando descreve que

o compositor-herói se sobrepõe acima do intérprete, o maestro acima do instrumentista, o intérprete acima do ouvinte, assim como o ideal da obra autoriza e supervisiona a partitura, que supervisiona a execução, que supervisiona a recepção (Georgina Born, 2005, apud Clarke; Doffman, 2017, p. 2).

Entretanto, sob outra perspectiva, podemos compreender a práxis criativa como um tecido de acontecimentos, ações, interações, acasos, determinações e indeterminações, produtos da ação dos criadores assim como reflexos do contexto que os cercam. Isto é, como um processo que se estabelece através de uma rede de conexões entre seus agentes, considerando, também, os meios em que essas redes são estabelecidas. Abordam-se, assim, os fenômenos e as relações, retirando-as de compartimentos muito estanques, diluindo na medida do possível as fronteiras entre cada uma das instâncias do fazer musical. Considera-se que o performer é parte da obra quando a executa e atua significativamente na sua criação. A obra musical passa, então, a ser um organismo dinâmico, nutrido pela multiplicidade de interações e de significados postulados pelos seus diversos agentes.

Zampronha (1996, p.132), descreve que o que chamamos de “obra musical” não está no texto, nem em sua performance, mas sim no “rastro”, no “traço” deixado por ela. A colocação de Zampronha pode ser expandida e reforçada pela afirmação de que “o processo criativo é distribuído espacial, temporal, tecnológica e socialmente de uma infinita variedade de maneiras” (Clarke; Doffman, 2017, p. 2, tradução nossa). Dessa forma nos afastamos da perspectiva que considera o fenômeno criativo de modo individualista e nos concentramos em uma abordagem que observa a criação a partir da existência de redes interativas, colaborativas

e partilhadas (Cook, 2018; Clarke; Doffman, 2017; Glăveanu, 2010; 2014; Glăveanu; Neves-Pereira, 2020)

Amparado nesses pressupostos, tomamos aqui como referência os questionamentos de Eric Clarke e Mark Doffman (2017):

A quem ou a que atribuímos o agenciamento e a responsabilidade criativa? Dentro de que tipos de estruturas conceituais podemos entender isso? A que tipos de discursos isso tem sido associado? Como podemos rastreá-lo nas relações de trabalho e nas transformações materiais de projetos criativos específicos? (Clarke; Doffman, 2017, p.2).

Para além disso, como podemos compreender os agenciamentos criativos envolvidos em processos deliberadamente colaborativos? Que lentes conceituais nos auxiliariam a compreender o fenômeno criativo em sua rede de interações e agenciamentos? Qual o lugar dos objetos, dos espaços e instituições nos agenciamentos produzidos dentro dessa rede? Como os sujeitos se relacionam com os instrumentos, com a tecnologia e com as máquinas (Iazzetta, 1997)?

Usualmente, o termo ‘colaborar’ refere-se à cooperação mútua na qual o esforço de uma pessoa se une, modifica, complementa ou de alguma forma impacta o trabalho de outra (ou outras) e, reciprocamente, é afetado por ele (Clarke; Doffman, 2017). Nesse sentido, entende-se que o fenômeno criativo é sempre distribuído (Glăveanu, 2014; 2010; Glăveanu; Neves-Pereira, 2020). Há, portanto, o reconhecimento dos aspectos sociais, culturais, psicológicos, bem como da materialidade, dos espaços e dos meios envolvidos na criação.

A Criatividade Distribuída, segundo Vlad Glăveanu

A compreensão da criatividade enquanto um fenômeno individualizado, inato e místico percorre a história e a práxis da música ocidental de concerto. Conforme aponta Nicholas Cook (2018), há uma noção ainda persistente sobre criatividade – observada tanto no senso comum quanto em boa parte da teorização e práticas acadêmicas – que está assentada em uma série preceitos e mitos que sugerem que ato criativo é destinado apenas aos grandes gênios, assim como é um fenômeno intrinsecamente solitário. Cook afirma que essa é uma percepção construída, inicialmente, a partir do princípio teológico *creatio ex nihilo*, isto é, da ideia da criação do universo a partir do absoluto nada. Assim como no ato criativo divino, o grande gênio produziria algo completamente sem precedentes, materiais preexistentes ou conexão explícita com outros sujeitos. Provavelmente, a imagem do gênio solitário seja uma das representações mais marcantes da história das artes.

