

# A Caixa de Pandora



# **A Caixa de Pandora**

## **7 composições para improvisar**

**António Augusto Aguiar**

© António Augusto Aguiar

Afiliação: ESMAE-IPP i2ADS

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2126-9522>

A Caixa de Pandora

DOI: [10.26537/ed.p.porto.84](https://doi.org/10.26537/ed.p.porto.84)

ISBN: 978-989-9226-05-0

Editado por politema 2025

Os conteúdos apresentados (textos e imagens) são da exclusiva responsabilidade dos respetivos autores.© Edições POLITEMA | Autores—Esta obra encontra-se sob a Licença Internacional Creative Commons Atribuição Não Comercial 4.0.

## Resumo

Considerando a escassez de composições ou pré-composições com improvisação disponíveis em contexto do ensino superior, sobretudo a nível nacional, mas também a nível internacional, urge a publicação para colmatar esta falta que em muito ajudará músicos, professores e alunos de música, a desenvolver esta atividade tão esquecida e marginalizada da música. Na verdade, todos falam dela e a colocam no centro dos programas ligados à criatividade, mas poucos a exploram e a põem em prática na sala de aula ou mesmo em cima do palco. É devido à pouca oferta editorial, à falta de material dedicado a esta prática e à falta de informação sobre como fazer, que a improvisação tem vindo a ser esquecida ou mesmo negligenciada, sobretudo se a compararmos com outras práticas artísticas.

Este projeto visa disponibilizar aos alunos e docentes interessados na improvisação musical um conjunto de ferramentas e modelos para usarem em sala de aula, em situação de ensaio de grupo ou de apresentação em Concerto. Os exemplos aqui apresentados foram testados e construídos pelo grupo de trabalho constituído nas aulas de Improvisação Musical, coletivo formado para o efeito com supervisão de António Aguiar ou com o projeto T3+1, grupo de geometria variável da ESMAE. Apresenta-se também uma contextualização sobre aspectos ligados à influência do Jogo, como atividade lúdica fundamental na performance musical, assim como, uma visão sobre questões musicais que influenciam e categorizam o conceito de “Abertura” na construção de formas improvisadas.

Palavras-Chave: Improvisação, Exploração, Composição, Comunicação Musical, Abertura.

## Abstract

Considering the scarcity of compositions or pre-compositions involving improvisation available in academia, particularly at the national level but also internationally, there is an urgent need for publications to fill this gap, which would greatly help musicians, teachers, and music students to develop this often forgotten and marginalized musical practice. In fact, everyone talks about it and places it at the heart of creativity-related programs, but few explore it and put it into practice in the classroom or even on stage. It is due to the limited editorial offerings, the lack of material dedicated to this practice, and the absence of information on how to approach it that improvisation has been forgotten or even neglected, especially when compared to other artistic practices.

This project aims to provide students and teachers interested in musical improvisation with a set of tools and models to use in the classroom, in group rehearsal settings, or in concert performances. The examples presented here were tested and developed by the working group formed in the Musical Improvisation classes, a collective created for this purpose under the supervision of António Aguiar, or through the T3+1 project, a variable-geometry group at ESMAE. The text also provides context on aspects related to the influence of play, as a fundamental recreational activity in musical performance, as well as a perspective on musical elements that influence and define the concept of "Openness" in the construction of improvised forms.

Keywords: Improvisation, Exploration, Composition, Musical Communication, Openness.

# Índice

Resumo .....	4
Abstract .....	5
I - Introdução.....	8
II - O Jogo.....	9
III - Estímulos Exteriores.....	11
IV - O modelo de Carl Orff .....	12
V - O modelo <i>Soundpainting</i> .....	13
VI – Abertura, Obra Aberta, Obra em Movimento. ....	15
VII - Sobre o conceito de Constrangimento.....	17
VIII - Categorias de abertura.....	19
IX - Aplicação das Categorias de Abertura às composições propostas .....	22
X - 7 Composições para improvisar.....	24
1 – António Aguiar, Pandora, para grupo de geometria variável, 2010. ....	24
2 – Telmo Marques, O Silêncio Seis - para T3+1 (voz, piano, contrabaixo e maestro com um dado). 2018.....	29
3 - Alexandre Tavares, 2024. Grave Idade - for 3 groups of musicians. 2024.....	31
4 – Denis Poustovcar, <i>Uno Duo Tre Quattro</i> , para um Grupo de Geometria Variável. 2024.....	32
5 – José Ribeiro, Improvisação para Piano, 2024.....	33
6 – Lucia Lopez Vicente, <i>Improv(sight)ion II</i> , 2024.....	34
7 – Luís Nitsche, * Piano, 2024.....	35
XI – CODA .....	36
Referências Bibliográficas .....	37

## Índice de Figuras

Figura 1 – António Augusto Aguiar, <i>Ad Libitum</i> , CD, Polifonia (2005).....	11
Figura 2 – Pandora – Introdução–.....	26
Figura 3 – Pandora – Contínuo Sonoro e Exame .....	26
Figura 4 – Pandora – Cantus Firmus e Pescadinha de Rabo na Boca .....	27
Figura 5 – Pandora – Coda.....	28
Figura 6 – O Silêncio Seis .....	31
Figura 7 – Grave Idade for 3 groups of musicians.....	31
Figura 8 – Uno Duo Tre Quattro. ....	32
Figura 9 – Improvisação para Piano .....	33
Figura 10 – Improvi(sight)ion II .....	35
Figura 11 – * <i>Piano</i> .....	35

## I - Introdução

As propostas apresentadas são composições originais que desenvolvem diferentes aspectos da improvisação e tendem para uma linguagem musical não tradicional, pelo que pretende abordar conceitos universais da música como: Textura, Timbre, Forma, Fraseado, Repetição, Variação, Diferenciação, Oposição e Interrupção.

Parte destas pré-composições usam a linguagem *Soundpainting* como linguagem gestual facilitadora para uma possível sintaxe universal de comunicação básica da criação em tempo-real.

Sempre que necessário, são sugeridas pelo autor as referências para uma melhor interpretação da obra, assim como, uma legenda da notação musical usada.

Como composições individuais, apresentam-se na forma original tal como na sua estreia. São, por isso, notadas tal como os autores julgaram importante para a compreensão da obra e com os elementos mínimos que julgaram necessários, não estando sob uma regra editorial comum. Sendo obras de inspiração diferentes, pretende-se manter a riqueza sínica das suas notações e representações. Como princípio editorial desta coletânea de obras musicais, decidiu-se apresentar em página própria para permitir o seu uso sem outras distrações de texto ou teorias analíticas, como na tradição editorial desenvolvida até hoje: a partitura, as imagens, o *móbil do crime*.

As duas primeiras propostas, *Pandora* e *O Silêncio Seis*, são obras de dois docentes da ESMAE que foram desenvolvidas para grupos onde os autores também foram intérpretes/improvisadores.

As restantes propostas (3-7), foram desenvolvidas em contexto da Unidade Curricular (UC) Opcional de “Improvisação Musical”, que apresenta como objetivos a prática e a desmistificação da improvisação como ferramenta de expressão e de criação musical em tempo-real. A própria UC tem como parte da avaliação a apresentação de uma obra pré-composta onde a improvisação deverá ter obrigatoriamente um papel primordial. Estes autores foram também intérpretes/improvisadores ativos.

Para melhor situar o leitor em relação a esta edição, pretende-se aqui abordar a criatividade em tempo-real fornecendo novas obras para explorar, mais do que apresentar uma antologia da improvisação, percorrendo a história da música e os seus contributos ao longo dos séculos. O foco central será a possibilidade de contribuir com sete novas ferramentas, sete composições que promovem a criatividade e a exploração desta prática que é sempre operativa.

Pretende-se então que estas propostas sejam o ponto de partida para uma abordagem lúdica que, acompanhadas de imagens e outros recursos, sirvam para ilustrar as ideias, os conceitos e sobretudo, as práticas, mais do que uma análise musical teórica, que poderia revelar um lugar-comum de algumas teorias focadas na sua aplicabilidade, mas que teimam em nunca se aplicar em resultados sonoros.

Os temas que contextualizam este corpo do trabalho são vocacionados para conceitos básicos que importa reter: o *jogo*, como atividade lúdica que deve acompanhar a prática musical, assim como a abordagem a problemas ligados ao conceito de *constrangimento* ou à potência de recursos externos, aflorando uma reflexão sobre o conceito de *abertura*, fator necessário a qualquer música, ou ainda, desenhando uma proposta de diferentes *categorias de abertura* musical.

