



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

O PAPEL DO LAPTOP *PERFORMER* ENQUANTO AGENTE TRANSFORMADOR
DAS PRÁTICAS MUSICAIS

Tese apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Doutor em Ciência e Tecnologia das Artes, com
especialização em Informática Musical

por

Vitor Joaquim Paredes Fernandes

ESCOLA DAS ARTES

Fevereiro de 2014



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

O PAPEL DO LAPTOP *PERFORMER* ENQUANTO AGENTE TRANSFORMADOR
DAS PRÁTICAS MUSICAIS

Tese apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Doutor em Ciência e Tecnologia das Artes, com
especialização em Informática Musical

Por Vitor Joaquim Paredes Fernandes

Sob orientação do Professor Doutor Álvaro Barbosa
Co-orientação: Professor Doutor Pedro Duarte Pestana

ESCOLA DAS ARTES
Fevereiro de 2014

FCT

Fundação para a Ciência e a Tecnologia
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CIÊNCIA

O autor foi parcialmente financiado através da Fundação para a Ciência e a Tecnologia, Portugal; bolsa SFRH/BD/62082/2009, projecto “PEst-OE/EAT/UI0622/2011”.



investigador afiliado à Escola da Artes da Universidade Católica / CITAR

RESUMO

Este trabalho nasceu de uma preocupação sentida relativamente à forma como se percebe a performance musical de laptop. Neste âmbito, considerámos o ponto de vista das audiências que, desprovidas de informação visual e gestual, se sentem perdidas face à não existência de um nexo de causalidade que lhes dê pistas sobre o que está a acontecer, e num segundo plano, considerámos as preocupações que esta ausência de percepção implica na forma como os criadores tomam decisões e fazem as suas propostas em performance.

Tendo em conta esta dualidade de preocupações, quisemos compreender as percepções dos criadores e observar as diversas formas de reagir à disrupção, considerando a forma tradicional de se produzir e apresentar música ao vivo. Assim, optámos por iniciar o processo dirigindo-nos aos criadores, começando por um *focus group* e evoluindo posteriormente para dois inquéritos modulados em função dos resultados precedentes, adoptando-se um processo evolutivo e iterativo em que cada novo passo correspondia a um conjunto de observações alicerçadas na investigação precedente. Do conjunto de observações realizadas, concluiu-se que os criadores, embora conscientes da descontinuidade provocada pela disrupção, não manifestavam grande preocupação relativamente ao impacto provocado. Por outro lado, observámos uma atitude muito proactiva relativamente ao desenvolvimento e implementação de actuações que transformavam a forma de produzir a própria performance. Desse conjunto de princípios, sublinha-se a criação de novas soluções de desprogramação e rotura com os modelos tradicionais de produzir (Dhomont, Cascone, López), a consciência e adopção de novas formas de negociar o que é estar em palco (López, Brook, Emmerson, Shepherd, Sloboda), e a implementação de comportamentos que apontam para a valorização gradual da consciência do autor-produtor (Benjamin, Cascone).

Concluída esta fase de abordagem aos criadores, partindo das observações que desvalorizavam o papel do gesto musical e de uma revisão histórica a apontar no sentido contrário, desencadeámos um último processo de inquirição dirigido ao público em geral, tendo como objectivo avaliar se a qualidade do gesto musical fica impressa no resultado sonoro de uma interpretação.

Os resultados desta última pesquisa mostraram não haver correlação aparente entre a produção de gesto e a percepção desse valor por parte das audiências. Estes dados levam-nos a concluir não haver evidências de que o gesto fique de facto impresso no programa sonoro, o que vem justificar o comportamento geral dos criadores electrónicos ao desvalorizarem o papel atribuído ao gesto na produção musical.

ABSTRACT

The present work revolves around the overall perception of laptop performance in the musical domain. We have considered the audience's standpoint, who, bereft of visual and gestural information, feels the loss of a causality thread that provides cues about what is happening. At a second stage, we have also considered the consequences that this bereavement implies in the way artists will shape their decisions and performance proposals.