Glăveanu (2010) revela que, a partir do século XIX, a dimensão mística do ato criativo dá lugar ao pensamento do gênio criativo a partir de uma justificativa assentada na biologia humana, isto é, corroborado por um viés cientificista. O estudo *Hereditary Genius*, de Francis Galton, escrito em 1869 (apud Glăveanu, 2010), inaugura o paradigma do criador excepcional único sob o ponto de vista da ciência. Esse paradigma é descrito por Glăveanu como *The He-paradigm*. Trata-se de uma perspectiva que coloca o “criador genial”, ideologicamente representado pela figura masculina, como aquele que possui capacidade de criar apenas por meio de suas características biopsicológicas particulares. Suas capacidades criativas independem de seu contexto sociocultural, de sua interação e diálogo com o outro e do reconhecimento de materiais simbólicos anteriores. Separa, assim, o sujeito de sua comunidade, exclui a criatividade ordinária e omite a possibilidade da cocriação. Além disso, “raramente é a criatividade que decide quem é um gênio, mas as estruturas institucionais que refletem as relações de poder entre e dentro dos grupos sociais” (Glăveanu, 2010, p.4).

Já na segunda metade do século XX, no contexto do pós-guerra estadunidense, as investigações no campo da psicologia da criatividade lançam luz ao que Glăveanu (2010) descreve como *The I-paradigm*. Surgem inúmeras investigações na perspectiva da psicologia cognitiva interessadas em compreender o fenômeno criativo. Esse paradigma substitui a figura do gênio de exceção e concentra seu pensamento no sujeito criativo capaz de desenvolver suas habilidades. Apesar de uma abertura mais democrática e menos excludente, essa perspectiva configura-se como uma abordagem sujeito-centrada, pois dedica-se a uma visão intrapsíquica dos indivíduos. Os aspectos socioculturais desses sujeitos são, de certo modo, levados em consideração, entretanto aparecem em uma relação ‘figura-fundo’ na análise dos fenômenos ou aparecem como elementos influenciadores ou inibidores do ato criativo (Glăveanu; Neves-Pereira, 2020). A partir desse modelo, emergem uma série de testes psicométricos desenvolvidos para mensurar pensamento divergente, solução de problemas etc. Os testes de Torrance (*Torrance Tests of Creative Thinking – TTCT*), publicados em 1966, são os mais conhecidos e ainda hoje são utilizados nos estudos da psicologia cognitiva (Wechsler; Nakano, 2020).

As proposições mais recentes nos estudos sobre a criatividade têm se construído a partir do que Glăveanu (2010) descreve como *The We-paradigm*. Neste prisma epistemológico, as investigações buscam rejeitar, parcialmente, as posturas positivistas sobre o fenômeno criativo e aproximam-se de posições mais sistêmicas – como os modelos de Csikszentmihalyi (1996) e Amabile (apud Fleith et al, 2020) – reconhecendo a constituição da dimensão social e do ambiente na gênese do desenvolvimento criativo (Neves-Pereira, 2018). Entretanto, essa é

uma perspectiva que mantém a dinâmica que coloca sujeito e cultura enquanto categorias distintas. A dimensão social é entendida como parte de um domínio de validação dos objetos criados atuando como uma instância reguladora do fenômeno criativo. Neves-Pereira (2018) aponta que a “criatividade continuou sendo fenômeno individual [mas] orquestrado pela dimensão social” (p. 11).

Os três paradigmas descritos por Glăveanu (2010) funcionam como um “recurso analítico” (Monzo, 2022) que nos permite compreender a trajetória epistemológica associada ao pensamento sobre a criatividade. Essa trajetória é o ponto de partida para a compreensão do modelo da **psicologia cultural da criatividade** (Glăveanu, 2010, 2014; Glăveanu; Neves-Pereira, 2020). Esse modelo parte do princípio que todo ato criativo é, em sua gênese, sociocultural. Não há, portanto, distinção conceitual entre o indivíduo e a sociedade (Neves-Pereira, 2018). A criação é um espaço intersubjetivo que se observa por meio das interações sociais dialógicas. O fenômeno criativo é simultaneamente psicológico, social, material, temporal e cultural (Glăveanu; Neves-Pereira, 2020). Dentre os diversos princípios dessa abordagem, poderíamos destacar dois que recaem sobre a nossa proposta de pesquisa:

(i) A criatividade é um processo fundamentalmente social e colaborativo (Glăveanu; Neves-Pereira, 2020), isto é, há o deslocamento do foco do sujeito que cria – ou dos objetos criados – para o entendimento das interações entre as pessoas engajadas, dos processos de cocriação e seus contextos. Portanto, interessa-se menos sobre o fenômeno que ocorre no cérebro dos indivíduos e mais sobre o que ocorre “entre” os indivíduos. Para os autores,

As relações e interações com o outro, nos múltiplos contextos socioculturais, é a base do modelo psicológico cultural da criatividade, que também inclui: (i) a existência de redes interativas; (ii) o papel das ações e interações; (iii) a realidade da cocriação pela interação com as outras pessoas; (iv) a assimilação de suas posições; (v) a compreensão de suas singulares perspectivas do mundo. (Glăveanu; Neves-Pereira, 2020, p. 153)

Em uma perspectiva individualista da criatividade – como nos paradigmas *He e I* – ser criativo é diferenciar-se do todo e construir um pensamento divergente. É, portanto, tornar-se uma exceção. Por outro lado, na perspectiva cultural da criatividade, o sujeito cria **porque** faz parte de um todo e sua criação é fruto das relações e dos diálogos. A perspectiva cultural pressupõe conformidade e partilha. Eventualmente, no prisma de uma criatividade pensada em rede, existirão atos criativos que se destacam do todo e provocam deslocamentos e mudanças em um determinado domínio. Entretanto, esse deslocamento é efeito dos agenciamentos produzidos dentro da própria rede, e, portanto, resultado de uma condição intrinsecamente social e cultural.

(ii) A criatividade também é um processo material (Glăveanu; Neves-Pereira, 2020), ou seja, a criatividade não ocorre apenas entre pessoas; os sujeitos criam a partir de objetos, lugares, instituições. Os elementos não-humanos são reconhecidos como parte dessa materialidade. A pesquisa delineada tem como objeto a compreensão dos processos criativos colaborativos na produção de obras e performance mediadas pelo uso de um violão incorporado a interfaces eletrônicas e interativas. Os objetos tecnológicos envolvidos nessa produção (violão GuiaRT, pedais, computadores, sensores, programações em ambiente Max) também compõem a rede criativa que constitui essas experiências. Para além das interações sociais presentes no processo criativo – entre os sujeitos envolvidos – há ainda as interações desses sujeitos com uma série de *affordances* (Glăveanu; Neves-Pereira, 2020). Reconhece-se, portanto, o agenciamento que os recursos tecnológicos, as obras, as partituras, o instrumento e o espaço produzem no processo criativo.

Por fim entende-se que a noção de Criatividade Distribuída, conforme abordada por Glăveanu (2014) no contexto da Psicologia Cultural da Criatividade, propõe um outro modo de pensar o fenômeno criativo que se inicia não mais atribuindo a criatividade a um sujeito ou a sua cultura, mas a “distribui” no espaço relacional entre elas. Nesse entendimento, não há mais um indivíduo, um objeto ou um lugar onde "localizar" a criatividade, pois ela passa a ser observada na distribuição entre os múltiplos atores, objetos, criações, lugares e tempos (Glăveanu, 2014).

Uma performance colaborativa com violão GuiaRT e seus sistemas interativos

Com base nas discussões acerca da colaboração, criatividade distribuída e uso da tecnologia como mediadora de processos criativos, elaborou-se uma proposta de concerto que foi realizada em junho de 2024 no Espaço de Criação e Invenção Sonora (ECrIS), no Conservatório da UFMG. O concerto foi pensado neste espaço devido ao uso de um sistema de difusão sonora em seis canais, bem como uso de recursos imagéticos e iluminação. O concerto foi construído de modo a produzir diálogo entre práticas tradicionais de concerto e o desenvolvimento de práticas com uso do violão GuiaRT e seus sistemas interativos.