## II - O Jogo

O jogo, como estrutura social, despoleta em nós um ambiente propício ao desenvolvimento, não só de um foco de excitação particular, mas também de uma entrega ancestral típica do momento especial de comunicação, só alcançada pela música, em particular.

A abertura causada por um bom jogo musical, garante à partida o desconhecimento do resultado, característica fundamental para manter o ato performativo como condição de alerta.

O jogo tem um papel absolutamente primário no desenvolvimento dos seres humanos, tão essencial quanto o raciocínio e a fabricação de objetos (Huizinga, 2008). A arte tem características lúdicas muito parecidas com o jogo, relação particularmente forte entre a música e o jogo (em certas línguas a ação de brincar, representar ou tocar um instrumento, são conceitos representados pela mesma palavra). Jogar está intimamente ligado ao desenvolvimento das competências da criatividade e à exploração do estímulo para inventar (Couto, 2001).

“É através do jogo [que] a nossa vida faz a experiência de uma criação particular [singular, intimista e secretista, inocente e implacável, única], da felicidade [alegria e beatitude] de criar – criar, inventar, jogar. A criança da paixão.”

(Couto, 2001, p.163)

Segundo Nietzsche, o jogo é a essência da criação artística:

“Somente o jogo do artista e o jogo da criança, podem [...] triunfar e perecer, construir e destruir com inocência. E é assim, como artista e a criança, que se joga o jogo eternamente ativo que constrói e destrói com inocência, e esse jogo é Aion, que consigo próprio o joga e ter observado no artista e na génese da obra de arte [...] como é que a necessidade e o jogo, o conflito e a harmonia se acasalam necessariamente para engendrar a obra de arte.”

(Nietzsche, in Couto, 2001, p.410)

O jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de certos limites, chamados de regras, que são livremente consentidas e que o regulam no espaço e no tempo. As práticas artísticas do século XX descobriram no jogo uma atividade ideal para explorar e provocar as suas ideias. O jogo promove a sorte, a simulação, a vertigem e a tomada de decisões a fim de gerir os recursos na busca de um objetivo. O uso das características do jogo na improvisação tem vindo a ser uma forma de cativar os intervenientes numa performance aberta, fornecendo-lhes regras e constrangimentos para o desenvolvimento de uma improvisação em grupo. A introdução de um esquema baseado no jogo substitui, por um lado, a notação gráfica tradicional conferindo à peça um carácter lúdico que provoca nos instrumentistas um interesse pela experiência.

Por outro lado, há um apelo à construção de uma obra sonora em colaboração como sugere Vinko Globokar (1970), assim como com a necessidade de interessar profundamente os músicos para a prática coletiva da improvisação.

Partindo destes pressupostos, podemos ser levados a criar uma forte relação entre o Aleatório, a Experimentação, o *Happening*, e a Improvisação. De facto, esta associação parece-nos evidente pois, como vimos, todos estes conceitos englobam de uma forma ou de outra e a vários níveis, elementos de improvisação sem as quais não seria possível a experimentação. Contudo, esta relação não implica que toda a improvisação contenha obrigatoriamente traços de aleatório ou de sorte, embora os possa ter. Acima de tudo, a prática da experimentação contemporânea exige competências de adaptação, de reação, de decisão de soluções e de invenção, competências que podem ser desenvolvidas na atividade da improvisação. Porém, acreditamos que a improvisação está sempre ligada a um elemento de indeterminação, caso contrário não haverá espaço possível para improvisar. Isto é, não confundir indeterminação com improvisação, pois podemos ter soluções para a indeterminação que não impliquem improvisação. No entanto, o espaço para a improvisação é libertado por algum parâmetro que não foi determinado. Nos domínios da música de hoje, a preparação do artista no desenvolvimento das competências da improvisação torna-se uma pedra angular na aspiração de qualquer *performer*<sup>1</sup> moderno.

---

<sup>1</sup> Ao longo deste texto será utilizado insistentemente o termo “*performer*” para designar a atividade da criação musical exercida pelo músico no decorrer do tempo. A razão desta escolha prende-se com o facto de não encontrar na língua portuguesa um termo tão sugestivo e poderoso que permita definir a atividade que esta envolve.

### III - Estímulos Exteriores

De uma forma geral, a atividade de criação musical em tempo real tem vindo a procurar inspiração a fontes externas, como o fez a composição ao longo de muitos séculos, sobretudo a partir de imagens ou de textos, que servem especialmente como estímulos exteriores para uma organização musical por associação. Podemos observar a resolução de estímulos exteriores em música em *Ad Libitum* (Aguiar, 2005), que inclui três improvisações do investigador desta proposta, baseadas em estímulos externos conhecidos apenas no momento da gravação: uma fotomontagem, um poema gráfico e um gráfico melismático monocromático.



Figura 1 – António Augusto Aguiar, *Ad Libitum*, CD, Polifonia (2005).

De uma forma unânime, é reconhecido pelos músicos, compositores e improvisadores, o fascínio no uso de imagens como recurso poderoso para a criatividade.

Outra prática de desenvolvimento de linguagens de geração musical improvisada é desenvolvida através da representação simbólica do gesto. Das inúmeras tentativas de estabelecer uma simbologia abrangente e funcional, destacam-se neste trabalho o desenvolvimento pioneiro de Carl Orff, e a linguagem *Soundpainting* de Walter Thompson, como exemplos das mais acessíveis e frutuosas.

## IV - O modelo de Carl Orff

O modelo de ensino da música desenvolvido por Orff apoia-se fortemente na música de conjunto, na interação desta com a dança e contou sempre com a improvisação como uma das fontes de exploração.

“The conducting exercises that arose out of this had little to do with the usual conducting of music that is written down and supplied to both players and conductor. It was not beating time, nor did it give the time structure, but it the forming of an improvisation through gesture. Of course, time structures and the relevant techniques were practiced; where upon it came to me that this was almost a dance-like direction of music that was in many ways improvised out according to the movement.” (Orff, 1978, p.74)

Na exploração da música de conjunto, Orff foi desenvolvendo a prática da improvisação através do movimento, chegando mesmo a sugerir uma pequena sintaxe para determinadas situações musicais.

“Certain rhythms were indicated by the conductor through unmistakable signs. Every beat, every rhythm was presented through gesture, and this included dynamics and tempo. Each instrument or group of instruments was directly addressed and led. There were special signs for maintaining of an ostinato and for stopping. Sometimes the rhythm was quite free, we would call it aleatory today, and this, too, was indicated by gesture.” (Orff, 1978, p.74)

A figura que se segue combina quatro representações sugeridas pelo autor para diferentes situações: Poder-se-ia afirmar que para Orff, o exercício da improvisação em grupo através do movimento, desenvolvia a improvisação a vários níveis:

“The exercise presented a double improvisation task: for the conductor who must shape every aspect of the music’s structure, and for the players who could fill out certain parts of the given form with their own improvisations.” (Orff, 1978, p.74)

Nesta citação, Carl Orff sublinha a importância desta linha dupla de criação em tempo real: temos por um lado o maestro que controla a estrutura e as grandes massas de tensão musical; e por outro, os instrumentistas que fornecem a matéria sonora também em formas individuais de criação, num produto de colaboração. Embora a linguagem gestual para a improvisação não tenha tido um desenvolvimento profundo, Carl Orff apresenta os fundamentos para o aperfeiçoamento levado a cabo, décadas mais tarde, seguido posteriormente por alguns grupos de improvisação moderna um pouco por todo o mundo.

## V - O modelo *Soundpainting*

*Soundpainting* é uma tentativa de encontrar uma linguagem universal de composição em tempo real para a performance e para as artes visuais. Desenvolvida por pelo compositor Walter Thompson (2009) para músicos, poetas, atores e artistas plásticos, *Soundpainting* apoia-se no conceito da improvisação estruturada através de uma linguagem gestual onde o compositor/maestro - o *Soundpainter*, indica o tipo de improvisação a ser executada. A linguagem *Soundpainting* está organizada em categorias baseadas numa Sintaxe – Quem, O quê, Como e Quando. Cada gesto é listado por categorias e descrito física e conceptualmente. Os sinais são organizados em Sinais de Escultura e em Sinais Funcionais. Estes gestos estão diretamente ligados à sintaxe referida anteriormente e podem ser, por sua vez, ramificados em seis partes:

1. Identificadores (Quem vai tocar)
2. Conteúdo (Que tipo de improvisação)
3. Modificadores (Como executar a improvisação)
4. Gestos de Início (Quando iniciar a improvisação)
5. Modos (Conjunto de parâmetros que afetam um gesto específico)
6. Paletas (Secções de música notada ou ensaiada, textos, coreografias ou imagens e estímulos exteriores)

A estrutura *Soundpainting* é uma linguagem de composição em tempo real onde o maestro partilha o ato de criação com os *performers*. Contudo, as decisões estruturais sobre a improvisação recaem numa hierarquia principal onde o maestro, como compositor, domina o fluxo da criação. Salienta-se que apesar da existência desta hierarquia, o maestro trabalha apenas com a resposta do ensemble, determinando a direção para onde pretende levar a improvisação. *Soundpainting* é, por isso, uma conversação entre o maestro/compositor e o ensemble, isto é, uma composição em colaboração.