This duality of concerns led us to strive to understand the artist's perceptions and investigate the myriad ways of reacting to the newfound disruption to the traditional production model of music. Thus, we opted to start our process by targeting the artists themselves, beginning with a focus group and evolving towards two different surveys that were sequentially modulated by the results of previous steps. This yielded an evolutionary and adaptive process, where each new step would be deeply grounded on the previous research. Out of the investigations carried out, it became apparent that artists, while aware of the discontinuity this disruption had caused, did not manifest a strong concern about its impact. On the other hand, we have sensed a proactive attitude towards the development and implementation of procedures that transformed the production methodology of the performance itself. From this set of principles, one should highlight the inception of new strategies of de-programming and rupture with standard models of production (Cascone, Dhomont, López), the conscience and adoption of new ways of negotiating the meaning of being on stage (López, Brook, Emerson, Shepherd, Sloboda), and the implementation of behaviours that point towards the gradual awareness of what an author-producer should be (Benjamin, Cascone).

After this first step of researching the artists, and contemplating the statements that devalued the gesture's role while our historical review pointed in the opposite direction, we triggered a last investigative strategy directed to the general audience. This consisted on the evaluation on whether the quality of musical gesture is imprinted upon the aural result of an interpretation.

The results of this last item of research have shown there is no apparent correlation between body engagement and gestural production, and the audience's perception of interpretational quality. This data led us to conclude there are no evidences that the gesture is in fact a relevant part of the sound panorama, which justifies the overall behaviour of electronic music authors, who tend to devalue the role of movement in musical production.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, ao Professor Álvaro Barbosa pela forma como sempre incentivou a autonomia deste estudo e o soube amparar nas horas mais difíceis, e mesmo naquelas que não sendo difíceis, precisavam igualmente de um certo amparo. Uma palavra muito especial de apreço também pela confiança depositada ao endereçar-me o convite para leccionar na Escola das Artes da Universidade Católica do Porto, lugar onde tenho redescoberto o prazer de ganhar novos amigos entre os muitos alunos que vou conhecendo anualmente.

Ao Professor Pedro Pestana pela finesse do toque, pelo debate, pelo constante amparo na revisão das ideias, dos textos, e de tudo o mais que fosse necessário.

Ao Professor Paulo Ferreira Lopes pela imensa paciência na condução dos *affairs* escolares e pela grande subtilidade com que sempre soube coordenar a pressão e impulsionar a investigação e a dinâmica de grupo no seio do Programa de Doutoramento em Ciência e Tecnologia das Artes.

À Professora Sofia Lourenço um redobrado agradecimento pela incansável paciência e sabedoria em saber trazer as perguntas pertinentes à ordem do dia, assim como pela sua generosidade em aceder colaborar na gravação da performance de piano, peça fundamental no desfecho desta tese.

À Professora Maria Guilhermina Castro pela ajuda inicial a localizar o campo de trabalho e a abrir os imensos horizontes do pensamento. Uma perspectiva sem a qual este trabalho nunca seria o que é.

Ao Professor Sergi Jordà por ter acreditado desde a primeira hora que esta proposta poderia abrir portas a algo de interessante para observar, embora esse algo não fosse nada claro de início.

À grande amiga e Professora Patricia Gouveia pela generosidade e companheirismo desde o primeiro momento que este projecto se começou a delinear.

Ao Professor Carlos Caires pela ajuda no entendimento do que pode ser um índice. Muitas vezes, o que parece fácil pode não o ser.

Ao colega e amigo André Baltazar pelo seu incansável dedilhar na captura da performance musical e no processamento de informação no sistema Vicon.

Ao colega e amigo Vasco Carvalho pela disponibilidade e pelo auxílio na montagem do sistema de gravação áudio na Vicon. Sem ele o piano não soaria como soou.

Ao colega e amigo Ricardo Megre pela paciência e colaboração na visualização da informação produzida no sistema Vicon. É um prazer ver alguém a tratar a captura de movimento por “tu”.

Ao colega e grande amigo João Cordeiro, aquela pilha de energia que nunca vira costas a nada, e que, chegado dos confins do planeta, foi capaz de resolver em meia hora de tempo uma angustiazinha que se arrastava há semanas. Como companheiro, é inqualificável de tão bom que consegue ser.

Ao Francisco Bernardo pelas achegas cruciais na operação do Mendeley e pelos toques suaves na formatação do Word. Coisas simples para uns são muitas vezes quebra- cabeças para outros.

Ao Jorge Coutinho pelo companheirismo no debate sobre a visualização e análise de dados. Às vezes as coisas mais simples são as que melhor funcionam. E claro é sempre muito gratificante aprender alguma coisa com amigos que conhecemos como alunos.