Breve descrição do violão GuiaRT

O violão GuiaRT é um instrumento aumentado por captação hexafônica (podendo incluir outros sensores), pensado como elemento principal de um sistema musical interativo. Esta interface modular permite a ampliação de recursos de um instrumento acústico, a exploração de descritores de áudio em tempo real e, ainda, possibilita a composição musical interativa. O tratamento dos dados acústicos e seu processamento digital são programados em ambiente Max. Sua implementação está descrita em detalhes em Freire et al (2021).²

Instrumentos aumentados são, segundo Wanderley e Miranda (2006), instrumentos acústicos (ou elétricos) incorporados de sensores diversos, permitindo que o músico amplie as possibilidades de manipulação de parâmetros sonoro-musicais para além daqueles tradicionalmente dados pelo instrumento primário. O instrumento original mantém todas as suas características acústicas, porém a inclusão de sensores expande sua funcionalidade, viabiliza múltiplas emissões sonoras, diversifica os mecanismos técnico-instrumentais e incorpora sistemas interativos elaborados via programação, por exemplo.

Rowe (1993) define três estágios na concepção de um sistema interativo: captação de dados (*sensing*), processamento (*processing*) e resposta sonora (*response*). No caso do GuiaRT, a fase da captação é realizada pelos captadores individuais por corda (e, eventualmente, por um captador de contato e/ou sensores de movimento); o estágio de processamento é sua principal característica, no qual se realiza a transcrição em tempo real de trechos selecionados por acionamento de pedais; as respostas sonoras são variações dos trechos transcritos, aliadas a outros tipos de processamento de áudio.

Concepção da performance

Descreve-se abaixo o modo como esta performance foi imaginada e realizada, destacando o programa trabalhado. O concerto foi delineado em dois momentos: em uma primeira seção foram trabalhadas obras para violão solo de compositores do século XX e XXI, incorporando, em uma das obras, recursos tecnológicos à uma execução em formato tradicional.

² O sistema GuiaRT foi desenvolvido utilizando o seguinte hardware: violões Yamaha (modelo CG182S) e Alhambra (modelo E-533, ano 1978); captador piezo hexafônico RMC; plugue DIN 7 pinos; direct boxes Behringer; interface de áudio Focusrite - modelo Saffire Pro40; computador iMac 27" 2.9 GHz; pedais on/off; sensores. Os softwares utilizados foram: Max-Msp versões 6, 7 e 8; biblioteca sampler de violão nylon Ilya Efimov; e Kontakt (LaPIS, 2024). Conta também com equipamentos digitais mais recentes, incluindo um sistema portátil para performances.

Em seguida, foram apresentadas obras produzidas em atividades coletivas desenvolvidas em um grupo de estudo e uma oficina de criação musical, utilizando os recursos disponíveis com o violão GuiaRT.

Tetragrammaton XIII, de Roberto Victorio (Victorio, 2014), é apresentada neste concerto como uma espécie de prefácio. Trata-se de um convite a uma experiência de escuta musical interessada, sobretudo, nas transformações sensíveis dos materiais sonoros e na transitoriedade do fluxo temporal. É a partir desse cenário que buscamos conduzir esta audição. Em seguida, o compositor cubano Leo Brouwer é destacado por meio de duas obras icônicas do repertório violonístico de vanguarda no século XX: **Elogio de la Danza** (Brouwer, 1964) e **Espiral Eterna** (Brouwer, 1973). Nesta última peça recorre-se a ferramentas de programação para a produção de ressonâncias geradas por *scordaturas* virtuais desenhadas em ambiente Max. Essas ressonâncias foram processadas em tempo real e suavemente amplificadas no sistema de difusão sonora. A interação dessa obra com as ressonâncias virtuais produziu um efeito imersivo aos ouvintes, introduzindo, gradualmente, elementos sonoros explorados nas obras seguintes.