Embora o modelo de *Soundpainting* seja desenvolvido ao longo de vários volumes e mais de 750 gestos devidamente catalogados, a linguagem está fundada em 43 sinais principais. Muitos dos gestos utilizados são alicerçados em gestos comuns da linguagem centenar da direção de orquestra, mas muito complementada com novos sinais desenvolvidos ao longo de várias décadas por Walter Thompson e outros colaboradores *Soundpainters*. Segundo o autor, a linguagem *Soundpainting* é acessível a qualquer *performer* e não implica nenhum pré-requisito na experiência com improvisação. Este modelo tem vindo a ser aplicado em todo o mundo com resultados surpreendentes no desenvolvimento das capacidades criativas dos músicos de qualquer proveniência. A introdução desta linguagem no ensino das camadas mais jovens tem revelado uma grande acessibilidade, devido à simplicidade da sua sintaxe, tendo sido também aplicada com bastante sucesso a alunos com necessidades especiais.

Esta linguagem prevê um grupo de sinais relacionados com o tipo de textura que se pode desenvolver com grandes grupos, dos quais se destacam os conceitos de:

*Som Longo, Pontilhismo, Ponto a Ponto, Relacionar com, Scanning, Minimalismo, Solo*, etc. Estes conceitos gestuais necessitam de alguma caracterização e ensaio, mas uma vez experimentados, permitem uma infinidade de interpretações e soluções de acordo com o contexto. Destaca-se ainda, o desenvolvimento do conceito de Memória, gesto que apela à

memorização de um determinado evento musical e que pode ser solicitado ao longo da performance.

A linguagem *Soundpainting* está em permanente atualização e desenvolvimento, mas tem vindo a ser testada e interpretada um pouco por todo o mundo, revelando o seu caráter universal, cada vez mais enraizado na prática coletiva da improvisação.

## VI – Abertura, Obra Aberta, Obra em Movimento.

O conceito de *obra aberta* explora a *poética* da obra de arte sob a possibilidade de uma infinitude de leituras centradas na subjetividade do fruidor. Na proposta de Umberto Eco (1976), partimos do pressuposto que todas as obras de arte são abertas, pois permitem tantas leituras quanto a quantidade de ouvintes.

Este ensaio, embora alicerçado em interesses poéticos, propõe e experimenta diversas aplicações a diferentes campos artísticos e outros campos que não o da arte. Mas é na música que Eco encontra o estímulo que despoleta a poética da *obra em movimento*. Fortemente influenciado na produção musical contemporânea, exalta as obras *Klarierstück XI* de Stockhausen; a *Sequenza* para flauta de Luciano Berio; *Trocas* de Henry Pousseur; e a *Terceira Sonata para Piano* de Pierre Boulez, como modelos de obras em movimento. Eco mostra ao mundo este conjunto de obras que cristalizam o conceito de abertura e de movimento como um convite à escolha, um campo de possibilidades e, sobretudo, obras que oferecem um conjunto de relações de fruição.

“O autor oferece, em suma, ao fruidor uma obra a acabar: não sabe exactamente de que maneira a obra poderá ser levada a termo, mas sabe que a obra levada a termo será, sempre e apesar de tudo, a sua obra, não outra, e que ao terminar o dialogo interpretativo ter-se-á concretizado uma forma que é a sua forma, ainda que organizada por outra de um modo que não podia prever completamente: pois ele, substancialmente, havia proposto algumas possibilidades já racionalmente organizadas, orientadas e dotadas de exigências orgânicas de desenvolvimento.”

(Eco, 1976, p.62)

Em síntese, estamos em frente a uma realidade que parte do princípio de que há obras mais abertas do que outras pois algumas podem apresentar múltiplas versões de si mesmo – as *obras em movimento*. Podemos então dizer que estas obras não se diferenciam das outras pelo seu estatuto de serem fechadas ou abertas, mas sim pelo seu *grau de abertura*.

Nesta fase, podemos transpor para esta pesquisa, afirmando que o espectro da improvisação varia segundo o nível de abertura de cada performance. Esta parece uma dedução lógica que necessita, no entanto, de uma contextualização e de uma caracterização dos conceitos de abertura.

Como desenvolvido anteriormente em *Forma e Memória na Improvisação* (Aguiar, 2012), são inúmeros os exemplos de atividades musicais que se servem da improvisação como processo de performance e criatividade. Na verdade, qualquer atividade musical de raiz popular encara a improvisação como a forma de composição e esta realidade é comum em todas as culturas do mundo. Encontramos também formas de improvisação ligadas a um idioma específico, com regras e vocabulário próprios, como os *Ragas*, o *Flamenco* ou o *Jazz*. Por outro lado, podemos falar de improvisação fora da linguagem, isto é, sem linguagem determinada, como o movimento internacional *Free Improvisation Music*, New Phonic Art, MIC, Evan Parker, Derek Bailey, Cecil Taylor, Bill Dixon, Michael Zerang, Fred Frith, Mark Dresser, John Zorn, Jon Balke, Joëlle Léandre, Carlos Zingaro, Pedro Rebelo, entre outros). Não esquecendo que as práticas mais antigas de performance com improvisação continuam a atrair muitos

seguidores, mantendo viva a práxis e a sua tradição (a *Escola de Órgão*<sup>2</sup>, a *Ornamentação Barroca* e o *Baixo Contínuo*, a *Cadenza* do Concerto Clássico, etc.). Contudo, queremos sublinhar que o *performer* moderno (da música experimental ou da música de vanguarda) deve ser fluente em qualquer linguagem, seja ela antiga ou moderna, tonal ou atonal.

---

<sup>2</sup> O conceito, conforme delineado, não possui uma existência formalizada. No entanto, o objetivo aqui é contextualizar a *práxis* organística ao longo da história, destacando a improvisação como um elemento intrínseco ao desenvolvimento musical desde as suas origens. Ao longo da trajetória da música ocidental, as práticas improvisativas assumiram distintas configurações, moldando-se às convenções de cada período. Estas práticas evoluíram em consonância com os diferentes contextos estéticos e estilísticos, abrangendo desde técnicas de ornamentação até formas de improvisação livre.

## VII - Sobre o conceito de Constrangimento

“Não há nada de mais libertador que um bom constrangimento.”

António Manuel Pina (Marques, 2011)

A ligação do ser humano à assunção da liberdade é, talvez, um dos maiores paradoxos do nosso desenvolvimento. Perante a certeza do inevitável - a finitude, queremos enquanto vivos reivindicar a liberdade e escolher o nosso destino. Todavia, desenvolvemos uma ilusão em que acreditamos que é possível atingir esse nível de independência e é, talvez, o caminho das artes, um dos meios mais adaptados a essa possibilidade.

A música, em particular, permite-nos um laboratório espaço-tempo muito apelativo para essa abstração paradoxal, sobretudo na prática da improvisação. Na verdade, sentimos desde cedo a impossibilidade de nos libertarmos totalmente do problema do nosso corpo – condição *sine qua non* para o desenvolvimento de uma prática que é sempre física e operativa – e simultaneamente da atividade cerebral que está no cerne da tomada de decisão. Como abordado anteriormente, estas duas entidades, corpo e mente, estão em permanente ligação, mais ou menos conflitual, i.e., a relação entre querer e fazer, entre a decisão e a execução, mas também a dependência dos automatismos que podem assumir o controlo da ação.

Porque é que procuramos esta prática performativa da Improvisação, estando cientes de tão grande problema?

A procura da resolução de problemas é uma característica que define o ser humano: *o problema matemático, o quebra-cabeças, o enigma, a descoberta, o sexo dos anjos, a teoria X, a teoria Y, etc.*, fazem parte do espírito do homem na busca de uma verdade ou da sua razão de existência. A esta atração pelos problemas, chama Messiaen de “*o charme das impossibilidades*”, que desempenhava para ele um motor indiscutível de inspiração. Julgo que é a esta inspiração que António Manuel Pina se refere quando lança a frase citada no início desta página, usando o conceito de *constrangimento*.