Aos colegas de doutoramento que, cada um a seu modo, contribuíram para o crescimento de um sentido de grupo e de um ambiente fraterno na Escola das Artes. Os nossos almoços de sábado ficaram na minha memória como acontecimentos muito especiais. Numa primeira fase de estudos aos colegas de turma: André Rangel, José Luís Ferreira, João Carrilho, João Cordeiro, Miguel Cardoso, Nicolas Makelberge, Pedro Patrício, Ricardo Guerreiro e Telmo Marques. Numa segunda fase e até ao presente momento, aos colegas de sala: André Baltazar, André Perrotta, Bruno Afonso, Diana Cardoso, Francisco Bernardo, Joana Gomes, Samuel Van Ransbeeck, Vasco Carvalho e Mailis Rodrigues. Ainda na Escola das Artes, um grande abraço a todo os colegas de trabalho que de sorriso nos lábios lá vão perguntando, “e então, isso vai?”

Àqueles amigos e colegas das artes que dos confins das redes sociais lá foram “gritando” palavras de esperança enquanto os tentava convencer (e a mim próprio) que tinha mesmo que estar *off*.

Postumamente, e com grande apreço, um agradecimento que se perde na bruma dos tempos, a Jean Paul Sarte por me ter mostrado que olhar para as coisas não é só olhar para as coisas. Olhá-las é só aquele ponto onde tudo começa. Tudo o resto, e o mais importante, fica muito para além desse primeiro olhar. É preciso insistir, e insistir sempre, muito. Na pior das circunstâncias, mesmo que mais ninguém esteja ao nosso lado.

Porque são sempre muitas as horas que nos ocupam nesta imensa tarefa de encontrar algo de singular para dizer ao mundo, é também importante estar-se bem acompanhado na música que se ouve; daí o meu imenso agradecimento a Johann Sebastian Bach, em especial, pela sua magnífica obra Matthäus-Passion BWV 244. Não menos importante, nas horas de aflição e de dificuldade de concentração, em especial a Glenn Gould pela sua fantástica interpretação em The Well-Tempered Clavier. Book I Preludes And Fugues 1-24.

Um agradecimento muito especial a todos os criadores envolvidos nos inqueritos pela sua amável e preciosa colaboração. Obrigado artistas sonoros: Antye Greie (AGF), André Aspelmeier (Incite), Atau Tanaka, Carlos Santos, Carlos Zíngaro, Christian Fennesz, Christopher Willits, Evgeniy Vaschenko, Fernando Corona (Murcof), Francisco López, Frank Bretschneider, Fried Dähn, Geir Jenssen (Biosphere), Helena Gough, Jason Forrest, Jerome Faria, João Ricardo, Jon He, José Diogo Correia (Re:Axis), Jorge Haro, Juanjo Palacios, Julien Ottavi, Keiko Uenishi (o.blaat), Kera Nagel (Incite), Kim Cascone, Laurence English, Marc Behrens, Marek Brandt, Mark Fell, Mark Spybey, Miguel Carvalhais (@c), Oswald Berthold (Farmers Manual), Pascal Baltazar, Pedro Almeida, Peter Votava (Pure), Ramon Bauer (General Magic), Robert Henke (Monolake), Robin Rimbaud (Scanner), Robin Storey (Rapoon), Sebastian Meissner, Sergi Jordà, Simon Whetham, Stephan Mathieu, Tarek Atoui e Tim Hecker.

Obrigado artistas visuais: Alba G. Corral, Hugo Olim, Lia, Laetitia Morais, Sladzana Bogeska e Tina Frank.

Obrigado, Florian Hecker, Markus Popp, Peter Rehberg e Marc Behrens pelo impulso extra. Um extra-obrigado pelo ajuda espontânea e pela motivação a: Oswald Berthold (Farmers Manual), Ramon Bauer (General Magic), Mark Fell, Peter Worth e Sergi Jordà.

Sem saber quem são, um extra-obrigado também aos 705 participantes, que, distribuídos pelos confins do planeta permitiram, num abrir e fechar de olhos, dar corpo ao estudo “Evaluating Piano Performances”.