Em seguida, foram apresentadas três obras desenvolvidas colaborativamente. Em **Um Retrato Necropolítico** (2021), de Artur Azzi, demonstra-se um trabalho colaborativo desenvolvido no grupo de estudos *VersDeleuze* (Campolina et al, 2023). Esta é uma obra aberta para narrador e instrumentação livre que utiliza como tema o debate contemporâneo sobre a necropolítica enquanto forma de governo. A discussão sobre a gestão da pandemia de COVID-19 no Brasil é incorporada à performance como elemento de reflexão. Foram utilizados três violões e uma “pandora” - uma caixa-clara ligada a um sistema musical interativo e sensores de movimento. Foram trazidos à performance excertos de textos de Achille Mbembe, Judith Butler, Frantz Fanon, Michel Foucault, e Suely Rolnik. **Redemoinho** (2023), de Renato Rosa e Sérgio Freire, é uma peça construída como uma improvisação guiada a partir do tratamento e variação de gestos musicais extraídos de duas obras do compositor cubano Leo Brouwer, *Elogio de la Danza* (Brouwer, 1964) e *La Espiral Eterna* (Brouwer, 1973). Essas duas obras de Brouwer - anteriormente apresentadas como um espécie de “costura mnemônica” - foram retomadas, dessa vez transformadas pela improvisação com o uso do sistema GuiaRT. Foram utilizados em sua composição sonora processamentos digitais sobre o espectro de frequências (modulação em anel), prolongamento de sons, transcrições de trechos tocados ao vivo e suas variações quanto ao tempo (retrógrados, variação de andamento) e conteúdo de alturas, além de recursos de espacialização. Os materiais sonoros foram processados em tempo real com o acionamento de pedais previamente programados. Sua estrutura musical é organizada em três

momentos: na primeira seção, denominada *Fragmentos*, faz-se alusão aos excertos extraídos de *Elogio de la Danza*. Na segunda seção, *Simulacro*, busca-se produzir a emulação de uma espiral com a espacialização em sistema hexafônico. A terceira seção, *Prisma*, faz uma alusão simbólica às transformações dos materiais das obras de Brouwer em seu encontro com a tecnologia do violão GuiaRT, do mesmo modo que a luz sofre refração ao mudar de meio material - um prisma, por exemplo. **Quatro Fantasias Farmache** (2024), de Sebastián Barroso, Renato Rosa, Sérgio Freire e Eduardo Campolina é um conjunto de peças desenvolvido em diálogo com obras visuais *Sónico, Oda, Mudra e Tsunami* (2024) do artista argentino Cristóbal Farmache (1982). Trata-se de uma improvisação roteirizada desenvolvida a partir da leitura simbólica de elementos pictóricos (que compreendeu aspectos texturais, formais, gestuais e matizes de cores) dessas obras em contraponto com recursos sonoros viabilizados pelo violão GuiaRT. Compõem a organização sonora nesta performance uma série de processamentos digitais sobre o espectro de frequências, a introdução de novas sonoridades a partir de instrumentos virtuais, bem como o uso de recursos de espacialização. Para além disso, são utilizados sensores de movimento para proposição de transformações de parâmetros sonoros de modo interativo. A performance foi elaborada considerando-se aspectos cênicos, de modo que o corpo do performer, o espaço e a visualidade se estabelecem como parte essencial na criação de uma rede múltipla de símbolos e significados.³

Considerações sobre o processo colaborativo

O trabalho com sistemas interativos desafia a tradicional divisão do trabalho musical entre composição, performance e audiência. Adicionalmente, a programação se torna um ponto central, onde essas instâncias não são mais estanques e separáveis. Tudo isto aponta para um grande potencial de colaboração, no qual as expertises também se influenciam distributiva e mutuamente, conforme apontado pela teoria de Glăveanu (2014). Por exemplo, a performance demanda da programação funções específicas não pensadas anteriormente; a programação sugere situações musicais a partir dos recursos técnicos da performance; a performance é desafiada por novas *affordances* tecnológicas, como processamentos sonoros, exploração espacial e uso de pedais e sensores; o repertório tradicional passa a ser material criativo (e não mais o produto final); as ideias musicais e os gestos sonoros são também fomentadas pelas

³As gravações de *Redemoinho* e *Quatro Fantasias Farmache* podem ser acessadas através do link: <https://musica.ufmg.br/lapis/projects/guiart/musics/>

obras visuais e recursos pictóricos. Neste contexto, o resultado criativo é fruto dessas inúmeras relações surgidas no processo colaborativo e se constitui em rede.