A palavra “constrangimento” assume significados ligeiramente diferentes consoante a leitura em português ou em inglês. A interpretação portuguesa está associada na maioria das vezes sob a conotação mais negativa: pressão exercida sobre alguém, coação; coerção, obrigação, estado de quem não se sente à vontade;

acanhamento; inibição ou embaraço. Esta leitura pode estar ainda associada à sensação de desagrado, insatisfação e repressão.

Ao contrário desta associação negativa, a expressão paralela inglesa “*constraint*” aproxima-nos de uma ideia mais operativa de um conjunto de condicionamentos ou contingências, limitações, dificuldades, obrigações, obstáculos, exigências, confinamentos, condicionamentos, entraves, barreiras, embaraços, acanhamentos.

O uso deste conceito num âmbito musical da improvisação, parece-nos mais próximo da leitura anglo-saxónica na medida em que se adequa melhor ao uso destes constrangimentos como forma de estímulo para a tarefa de improvisar. Interessa ao músico a existência destes

estímulos para a ação criativa, na mesma associação exposta inicialmente neste texto, do charme na resolução de problemas!

Interessa realçar que cada uma das formas de improvisação proporciona uma série de constrangimentos diferentes, que podem constituir estímulos para a criação ou, pelo contrário, constituir obstáculos a transpor. Aquilo que constitui um obstáculo para uns, pode tornar-se num estímulo para outros, facto que constitui um problema para a tentativa de categorizar as improvisações segundo o seu grau de abertura. No entanto e de uma forma geral, podemos assumir que quanto maior for a quantidade de constrangimentos, menor é a abertura da improvisação, chegando ao ponto da abertura mínima, ou seja, uma partitura híper determinista, onde a improvisação é substituída pela interpretação, e esta em mera execução.

Porém, à luz dos pressupostos teóricos e pela experiência do próprio autor, somos encorajados a acreditar que a interpretação é o primeiro grau onde a improvisação tem início (Aguiar, 2012).

Apesar das dificuldades aparentes em organizar uma “escala” dos níveis de improvisação, propomos, antes de mais, isolar e caracterizar segundo categorias, os diferentes constrangimentos. Os constrangimentos aqui apresentados foram sendo encontrados no desenvolvimento teórico como investigador e são também uma compilação pessoal e, por isso subjetiva, dos constrangimentos sentidos e experienciados ao longo de mais de trinta anos de performance.

Os fatores de abertura podem ser agrupados em categorias principais e subcategorias que evidenciam as características internas e o efeito que podem produzir no *performer*.

## VIII - Categorias de abertura

**Número** – O número de participantes é um fator crucial na performance em geral e na improvisação em particular (Globokar, 1970; Bailey, 1992; Pressing, 2005). Regra geral, quantos mais participantes menor é a abertura.

**Solo** – O mais aberto, pois tomamos todas as decisões, sem estarmos dependentes das decisões de terceiros. Implica apenas o domínio de competências fechadas (Poulton, 1957). Pode tornar-se um obstáculo pois estamos circunscritos à nossa linguagem - como um monólogo, não esquecendo os problemas físicos de resistência.

**Grupo** – A improvisação é uma atividade de criação gregária (Borgo 2005), pelo que implica o desenvolvimento de competências abertas (Poulton, 1957). Improvisar em grupo é uma atividade menos aberta do que a performance a solo pois temos de conviver musicalmente em comunidade e coabitar com as decisões dos outros. Produz inevitavelmente problemas de sincronia, daí a razão de se adotar recorrentemente métricas regulares com padrões bem definidos, ou a participação de um maestro improvisador. Tem a vantagem da diversidade das ideias e das possibilidades tímbricas e dinâmicas, mas torna-se menos aberta por razões de organização do discurso musical.

**Idioma** – A adoção de uma linguagem específica serve para garantir que os *performers* desenvolvam o seu discurso dentro de um código conhecido por todos.

**Com linguagem** - É um constrangimento devido à imposição das regras da gramática e do estilo. Se provoca maior ou menor abertura é ambíguo. Alguns músicos sentem-se estimulados pelo desafio de transcendência usando recursos limitados (Nachmanovitch, 1990), outros sentem-se limitados expressivamente no uso de uma única linguagem. No entanto, como geração idiomática fecha as portas a alguns recursos, pelo que, consideramos que é uma categoria mais fechada.

**Livre** (Free) – Como o próprio nome indica, não tem compromissos de linguagem nem de qualquer género, pelo que assume um potencial de abertura máxima (Nachmanovitch, 1990). Contudo, livre não significa que não haja planeamento (Bailey, 1992) e constata-se que a própria música improvisada livre tem os seus processos, as suas texturas e os seus cânones, de forma que muitos a criticam por ela mesmo, transparecer uma linguagem própria. Ou podemos ver as coisas por outro lado e constatar que algumas linguagens não são “bem-vindas” na sua *performance*, constituindo um paradoxo entre linguagem e não linguagem. Todavia, podemos falar de uma performance “*tendencialmente sem linguagem*” (Pereira, 2018).

**Memória** – Sendo a improvisação musical uma experiência desenvolvida no decorrer do tempo, podemos afirmar que esta geração é uma reorganização de várias memórias (Snyder, 2000), sendo a memória a curto prazo aquela que influencia mais diretamente a improvisação.

**Memorização** – Querer usar deliberadamente alguns elementos ao longo de uma performance improvisada obriga a uma maior concentração na categorização e agrupamento do material musical, para mais tarde se conseguir recolher essa memória. Pode ser um problema, porque podemos querer reexpor algum material inicial; mas porque durante a performance estamos envolvidos com outro material que se coloca no meio; corremos o risco de esquecer o evento pretendido. O controlo da memória, como constrangimento

interno, pode ajudar ao equilíbrio e à coerência formal, mas pode fechar o ângulo da abertura (Pressing, 2005).

**Notação** – A notação musical é uma forma de cristalizar uma ideia musical, sendo, por isso, um auxiliar da nossa memória. A notação como representação musical pode tornar-se num estímulo ou num constrangimento; mas pode ser apenas um guia. Quanto mais precisa e abrangente for a notação, menor é a abertura. A seguir às obras tradicionalmente fixas (o espaço para a interpretação), sugere-se que o grau de menor abertura começa nas peças notadas com algum elemento de subjetividade, como na notação “o mais rápido possível”.

**Plano** – A adoção de um plano, esquema ou mapa, pode ajudar-nos a atingir um determinado objetivo e existe quase sempre na improvisação em grupo (Nettl, 1998). É um constrangimento mais geral e menos fechado do que a notação e as estruturas cílicas como referente (Kenny e Gellrich, 2002), afetando mais o gesto e o contorno geral da forma do que o material musical propriamente dito.

**Forma** – Aceitando que a forma tem o propósito de fornecer compreensibilidade através da memorização (Schoenberg, 1975) e que, por outro lado, na Improvisação qualquer manifestação musical tem sempre uma forma, apresenta-se aqui as duas subcategorias principais:

**Forma Cílica** – Baseia-se na repetição de uma estrutura (*Loop*), também chamada de Referente (Kenny e Gellrich, 2002). Facilita o plano estrutural pois a forma é sempre um acumular de *chorus*; A forma cílica obriga ao controlo mental da estrutura no tempo e a uma dupla concentração entre a improvisação individual e um referente imaginário comum a todos os intervenientes, que se mantém inalterado no tempo. É uma categoria relativamente aberta.

**Sem forma** – Também chamado de forma episódica ou *unfolding*. A improvisação “dita” a sua própria forma (Bailey, 1992). O mais aberto e relaxado na execução, mas também mais difícil de equilibrar. Levanta grandes problemas de controlo da memória (Boulez, 1976; Dahlhaus, 1987).

**Blind Date** - É um Encontro-às-Cegas entre músicos que se propõe a desenvolver uma performance sem planeamento. São precisos pelo menos dois participantes. A seguir ao solo é, talvez, a categoria mais livre de todas. Pelo menos no seu início, não há idioma, forma, nem plano, apenas a certeza de que algo vai acontecer.

De uma forma geral, provoca um comportamento episódico e alguns momentos de indecisão e de “reset”. Por vezes tocamos qualquer coisa para ganhar tempo para pensar no próximo evento. O risco é muito grande, há indeterminação, comunicação, jogo, experimentação e, por tudo isto, a abertura é quase total (pelo menos inicialmente, embora depois possa deixar de ser).