Finalmente, um obrigado muito especial aos meus pais, à minha mulher, Isabel, e à minha filha Mariana por saberem sempre como melhor estar a meu lado, mesmo que isso significasse deixarmos de falar quando era importante falar. Onde quer que fosse, nos bons e maus momentos, lá estavam elas.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|-----|
| Ilustração 1: Relação do <i>Performer</i> com o Público e o Espaço..... | 46 |
| Ilustração 2: A conceptual framework for controller research and development. (Wessel & Wright, 2002)..... | 83 |
| Ilustração 3: “A Repetitive Voice Can Sound Like a Chorus” (Weaver et al., 2007)..... | 128 |
| Ilustração 4: Diagrama resumo da Revisão Histórica Interações na performance: decisão-acção, percepção-interpretação, negociação-acção..... | 135 |
| Ilustração 5: Quadro de opções e negociações em performance | 136 |
| Ilustração 6: Percentagem de músicos profissionais a identificar os vencedores de competições musicais, baseando-se só no estímulo sonoro, só no estímulo vídeo, e no estímulo sono e vídeo simultaneamente (gráfico a partir do original: (Tsay, 2013a)..... | 180 |
| Ilustração 7: Impacto de 3 interpretações-performances da mesma peça: “constrangida”, “normal” e “exagerada”. (gráfico a partir do original: (Vines et al., 2011)) | 183 |
| Ilustração 8: Estudo 3, Inquérito dirigido a laptops..... | 199 |
| Ilustração 9: Estudo 4, 4 Open Questions About Evan Parker statement (Inquérito dirigido a laptops)..... | 203 |
| Ilustração 10: Formas de Onda das duas Interpretações (topo <i>I2</i> , em baixo, <i>8I</i>) | 209 |
| Ilustração 11: Estudo 6, <i>Players</i> do SoundCloud, embebidos no inquérito criado no Survey Monkey. | 210 |
| Ilustração 12: Estudo 6, Inquérito “Evaluating Piano Performances”, página de entrada..... | 218 |
| Ilustração 13: Estudo 6, Inquérito “Evaluating Piano Performances”, página 1/3. | 219 |
| Ilustração 14: Estudo 6, Inquérito “Evaluating Piano Performances”, página 1/3 | 220 |
| Ilustração 15: Estudo 6, Inquérito “Evaluating Piano Performances”, página 2/3. | 221 |
| Ilustração 16: Estudo 6, Inquérito “Evaluating Piano Performances”, página 2/3. | 222 |
| Ilustração 17: Estudo 6, Inquérito “Evaluating Piano Performances”, página 3/3 (saída do inquérito)..... | 223 |
| Ilustração 18: Estudo 3, Listagem de criadores / nacionalidades / nascimento / aquisição-início de uso do laptop (pergunta 1, 2)..... | 235 |
| Ilustração 19: Estudo 3, Listagem de criadores, 1ª utilização laptop em performance, nº performances, média (perguntas 1, 6)..... | 236 |
| Ilustração 20: Estudo 3, Listagem de criadores / qualidades identificadas como positivas no uso do laptop (pergunta 4)..... | 237 |

| | |
|--|-----|
| Ilustração 21: Estudo 3, Listagem de criadores / inconvenientes identificados no uso do laptop (pergunta 5)..... | 238 |
| Ilustração 22: Estudo 3, Listagem de qualidades identificadas como positivas no uso do laptop (pergunta 4)..... | 239 |
| Ilustração 23: Estudo 3, Listagem de inconvenientes identificados no uso do laptop (pergunta 5). | 239 |
| Ilustração 24: Estudo 4, Posicionamento manifestado pelos inquiridos face à Questão 1 que sugeria um comentário ao texto de Evan Parker: “Can you comment on that?”..... | 242 |
| Ilustração 25: Estudo 4, Posicionamento manifestado pelos inquiridos face à Questão 3: “Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?”..... | 243 |
| Ilustração 26: Estudo 4, Tendências notadas no domínio perceptual (Questão 4: “What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?”)..... | 244 |
| Ilustração 27: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 1). | 249 |
| Ilustração 28: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 2). | 250 |
| Ilustração 29: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 3). | 251 |
| Ilustração 30: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 4). | 252 |
| Ilustração 31: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 5). | 253 |
| Ilustração 32: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 6)..... | 254 |
| Ilustração 33: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 7). | 255 |
| Ilustração 34: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 8 - Percentagens). | 256 |
| Ilustração 35: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 8 – Gráfico de Barras)..... | 257 |
| Ilustração 36: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 9 - Percentagens). | 258 |
| Ilustração 37: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 9 – Gráfico de Barras)..... | 259 |
| Ilustração 38: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 10). | 260 |
| Ilustração 39: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 7 - Percentagens). | 304 |