Desde agosto de 2023, durante oficinas semanais na disciplina *Criação Interativa com o Violão GuiaRT*, ofertada pelo Programa de Pós-Graduação em Música da UFMG, desenvolvemos um ambiente de experimentação sonora. O processo inicial foi marcado pelo estudo e aprendizagem das ferramentas tecnológicas e musicais oferecidas pelo sistema interativo, com exploração de recursos que variaram desde a improvisação livre até a adaptação de obras canônicas do repertório violonístico ao violão GuiaRT. Todo o processo foi conduzido por discussões coletivas sobre os procedimentos criativos. Em um segundo momento, iniciamos a criação de uma obra para dois violões, etapa na qual novos recursos da interface, como sensores de movimento e explorações sonoras inéditas, foram introduzidos. Adicionalmente, incluímos obras visuais como estímulos ao processo criativo, que, ao final, foram incorporadas no escopo da performance. Ensaios de performance, elaboração de partituras e representações gráficas, além da produção de gravações audiovisuais, também foram conduzidos.

Por fim, destacamos que, nesta performance, a tecnologia foi mediadora dos processos criativos, agenciando modos de interação entre os sujeitos envolvidos, as obras diversas, os contextos, os espaços e os materiais advindos das diferentes linguagens artísticas. Buscou-se, assim, construir as relações de cocriação compreendendo a prática como uma realidade aberta e dinâmica, explorando o que Correia e Dalagna et al (2018) discorrem como “senso de possibilidade” na Pesquisa Artística. Entende-se a criatividade enquanto um processo fundamentalmente social - distribuída em uma rede colaborativa - assim como reconhece-se a sua materialidade, isto é, a percepção de que também fazem parte dessa rede os objetos, os lugares, a tecnologia, as instituições e todos os agenciamentos não-humanos produzidos dentro desse contexto (Glăveanu; Neves-Pereira, 2020).

Considerações finais

A investigação sobre processos de criação colaborativa em música é um campo em desenvolvimento no Brasil, conforme demonstra a revisão de Bertissolo et al (2022). Apesar do crescente esforço de pesquisadores brasileiros, esta é uma área ainda incipiente e requer ampliação de pesquisas com a exploração de novos escopos teóricos e metodológicos. Assim, entendemos que o suporte teórico produzido pelo campo de estudos da psicologia cultural da criatividade (Glăveanu; Neves-Pereira, 2020) pode contribuir ao campo da performance

musical, sobretudo àquelas investigações interessadas no papel do performer no processo de criação musical.

Buscamos compreender a criatividade como um processo que emerge de uma complexa rede de interações entre seus diversos agentes, o que inclui a ação do performer nessa teia partilhada da criação musical. Esperamos, portanto, que esta pesquisa – e o uso do escopo teórico apresentado – possa fomentar outros modos de observar o papel do performer, distanciando-se de modelos e práticas artísticas tradicionais, ampliando o posicionamento do performer no espaço ético-político da práxis musical (Domenici, 2012).

Ademais, essa pesquisa se debruça sobre processos de criação artística com o uso de um instrumento musical ainda muito pouco difundido, o GuiaRT. Portanto, observa-se um potencial de inovação na produção de práticas de criação e composição, nos procedimentos para performance musical, na difusão de repertório e na inserção de ferramentas no campo violonístico.

Referências

ALMEIDA, Alexandre Zamith. **Por uma visão de música como performance**. OPUS, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 63-76, dez. 2011.

BERTISSOLO, Guilherme; PITTA, Paulo; MASCARENHAS, Lisa; MARQUES, Alex. **A pesquisa em processos de criação colaborativa e criatividade composicional no Brasil: cenários e desafios**. Musica Theorica, v. 7, n. 1, p. 214–241. 2022.

BRAGAGNOLO, Bibiana. **A cartografia como método para a Pesquisa Artística**. ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes, v. 10, n. 2, 2023.

CAMPOLINA, Eduardo; AZZI, Artur M.; MORALES, João P. Q.; BARROSO, Sebastián; ROSA, Renato Mendes. **Composição e experimentação: o violão em novos campos conceituais**. In: **XXXIII Congresso Nacional da ANPPOM, 2023**, São João del Rei. Anais do XXXIII Congresso da ANPPOM, 2023. v. 33.

COOK, Nicholas. **Beyond the score: music as performance**. New York: Oxford University Press, 2013.

COOK, Nicholas. **Music as creative practice**. New York, NY: Oxford University Press. 2018. p. 1-14.