**Estímulos exteriores** – Improvisação desenvolvida a partir de estímulos que não estão diretamente ligados a um material musical principal. Recorre-se a fotografias, poemas, esculturas, histórias, etc., apoiando-se a geração da improvisação numa relação metafórica, que pode ser catalisador e inspirador, mas é fruto de uma exploração associativa subjetiva. É muito libertadora e bastante aberta.

**Obra Aberta** (Obra em Movimento) – O conceito de obra em movimento deriva do conjunto de fatores que são deixados em aberto para a decisão do *performer*. De uma forma

geral, são aspectos ligados à sequência dos eventos e afetam sobretudo a forma (Eco, 1976). O grau de abertura aumenta quantas mais forem as possibilidades de escolha do *performer*.

**Indeterminação** – Tudo o que é indeterminado provoca abertura e, por essa razão, obriga à tomada de uma decisão do *performer*. A indeterminação ligada aos principais parâmetros musicais (como altura e duração) implica uma profunda necessidade de competências específicas da improvisação, como na construção melódica, na componente harmónica, na organização métrica e na fluidez rítmica. Contudo, indeterminação não implica necessariamente aleatório.

**Aleatório** – Estamos dependentes do acaso e da sorte, que não controlamos e, por essa razão, apenas promovemos uma reação. Como a abertura nos é imposta pelo acaso, somos obrigados a criar soluções particulares para cada situação.

**O Jogo** – Permite a exploração da sorte dentro de regras. Este carácter lúdico na atividade musical pode ser muito estimulador. Contudo, quanto mais regras, maior é o constrangimento e menor a abertura.

**Happening** – O estímulo principal é o cruzamento com outras artes e respetiva comunicação e complementaridade. Pode funcionar como um estímulo exterior e desenvolve elementos de entendimento artístico. É uma categoria bastante aberta.

**Risco** – Faz parte da vida e também do apelo artístico. O constrangimento é enorme, e atua ao nível do imprevisto, do medo e da insegurança. A abertura pode ser mínima ou máxima, dependendo da margem de erro e do resultado. Mas como diz o povo: *Quem não arrisca não petisca*.

## IX - Aplicação das Categorias de Abertura às composições propostas

A seleção das sete composições tem como objetivo a representação de diferentes situações onde sejam experimentados vários constrangimentos que produzam diversos níveis de improvisação. Ordenar estes eventos pelo seu grau de abertura é uma tarefa difícil e subjetiva devido à possível sobreposição de diferentes constrangimentos, donde surgem dúvidas sobre um grau absoluto de improvisação. Na impossibilidade de se elaborar uma escala da abertura com rigor científico, propõe-se uma graduação baseada na experiência pessoal do autor desta publicação.

Como indicação geral, propõe-se usar o critério básico do *número de participantes*, seguido da *abertura* dada aos constituintes musicais e por fim, às situações com recurso a estímulos externos ou de encontros sem preparação (Aguiar, 2012). Olhar para as 7 *Composições para Improvisar* segundo a proposta de categorização atrás descrita será, portanto, um exercício a concretizar em seguida.

**Pandora**, é uma organização para geometria variável com o número mínimo de 4 instrumentos e recorre diretamente à notação musical tradicional ao estilo de Kurtág, apresentando o material inicial que deve ser desenvolvido pelos *performers*.

A Forma é fechada, mas admite exploração interna, desenvolvimento e tempo interno indeterminado. O aleatório é promovido pelo jogo funcional das cartas. Coloca o *performer* numa tensão positiva, pela consequência da ação direta da carta que lhe vai sair.

**O Silêncio Seis**, é uma obra para 4 participantes e usa uma combinação gráfica com alguma notação tradicional, onde a forma é definida por um quadro referencial com indicações precisas recorrendo à notação tradicional. O jogo dos dados é o garante da imprevisibilidade e do aleatório.

Implica que os improvisadores estejam sempre atentos ao resultado do jogo de dados.

**Grave Idade** é inspirado num jogo da glória que prevê a dificuldade de três grupos de instrumentistas poderem seguir em paralelo e em simultâneo uma sequência de eventos. O estímulo visual é importante até pela presença de um género de planeta que faz os grupos gravitar à sua volta, ou pela possibilidade *ad libitum* de podermos saltar para uma Lua aqui designada como *Moon* e simbolicamente notada como (M). O controlo formal é claramente declarado, assim como as principais texturas pelos conceitos de *Pontilism*, *Noise* e *Silence*.

**Uno Duo Tre Quattro** é um jogo direto que aproveita um famoso jogo de cartas com números e várias simbologias, transpondo as suas regras para um universo musical onde determina o desenrolar das funções das cartas que vão saindo a cada jogador. As cartas podem implicar não só a sequência dos eventos e dos jogadores, como podem indicar o material musical a ser tratado: texturas como Pontilhismo, Nota Pedal, Minimalismo, *Noise*, Livre, ou Sons da Natureza, percutir o instrumento ou padrões de notas.

A geometria e orquestração são abertas e variáveis, não estando dependente de nenhuma fonte sonora específica, apenas de quatro músicos.

Ao contrário da anterior proposta, em **Improvisação para Piano** temos o aspeto instrumental fechado pois estamos claramente sob uma obra para Piano Solo. A preocupação

central desta peça parece focar-se numa questão de proporções e de Tempo de cada parte e a sua relação com o todo formal. Esta determinação aparece pela presença das células azuis que determinam e organizam a forma e a duração mediante a apresentação gráfica. Para além do aspeto gráfico, o autor fornece por conceitos exploratórios ligados à tessitura, ao débito discursivo, Texturas, Dinâmicas ou conceitos de como *Cluster*, *Enxame* ou de Aleatoriedade.

**Improvi(sight)ion II** parte de um pressuposto diferente dos anteriores devido ao uso intencional de estímulos exteriores como imagens fotográficas apresentadas numa determinada ordem que pretendem inspirar os improvisadores evocando associações subjetivas. Há uma determinada escolha por cenas referentes ao mundo atual com referências a um imaginário do dia-a-dia ou memórias associadas ao mundo cinematográfico mais recente. A autora prevê que o tempo de cada foto seja manipulada (neste caso por si mesma) em resposta ao que vai sucedendo e também à possibilidade de interação com os improvisadores através da linguagem *Soudpainting*.

\* **Piano** é uma proposta musical aparentada com a peça referida anteriormente, *O Silêncio Seis*, na medida em que se serve da combinação gráfica que define a sequência dos eventos e a forma geral, com alguma notação musical e a introdução de pequenos desenhos para indicar a instrumentação que pretende para cada secção. Nesta notação há um apelo a conceitos básicos para as dinâmicas, assim como a uma evocação rústica de texturas e fortes signos pictóricos. No gráfico formal insere por palavras o desenvolvimento a ser interpretado pelos músicos garantindo que gráfico e desenho cumpram um esquema paralelo.

## X - 7 Composições para improvisar

1 – António Aguiar, *Pandora*, para grupo de geometria variável, 2010.

2 – Telmo Marques, *O Silêncio Seis para T3+1 (voz, piano, contrabaixo e maestro com um dado)*, 2018

3 - Alexandre Tavares, 2024. *Grave Idade for 3 groups of musicians*. 2024.

4 – Denis Poustovcar, *Uno Duo Tre Quattro*, para um Grupo de Geometria Variável. 2024.

5 – José Ribeiro, *Improvisação para Piano*, 2024.

6 – Lucia Lopez Vicente, *Improvi(sight)ion II*, 2024.

7 – Luís Nitsche, *\*Piano*, 2024

### 1 – António Aguiar, *Pandora*, para grupo de geometria variável, 2010.

A construção de *Pandora* parte das bases teóricas da leitura da *Obra Aberta* de Umberto Eco (1976) que me encorajaram a refletir sobre a possibilidade de criarmos obras em movimento, permitindo um maior número de leituras possíveis, e a "promover no intérprete atos de liberdade consciente". (Pousser, cit. in Eco, 1976, p. 41)

Da leitura de *Reagir* de Globokar (1970), surgem indicações encorajadoras para o caminho de compor obras com improvisação. *Pandora* é uma resposta ao estímulo de criar uma obra aberta com indicações para improvisação que convide o *performer* a participar ativamente na construção do produto final. Dos conselhos de Vinko Globokar ilustrados no seu texto, realça-se a necessidade principal de fornecer as indicações certas para estimular o executante:

"Lui donner la possibilité de réagir sur un matériel acoustique l'environnant, un matériel que, soit nous composons, soit nous sélectionnons, a de fortes chances de donner les résultats que nous voudrions: 1) intéresser profondément le musicien. 2) Avoir la possibilité de 'canaliser' son imagination et son invention au service de l'œuvre." (Globokar, 1970, p. 71)

*Pandora* é uma tentativa de proporcionar a uma improvisação características que, sem lhe retirar a carga vital da criação em tempo real, lhe confira uma estrutura, uma forma, que provoque a imprevisibilidade, o aleatório, o alerta e a concentração constante na forma, no momento e no desenvolvimento da música que vai sendo criada. Esta composição parte da intenção de criar uma obra aberta, onde cada performance seja uma nova versão da mesma história, onde os executantes sintam o apelo da imprevisibilidade e da novidade, assim como para a participação do público numa obra que sente estar em movimento.