| | |
|---|-----|
| Ilustração 40: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 9 - Percentagens)..... | 305 |
| Ilustração 41: Estudo 5, Visualização de performances (esquerda: 81 -interpretação natural; direita: 12 - interpretação com constrangimento de movimentos)..... | 306 |
| Ilustração 42: Estudo 5, Visualização de performances (esquerda: 81 -interpretação natural; direita: 12 - interpretação com constrangimento de movimentos)..... | 307 |
| Ilustração 43: Estudo 5, Performance 81 (interpretação natural). | 309 |
| Ilustração 44: Estudo 5, Performance 12 (interpretação com constrangimento de movimentos) | 309 |
| Ilustração 45: slide de <i>The Visuals in NIME: from FMOL to Reactable and beyond" a personal survey, Sergi Jordà.</i> | 312 |

INDÍCE DE FIGURAS

| | |
|---|-----|
| Figura 1: Brian Eno em sessão de trabalho nos Different Fur Studios (fonte: http://www.julianknowles.net)..... | 7 |
| Figura 2: Videoclip: “en ficcion romance”. Sergi Jordà com os Clonicos, Barcelona, 1990..... | 9 |
| Figura 3: Farmers Manual “, galeria Duna, Bratislava, Março 1997. fotos cedidas por Oswald Berthold (Farmers Manual)..... | 10 |
| Figura 4: Vitor Joaquim, EME Festival, 2000. (imagem: Rui Minderico)..... | 11 |
| Figura 5: Christian Fennesz, Avanto Festival, Helsínquia, 2000. (imagem: Martti J”ms”)..... | 11 |
| Figura 6: Vitor Joaquim, Sergi Jordà e Miguel Carvalhais, Sidecar, Barcelona, 2003. | 18 |
| Figura 7: FMOL, estúdio pessoal de Vitor Joaquim, 2011..... | 19 |
| Figura 8: Portabilidade: Fennesz prepara trabalho, TRANSMISSIONS oo3, 14-15 Julho, 2000, Cat's Cradle, Carrboro, North Carolina (Pozo, 2000). (imagem: Dan Partridge)..... | 50 |
| Figura 9: Pormenor da superfície inferior de um exemplar de ‘wounded CDs’ de Yasunao Tone (imagem: Miguel Carvalhais (2010))..... | 70 |
| Figura 10: Capas da revista the Wire com criadores electrónicos que usam o laptop como instrumento musical..... | 101 |
| Figura 11: General Magic & Pita, ao vivo em E-Werk, Berlin, 1995. (imagens: Tina Frank)... | 103 |
| Figura 12: controlador GypsyMIDI (Sonalog.com) 2006 (fonte: http://www.soundonsound.com/sos/oct06/articles/sonalog.htm) | 125 |
| Figura 13: esquerda: Vaudeville duo (Bingham and Gabler). direita: Mark Applebaum (NIME 2012) (Vaudeville duo, sem data; fonte: National Music Museum, The University of South Dakota)..... | 126 |
| Figura 14: Carlos Zíngaro (ZNGR ElectroAcoustic Ensemble), Madeiradig 2012. (imagem: Carlos Cantos)..... | 138 |
| Figura 15: Einstürzende Neubauten (imagem extraída de vídeo)..... | 139 |
| Figura 16: Richie Hawtin (Plastikman) 2010. (imagem extraída a partir de vídeo)..... | 139 |
| Figura 17: Zoe Keating, World Cafe Live, Philadelphia, 2011. (imagem: Derek Brad)..... | 140 |
| Figura 18: Laurie Anderson, Cal Performances, UC Berkeley, 2012. (imagem extraída a partir de vídeo) | 140 |
| Figura 19: Madeon, MTV EMA's, 2012. (imagem promocional)..... | 141 |
| Figura 20: Madredeus ((imagem extraída a partir de vídeo) | 141 |