CORREIA, Jorge; DALAGNA, Gilvano; BENETTI, Alfonso. MONTEIRO, Francisco. **When is research artistic research? Cahiers of artistic research 1**. UA Editora: Aveiro. v. 1, 2018.

CORREIA, Jorge; DALAGNA, Gilvano. **Premises for Artistic Research. Cahiers of artistic research 2**. UA Editora: Aveiro. v. 2, 2019

CLARKE, Eric F.; DOFFMAN, Mark (Ed.). **Distributed creativity**: Collaboration and improvisation in contemporary music. Oxford University Press, 2017.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Creativity**: The psychology of discovery and invention. New York, Harperperennial, Modern Classics. 1996.

DOMENICI, Catarina. **A voz do performer na música e na pesquisa**. Anais do II SIMPOM 2012 - Simpósio Brasileiro de Pós-Graduandos em Música. 2012, p. 169-182.

FREIRE, Sérgio; ARMONDES, Augusto Armondes; SILVA, Rubens. **Real-Time Symbolic Transcription and Interactive Transformation Using a Hexaphonic Nylon-String Guitar**. Computer Music Journal, 45:4, pp. 20–39, Winter 2021.

FLEITH, Denise de Sousa; VILARINHO-REZENDE, Daniela; ALENCAR, Eunice Maria Lima Soriano. **O modelo componencial da criatividade de Teresa Amabile**. In: Teorias da Criatividade, p. 47, 2020.

GLĂVEANU, Vlad. **Paradigms in the study of creativity**: introducing the perspective of cultural psychology. New ideas in psychology, 28 (1). 2010. p. 79-93.

GLĂVEANU, Vlad Petre; NEVES-PEREIRA, Mônica Souza. Psicologia cultural da criatividade. In: **Teorias da criatividade**. Campinas, SP: Alínea 2020. p. 142-168.

GLĂVEANU, Vlad Petre; **Distributed Creativity**: Thinking Outside the Box of the Creative Individual. Heidelberg: Ed. Springer. 2014.

IAZZETTA, Fernando. **A música, o corpo e as máquinas**. Revista Opus, Rio de Janeiro, v. 4 n. 4, ago 1997 p. 27-44.

LAPIS. **Laboratory for Performance with Interactive System**. [s.d.]. Disponível em: <https://musica.ufmg.br/lapis/>. Acesso em: 20 de março de 2024.

LÓPEZ-CANO, Rubens. **Pesquisa artística, conhecimento musical e a crise da contemporaneidade**. ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes, 2015, v. 2, n. 1, p. 69-94.

LÓPEZ-CANO, Rubén; OPAZO, Úrsula San Cristóbal. **Investigación artística en música**: problemas, métodos, experiencias y modelos. Barcelona: Fondo para la Cultura y las Artes de México e la Escola Superior de Música de Catalunya. 2014.

MONZO, Diogo Souza Vilas. **Improvisação livre distribuída**: um estudo das dinâmicas interativas no processo criativo à luz das abordagens culturais da criatividade. 268. Tese (Doutorado em Música) Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2022.

NEVES-PEREIRA, Mônica Souza; FLEITH, Denise de Souza. **Teorias da criatividade**. Campinas, SP: Alínea, 2020.

NEVES-PEREIRA, M, S. **Posições conceituais em criatividade**. In: Psicologia em estudo, v. 23, p. 1-15, e39223. 2018.

ROWE, Robert. **Interactive Music Systems: Machine Listening and Composing.** The MIT Press: Cambridge, Massachusetts. 1993. 2 ed.

VICTORIO, Roberto. Tetragrammaton XIII. Uberlândia: editado por Renato Rosa e Miriã Morais, 2014. 1 partitura. Violão

MIRANDA, Eduardo; WANDERLEY, Marcelo. **Digital Musical Instruments: Control and Interaction Beyond the Keyboard.** A-R Editions, Inc.: Middleton, Wisconsin. 2006. Vol. 21.

WECHSLER, Solange Muglia; NAKANO, T. de C. Dimensões da criatividade segundo Paul Torrance. In: **Teorias da criatividade.** Campinas, SP: Alínea 2020. p. 15-46.

ZAMPRONHA, E. S. **Onde está a música?** ARTEunesp, v. 12. São Paulo, 1996. p. 115-133.