A peça é a sobreposição de duas organizações autónomas que se desenvolvem num mesmo tempo: 1) *Pandora* – a composição; 2) *Pandora* – o jogo.

- 1) *Pandora* – a composição, organiza-se sobre conceitos tradicionais fornecendo uma representação em notação musical tradicional. A forma e as texturas estão definidas

pela organização representada na partitura. O contorno e o gesto do material de cada secção são definidos através da notação do início de cada frase, mas que não são terminados, deixando a continuação e o desenvolvimento ao critério dos instrumentistas. O encadeamento formal é fechado na medida em que a sequência das partes é obrigatória. No entanto, a duração e o desenvolvimento de cada secção são momentos abertos.

Há uma clara tentativa de fornecer contraste e variedade entre as secções. Cada parte exibe uma sugestão de textura, gesto, ritmo ou harmonia, que deve ser explorada por cada músico e pelo grupo, num apelo direto à experimentação, indeterminação e ao risco, como elementos a serem desenvolvidos e experimentados pelos intérpretes. O *happening* é também previsto, pois cada interpretação pode conter uma teatralidade e um conjunto alargado de situações que vão para além dos sons, dos silêncios e dos ruídos.

- 2) *Pandora* – o jogo, é proveniente de uma experiência desenvolvida anteriormente no concerto do grupo *FMI* – Frente de Música Improvisada. Propõe-se com este jogo garantir dois aspetos: o aleatório e a imprevisibilidade, pois as cartas são tiradas à sorte. A combinação da peça escrita com um jogo de sorte não destrói nem compromete o seu resultado formal, pois as cartas funcionam como um "abrir de parênteses" ou como uma suspensão momentânea sobre a sequência dos eventos notados, que no fim de cada carta retoma o seu percurso ao ponto da forma onde esta tinha começado.

Da forma escrita e das indicações tradicionalmente notadas, o músico deve interpretar pessoalmente a dimensão que lhe desejar dar. Os inícios de cada secção são lançados por uma frase musical trivial tradicionalmente notada, mas onde o momento de gatilho ou disparo está inteiramente ao critério de quem a detém. O público participa também no jogo, pois sabe quais são as funções em jogo, facto que os executantes não partilham, pois apenas conhecem a sua carta.

*Pandora* promove também níveis de improvisação diferentes em simultâneo através do desenvolvimento de competências abertas de reação entre os *performers* e comunicação em grupo, assim como competências fechadas (no caso da carta solo, quase uma *cadenza*). O plano de *Pandora* é um esquema aberto que pretende encorajar os músicos a tomar riscos de ação, sejam eles de contribuição sonora ou de silêncio.

A ideia geradora de *Pandora* nasceu originalmente como uma peça para um conjunto de geometria variável, isto é, a possibilidade em ser interpretada por um qualquer grupo de instrumentos que possa cumprir as quatro vozes indicadas na introdução.

Embora se considere que um instrumentista experiente na música contemporânea recorra frequentemente à improvisação quando interpreta o vasto reportório contemporâneo e certas ideias notadas pelo compositor moderno, a possibilidade de uma abertura total e de uma exposição severa aos meios da indeterminação foram postos de parte. A decisão acabou por se centrar em alguns aspetos da linguagem moderna e sobretudo em texturas paradigmáticas da história da música, como: *contínuo*/*descontínuo*, *sincronia*/*não sincronia*,

pontilhismo, *pedal*, *ostinato*, *cantus firmus*, sabendo que seriam "lugares-comuns" para os improvisadores do ensino superior.

**PANDORA**

INTRO

ANTONIO AUGUSTO AQUAR

♩=130

PIANO IMPROV.

FLUTE

CLARINET IN B♭

BASSOON

HORN IN F

PIANO IMPROV.

FL.

CL.

Bsn.

PIANO IMPROV.

Hn.

Figura 2 – Pandora – Introdução—

**CONTINUO SONORO**

CONTRABAIXO *pp*

(OUTROS JUNTAM-SE LENTAMENTE)

EXPLORAR TIMBRES E DINÂMICAS

EXPLORAR OUTROS SONS VIZINHOS

EXPLORAR CLUSTER DE 5 *p*

*p*

*mp*

**ENXAME**

VELOZ

CROMÁTICO

NÃO SÍNCRONIZADO

TRANSPOR LIVREMENTE

CL.BX.

(OUTROS JUNTAM-SE RAPIDAMENTE)

EXPLORAR EFEITO ENXAME

8 CLIMAX

DESCONSTRUÇÃO PARA DESCONTÍNUO SONORO (PONTILHISMO)

Figura 3 – Pandora – Contínuo Sonoro e Exame

CANTUS FIRMIUS

8<sup>th</sup>

Violin 1  
Double Bass

4

PESCADINHA DE RABO NA BOCA

10

FAGOTE COMEÇA

REPETE A GOSTO. PODE SER APENAS PERCUTIDO

Figura 4 – Pandora – Cantus Firmus e Pescadinha de Rabo na Boca

## CODA

♩ = 130

PIANO IMPROV.

FLUTE  
CLARINET IN B♭  
BASSOON  
HORN IN F

FL  
CL  
BSN.  
HN.

PIANO IMPROV.

FL  
CL  
BSN.  
HN.

PIANO IMPROV.

2  
17  
FL  
CL  
BSN.  
HN.

PIANO IMPROV.

FL  
CL  
BSN.  
HN.

PIANO IMPROV.

Figura 5 – Pandora – Coda

## O Jogo de Cartas

1. Há um conjunto de 5 cartas funcionais, mais cartas em branco tantas quanto as necessárias para completar o número de *performers* no palco.
2. À medida que entram em palco, os músicos retiram uma carta do baralho;
3. Durante o concerto cada músico que tiver uma das cinco cartas funcionais deve apresentá-la uma vez;
4. A carta deve ser claramente mostrada ao público e novamente apresentada aos músicos quando o *performer* tomar a decisão de entrar em ação;
5. Cada carta deverá ser interpretada pelo grupo e fica em validade até ser apresentada uma nova carta.
6. As cinco cartas funcionais são:

**Solo** – o músico apresentar-se-á a solo, sem acompanhamento na altura que achar oportuno. Como na tradição clássica da *cadenza*.

**Maestro** – o músico toma a posição de diretor do grupo usando qualquer gesto para guiar o grupo.

**Duelo** – o músico escolhe um parceiro para dialogar.

**Gang** – o músico escolhe um grupo entre 2 e 4 elementos que atuará às suas ordens numa atividade de contrapoder.

**Rec.** – o jogador mostra esta carta quando desejar que algum evento musical seja memorizado para mais tarde reexpor a mesma ideia. A ideia será reexposta quando a carta for novamente exibida.

2 – Telmo Marques, **O Silêncio Seis** - para T3+1 (voz, piano, contrabaixo e maestro com um dado). 2018.



### O SILÊNCIO SEIS

para T3 + 1 (voz, piano, contrabaixo e maestro com um dado)



A performance começa com o trio a tocar a nota lá (A) simulando uma normal afinação, com a voz e o contrabaixo a explorar microtonalidades entre sol# (G#) e lá (A). Após 30-40 segundos, o maestro dá um sinal para que todos passem para a regra 1. A partir deste momento, o maestro lança o dado sempre que quiser, gerindo os resultados da seguinte forma: **1 a 5** no dado: a mudança de regra aplica-se a um único instrumento; o maestro aponta para o músico escolhido e apresenta o resultado do dado com os dedos da mão direita. Quando o mesmo valor aparece duas vezes seguidas, a mudança de regra aplica-se a todo o trio (tutti). O número **6** significa silêncio e encerra a performance de um dos músicos apontado pelo maestro. Ao terceiro **6** termina a performance do último músico. Se um **6** sair duas vezes seguidas, um "súbito fim" conclui a peça para todos.