| | |
|--|-----|
| Figura 21: Ryuichi Sakamoto, <i>War & Peace</i> , ZEPP, Tokyo, 2005. (imagem extraída a partir de vídeo) | 142 |
| Figura 22: Tom Verbruggen (Toktek) (imagem extraída da página web do artista) | 144 |
| Figura 23: Tarek Atoui - Un-drum 2: the Chinese connection, Galerie Chantal Crousel, Paris (imagens extraídas da página web do artista) | 145 |
| Figura 24: Lucille Calmel – “based on an almost true story . (s01)” Lucille Calmel + Gaëtan Rusquet, European Festival Trouble # 9, Brussels (Abril 2013 (imagens extraídas a partir de vídeo) | 146 |
| Figura 25: Marcel-li Antúnez em Protomembrana (imagem: Carles Rodriguez, extraída da página web do artista) | 147 |
| Figura 26: esquerda: Kraftwerk em concerto (2009); direita: programa Discoring, RAI (1981) (foto esquerda, fonte:www.slicingupeyeballs.com; foto direita feita a partir de vídeo)..... | 149 |
| Figura 27: “ <i>Mission Control</i> ” (preparação) de LUMIERE: lugares de Robert Henke, Markus Heckmann e Christopher Bauder (imagem: Robert Henke) | 152 |
| Figura 28: Robert Henke, performance <i>LUMIERE</i> , 20 Outubro 2013. (imagem: Robert Henke) | 153 |
| Figura 29: Robert Henke, performance <i>LUMIERE</i> , 20 Outubro 2013. (imagem:Robert Henke) | 153 |
| Figura 30: Robert Henke, performance <i>LUMIERE</i> , 21 Outubro 2013. (foto:Robert Henke) | 154 |
| Figura 31: Alex MacLean em concerto, local e data desconhecida. (imagem gentilmente cedida pelo autor) | 157 |
| Figura 32: Alex MacLean em concerto, xCoAx Conference, Bergamo, Italia, 2013 (imagens: Vitor Joaquim) | 159 |
| Figura 33: Brian Eno na fase dos Roxy Music (década de 70) esquerda: data e fonte desconhecida; direita: vídeo Ladytron (1972) | 167 |
| Figura 34: Entrevista de Riz Khan a Brian Eno (Junho 2011, Al Jazeera English) De cima para baixo, da esquerda para a direita: Eno e os botões na altura do Roxy, o guitarrista, o baterista, o vocalista e na linha de baixo, a imagem de um <i>lapter</i> actualmente..... | 168 |
| Figura 35: Evan Parker, Milão (imagem: Caroline Forbes; extraída da página web do artista) | 169 |
| Figura 36: Criação de Lirio Entre Espinas, coreografia de Guillermo Weickert (direita), 2013. (imagem: Vitor Joaquim)..... | 172 |
| Figura 37: Detalhe: os olhos fechados de El Niño de Elche e Charo Martín. | 173 |

| | |
|---|-----|
| Figura 38: Da esquerda para a direita, cima para baixo: Camaron de la Isla, Rocio Marquez, Paco de Lucia, Estrella Morente, Henrique Morente, Jerónimo Maya, Paco de Lucia, El Ninho de Elche, Maria Toledo..... | 174 |
| Figura 39: Hwaen Ch'ugi no Second International Sviatoslav Richter Piano Competition de Moscovo, Round 1, 2008 (imagem extraída a partir de vídeo) | 177 |
| Figura 40: Hwaen Ch'ugi no Second International Sviatoslav Richter Piano Competition de Moscovo, Round 2, 2008 (imagem extraída a partir de vídeo) | 177 |
| Figura 41: EME.LL Meeting - (<i>focus group</i>). Imagem: Sofia Oliveira, Alexandra Brites. | 194 |
| Figura 42: Estudo 5, Laboratório de Motion Capture da Escola das Artes da UCP Porto. Imagem de cima: disposição de câmaras para captura de movimento T40S-NR18 (Vicon). Imagem de baixo, configuração do espaço de performance. (imagem: Vitor Joaquim) | 205 |
| Figura 43: Estudo 5, Laboratório de Motion Capture da Escola das Artes da UCP Porto. (imagem: Vitor Joaquim)..... | 206 |
| Figura 44: Estudo 5, Preparação e adequação de atributos do esqueleto para visualização no sistema Maya. | 208 |
| Figura 45: EME.LL Meeting - elementos do <i>focus group</i> em preparação de concerto. Imagem topo e inferior: Sofia Oliveira, Alexandra Brites. Imagem centro: Carlos Santos | 228 |
| Figura 46: Estudo 5, Performance 81 (interpretação natural)..... | 246 |
| Figura 47: Estudo 5, Performance 12 (interpretação com constrangimento de movimentos).... | 246 |
| Figura 48: Estudo 5, Performance 81 (interpretação natural)..... | 247 |
| Figura 49: Estudo 5, Performance 12 (interpretação com constrangimento de movimentos).... | 247 |
| Figura 50: Estudo 5, Performance 81 (interpretação natural)..... | 248 |
| Figura 51: Estudo 5, Performance 12 (interpretação com constrangimento de movimentos).... | 248 |
| Figura 52: slide de <i>The Visuals in NIME: from FMOL to Reactable and beyond" a personal survey, Sergi Jordà</i> | 311 |