## **REGRAS DO DADO**

### **Voz**

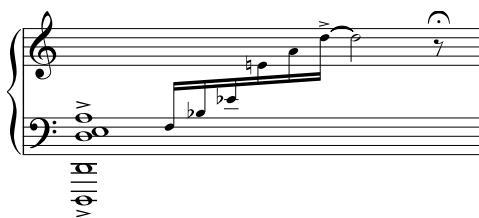
1. Calmo e suave. Notas longas. Dinâmicas entre **ppp** e **mp**.
2. Use o número 2 como abstração ou como conceito interpretativo (intervalo, nota, valor, tempo, forma, emoção, estado de alma, etc.)
3. Desenvolva o seguinte motivo:



4. Utilize as palavras “Dado” , “Rolar” , “Silêncio” e “Seis” do modo que quiser (cantar, falar, sussurrar, gritar, «sprechgesang», etc.)
5. Desenvolva uma improvisação livre até ao clímax de tensão extrema numa extensão de dinâmica entre o **mf** e o **fff**.

### **Piano**

1. Calmo e suave. Notas longas. Dinâmicas entre **ppp** e **mp**.
2. Desenvolva o seguinte motivo:



3. Use o número 3 como abstração ou como conceito interpretativo (intervalo, nota, valor, tempo, forma, emoção, estado de alma, etc.)
4. Utilize as notas mi-lá-ré (E-A-D) do modo que quiser, procurando com a sua execução/interpretação tornar esse significado claro.
5. Desenvolva uma improvisação livre até ao clímax de tensão extrema numa extensão de dinâmica entre o **mf** e o **fff**.

## Contrabaixo

1. Calmo e suave. Notas longas. Dinâmicas entre **ppp** e **mp**.
2. Utilize as notas mi-lá-ré (E-A-D) do modo que quiser, procurando com a sua execução/interpretação tornar esse significado claro.
3. Explore técnicas estendidas procurando evitar aquelas que para si são comuns/vulgares na literatura musical.
4. Use o número 3 como abstração ou como conceito interpretativo (intervalo, nota, valor, tempo, forma, emoção, estado de alma, etc.)
5. Desenvolva o seguinte motivo intensamente de modo a alcançar um climax de tensão extrema numa extensão de dinâmica entre o **mf** e o **fff**.



Figura 6 – O Silêncio Seis

3 - Alexandre Tavares, 2024. Grave Idade - for 3 groups of musicians. 2024.

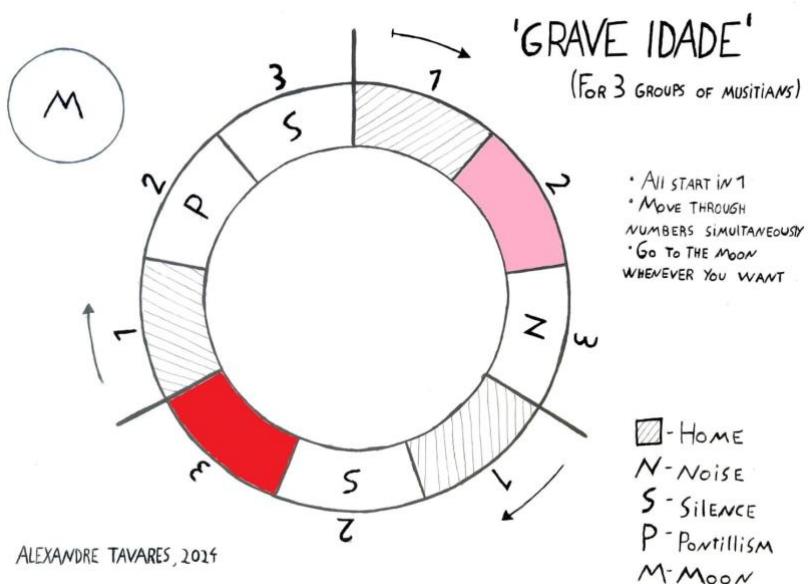


Figura 7 – Grave Idade for 3 groups of musicians.

**UNO DUO TRE QUATTRO**  
Para um Grupo de Geometria Variável

	0 Improvisação Livre		Percutir
	1 Nota Pedal		Noise / Overpressure
	2 Padrão de duas notas		Tirar 2 cartas e tocar a última
	3 Padrão de três notas		Tirar 4 cartas e tocar a última
	4 Minimalismo		Todos param, e o próximo começa
	5 Sons da natureza		Troca geral no sentido do jogo
	6 Glissandos		Maestro (SoundPainting)
	7 Pontilhismo	<b>Termina no Fim do Baralho</b>	

© Denis Poustovgar 2024 | Improvisação Musical II | Classe prof. António Aguiar

Figura 8 – Uno Duo Tre Quattro.

## Como interpretar o Jogo:

Recorrendo a um baralho de cartas do jogo *UNO*, quatro jogadores vão retirando à vez uma carta do baralho que deve ser colocado numa mesa ao centro, no sentido do ponteiro dos relógios e deve aplicar as funções atribuídas na partitura. O jogo acaba quando a última carta sair.

5 – José Ribeiro, Improvisação para Piano, 2024.

### PROJETO FINAL

#### Improvisação para Piano

##### Modo de execução:

- Tempo: definido pelo interprete
- Distribuição das partes: cada célula apresentada é uma unidade de tempo (que o improvisador define previamente) e mediante a apresentação gráfica, de uma a 3 células, estabelece a duração de cada motivo descrito.
- Referência: o lá central é no índice 3

	na região aguda (Índice 4/5) – notas aleatórias rápidas (enxame) com pedal (prolonga) (cresce e diminui)
	notas graves longas em oitava (no fim de cada nota o pedal corta)
	as notas agudas e as graves começam gradualmente a confluir para o índice 2/3 e as notas agudas a ficar mais longas em crescendo
	Cluster's pequenos e curtos região central em crescendo para:
	3 Cluster's longos (FF) "pata de elefante"
	começa com notas aleatórias e pedal no registo central do piano e expande para a zona aguda (índice 5/6) e diminui
	na região aguda (Índice 5/6) – notas aleatórias com pedal (prolonga) (cresce e diminui)
	movimento descendente várias notas aleatórias até à região mais grave em crescendo
	Notas espaçadas da região grave em <i>stacatto</i> (FF)
	Ida para enxame na oitava mais aguda a diminuir

Figura 9 – Improvisação para Piano

## 6 – Lucia Lopez Vicente, *Improv(sight)ion II*, 2024.

A obra *Improv(sight)ion II* surgiu como consequência/continuação da obra *Improv(sight)ion* composta no primeiro semestre, e que foi uma ideia inspirada na aula de Improvisação e no professor desta disciplina: Antonio Augusto Aguiar, e com o objetivo de reunir e misturar diferentes disciplinas artísticas, neste caso, fotografia e cinema, e como elas se relacionam e interagem com a música improvisada. *Improv(sight)ion II* continua percorrendo uma série selecionada de representações artísticas em diversas facetas. No entanto, nesta “segunda parte” da obra (que é na verdade outra obra em si), é explorado um nível adicional na história da arte moderna e contemporânea. Pois bem, a fotografia (em vez da pintura) e o cinema (em vez de, por exemplo, a dança) abrem um mundo de possibilidades não exploradas no trabalho anterior. Acima de tudo, destaca-se a incorporação do cinema, pela sua grande variedade de oportunidades de explorar e criar musicalmente, incluindo o fator novidade da capacidade de diálogo e interação entre personagens. Os exemplares podem ser filmes mudos e sonoros, sendo que neste último caso serão insonorizados (tal como os exemplares de dança da obra *Improv(sight)ion*). Nesta segunda peça, a decisão e escolha das obras continua a ser da responsabilidade do realizador, criador, compositor da obra, encarregado também de dar as entradas e indicações a elas relacionadas aos intérpretes. Além disso, a linguagem/técnica do *Soundpainting* é mais que bem-vinda neste trabalho, não só para o início e fim das intervenções, mas para modificar e criar durante elas. Também nesta peça são bem recebidas as transições musicais que os instrumentistas conseguem fazer, criando “pontes” entre a obra anterior e a seguinte, para a continuidade musical. Tanto no *Improv(sight)ion* quanto no *Improv(sight)ion II*, os exemplos audiovisuais e/ou estímulos artísticos externos podem variar de uma performance para outra, gerando um objeto sonoro, musical e interpretável diferente cada vez que é executado e ouvido (o que por si só também ocorreria quando se trata de obras para música improvisada). Além disso, as diferentes formações/grupos e/ou músicos solistas escolhidos para improvisar sobre cada estímulo musical externo podem variar em cada apresentação.

1



2



3



4



5



6



7



8



Figura 10 – Improvi(sight)ion II

7 – Luís Nitsche, \* Piano, 2024

Explicação da Interpretação

A

1º Entrada do piano com agregados de notas longas, em piano,  
2º Junta-se o saxofone e o violoncelo com experimentalismo e inovações sonoras,  
3º Aumento das dinâmicas dos instrumentos, do nº de notas do piano e nos seus agregados e aumento progressivo do experimentalismo.

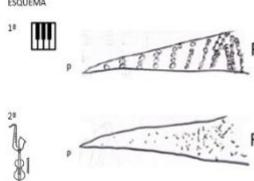
B

1º Entrada do saxofone e do violoncelo com notas longas, graves e em piano; progressivamente voltam ao experimentalismo,  
2º Piano junta-se com experimentalismo e sons inovadores,  
3º Aumento das dinâmicas até atingir o auge da obra, que dá a transição para a Coda.

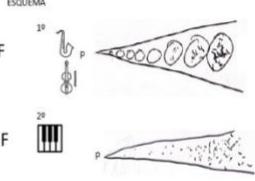
Coda

1º Todos os instrumentos em experimentalismo, mas rapidamente se perde a dinâmica (experimentalismo continua),  
2º Aquando do diminuendo os músicos começam-se a unir tematicamente menos experimentalismo e mais notas longas  
3º Saxofone começa a tocar a última nota (Nota pedal Sol Efeito Real) em pianíssimo, os restantes instrumentos vão se juntando.  
4º A obra termina quando os músicos por si, decrescem tanto a dinâmica que deixa de haver som

ESQUEMA



ESQUEMA



ESQUEMA

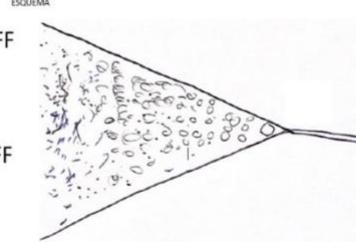


Figura 11 – \* Piano

## XI – CODA

Em suma, *A Caixa de Pandora - 7 composições para improvisar* apresenta uma proposta que se espera interessante e relevante para o campo da improvisação musical, podendo inspirar músicos e educadores em que esta prática é possível se considerarmos reagir à criatividade que está dentro de nós, promovendo, sempre que necessário, atos exploratórios musicais e de liberdade.

Abordados alguns dos principais aspectos ligados à criatividade em tempo real, explora-se a necessidade de encontrar um conjunto de estímulos que podem servir de modelo de ignição para a improvisação. Constrangimentos que abrem ou fecham a liberdade para improvisar são catalisadores para uma experiência musical subjetiva, que obriga o instrumentista à superação da sua linguagem em constante retroalimentação em função da relação intenção - produção sonora - resultado.

A publicação, que se pretende eficaz, só se tornará verdadeira se nos pusermos a caminho, explorando a solo, convivendo em pequeno grupo ou improvisando em grandes formações, tornando-a realmente útil para músicos e educadores. Como publicação de âmbito musical mas também didático e pedagógico, poder-se-á tornar uma ferramenta para acompanhar experiências de desenvolvimento coletivo com qualquer tipo de formandos, formadores, formações instrumentais, no ensino formal ou informal da música.

## Referências Bibliográficas

- Aguiar, A. (2012). *Forma e memória na improvisação* (Tese de doutoramento). Universidade de Aveiro.
- Bailey, D. (1992). *Improvisation: Its nature and practice in music*. Da Capo Press.
- Blum, S. (1998). Recognizing improvisation. In B. Nettl & M. Russell (Eds.), *In the course of performance: Studies in the world of musical improvisation* (pp. 27-45). University of Chicago Press.
- Borgo, D. (2005). *Sync or swarm: Improvising music in a complex age*. Continuum Books.
- Boulez, P. (1976). *Conversations with Deliège*. Eulenberg.
- Cage, J. (1961). *Silence*. Wesleyan University Press.
- Cardew, C. (1971). Towards an ethic of improvisation. In *Treatise handbook*. Editions Peters.
- Casperro, H. (2006). *Efeitos da aprendizagem da audição da sintaxe harmónica no desenvolvimento da improvisação* (Tese de doutoramento). Universidade de Aveiro.
- Clarke, E. F. (2005). Generative principles in music performance. In J. Sloboda (Ed.), *Generative process in music: The psychology of composition, performance, and improvisation* (pp. 1-26). Oxford University Press.
- Couto, C. M. (2001). *Tópica estética*. Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- Dahlhaus, C. (1987). Schoenberg and the New Music. Cambridge University Press.
- Domingues, A. (2019). *Metamorfozes, Jornal Público*, 2/6/2019.
- Eco, U. (1976). *Obra aberta*. Editora Perspectiva.
- Felício, L. (2024). *Estratégias de improvisação no ensino de piano clássico: Relevância e integração na aprendizagem do instrumento* (Dissertação de Mestrado em Ensino de Música). Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo.
- Globokar, V. (1970). Reagir. *Musique en Jeu*, (1), 70-77.
- Gordon, E. (2000). *Teoria de aprendizagem musical: Competências, conteúdos e padrões* (Ed. Trad.). Fundação Calouste Gulbenkian.
- Gubaïdulina, S. (2011). *A improvisação era um sonho íntimo*. Jornal Público, P2, 4-5. (Entrevista por C. Fernandes), 9/02/2011.
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. Editora Perspectiva.
- Kenny, B., & Gellrich, M. (2002). Improvisation. In R. Parncutt & G. McPherson (Eds.), *The science & psychology of music* (pp. 117-134). Oxford University Press.
- Kratus, J. (1990). Structuring the music curriculum for creative learning. *Music Educators Journal*, 76(9), 33-37.
- Leite, R. (2020). *O afastamento da improvisação musical dos currículos e das práticas pedagógicas no ensino da música*. (Tese de doutoramento). Faculdade de Belas Artes do Porto.

Lopes, J. (2016). *Contar uma história com o contrabaixo: composição e representação de um conto musicado*, (Dissertação de Mestrado em Ensino de Música). Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo.

Marques, C. V. (2011). O refúgio da poesia. *Jornal Público*. <https://novaziodaonda.wordpress.com/2011/05/12/manuel-antonio-pina-premio-camoes-2011/>

Monzo, D. (2022). *Improvisação livre distribuída: Um estudo das dinâmicas interativas no processo criativo à luz das abordagens culturais da criatividade* (Tese de doutoramento).

Nachmanovitch, S. (1990). *Free play: Improvisation in life and art*. Tarcher/Putnam.

Nettl, B. (Ed.). (1998). *In the course of performance: Studies in the world of musical improvisation*. University of Chicago Press.

Neves, A. (2013). *Composição e Improvisação: escrita vs não escrita*, (Dissertação de Mestrado em Ensino de Música). Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo.

Orff, C. (1978). *The Schulwerk*. Schott Music Corp.

Pereira, B. (2017). *A (outra) voz como dispositivo de interação e dimensão estética nas práticas performativas contemporâneas* (Tese de doutoramento). Faculdade de Belas Artes do Porto.

Poulton, E. C. (1957). On the stimulus and response in pursuit tracking. *Journal of Experimental Psychology* 53, 57-65.

Pressing, J. (2005). Improvisation: Methods and models. In J. Sloboda (Ed.), *Generative process in music: The psychology of composition, performance, and improvisation* (pp. 129-178). Oxford University Press. (Original work published 1988)

Rebelo, P. (2010). Notating the unpredictable. *Contemporary Music Review*, 29(1-2), 17-27.

Rink, J. (1993). Schenker and improvisation. *Journal of Music Theory*, 37(1), 1-54.

Rivest, J. (2003). Álea-happenig-improvisation-oeuvre ouvert. In *Musiques, une encyclopédie pour le XXI Siècle* (pp. 474-483). Actes Sud/Cité de la Musique.

Schenker, H. (1925). *The art of improvisation*. Northwest University.

Schoenberg, A. (1975). Style and Idea. Ed. Leonard Stein, Berkeley, Los Angeles: University of California Press.

Sloboda, J. A. (Ed.). (2005). *Generative processes in music: The psychology of composition, performance, and improvisation*. Oxford University Press. (Original work published 1988)

Snyder, B. (2000). *Music and memory: An introduction*. MIT Press.

Tavares, S. (2017). *A improvisação musical no contexto do ensino básico a partir do modelo de Walter Thompson – Soundpainting*. (Dissertação de Mestrado). Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo.

Thompson, W. (2009). *Soundpainting: The art of live composition* (Vols. 1-2). Walter Thompson Editions.