Notas de Leitura

Esta tese foi escrita ao abrigo das regras da língua portuguesa anteriores à elaboração do Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

O AO90, foi assinado em Lisboa a 16 de Dezembro de 1990, Aprovado para ratificação pela Resolução da Assembleia da República n.º 26/91, de 23 de Agosto, Diário da República nº 193, Série I - A, Págs. 4370 a 4388.

Até ao momento, o mesmo não foi homologado nem Angola nem por Moçambique, tendo o Brasil decretado, pela mão da sua Presidente, o adiamento para 1 de Janeiro de 2016 da vigência plena do AO90 naquele país.

Esta tese apresenta-se redigida em português e em inglês. Os segmentos que se apresentam em inglês, correspondem a citações originais. Muito pontualmente, há também algumas referências em espanhol, língua com a qual os portugueses se encontram bastante familiarizados e razão pela qual optámos por respeitar a integridade do texto original.

INDICE

| | |
|---|------|
| RESUMO | i |
| ABSTRACT..... | iii |
| AGRADECIMENTOS | v |
| INDÍCE DE ILUSTRAÇÕES..... | ix |
| INDÍCE DE FIGURAS..... | xiii |
| Notas de Leitura..... | xvi |
| CAPITULO 1: INTRODUÇÃO | 1 |
| 1.1 Contexto e Motivação | 4 |
| 1.1.1 A explosão tecnológica e o estúdio de som | 4 |
| 1.1.2 O laptop (na performance) e a ocorrência musical | 8 |
| 1.2 Formulação da Problemática..... | 21 |
| 1.2.1 Disrupção no modelo de produção | 21 |
| 1.2.2 O modelo não modelo: cada caso é um caso | 27 |
| 1.2.3 Uma problemática transversal: a ausência de informação (<i>o que há para ver?</i>)..... | 29 |
| 1.3 Estrutura e Objectivos..... | 32 |
| CAPITULO 2: ENQUADRAMENTO | 37 |
| 2.1 Conceitos e Contextos Chave | 37 |
| 2.1.1 Modelo tradicional de produção musical..... | 38 |
| 2.1.2 Meios de produção e criação..... | 41 |
| 2.1.3 Home studio | 42 |
| 2.1.4 Performance / Concerto | 43 |
| 2.1.5 Formato black box | 46 |
| 2.1.6 Laptop music..... | 48 |
| 2.1.7 Lapter típico | 49 |
| 2.1.8 Laptop <i>performer</i> | 52 |

| | |
|---|-----|
| 2.1.9 Interface | 53 |
| 2.1.10 Elementos de interrupção e descontinuidade..... | 55 |
| 2.1.11 Estímulo gestual..... | 57 |
| 2.1.12 Estímulo visual..... | 60 |
| 2.1.13 Estímulo aural | 62 |
| 2.1.14 Conformidade | 66 |
| 2.1.15 Glitch..... | 67 |
| 2.2 Revisão Histórica | 73 |
| 2.2.1 Laptop <i>performance</i> : da proto-história à meso-história das ideias..... | 73 |
| Kim Cascone: um olhar transversal sobre uma nova era na criação electrónica | 74 |
| Em busca de uma possibilidade de “teatralidade”? | 82 |
| A digital lutherie de Sergi Jordà: o gesto na mira das acções..... | 90 |
| Marcelo Wanderley: conhecer o gesto a partir da estaca zero | 92 |
| Os “novos produtores tecnológicos”: que outros valores se levantam? | 94 |
| O laptop visto a partir do exterior | 100 |
| 2.2.2 Laptop Performance: o valor do corpo e do gesto em palco..... | 103 |
| Um valor negociável? | 110 |
| Novas soluções: de onde se reporta a necessidade?..... | 115 |
| Novas soluções para velhos problemas ou velhas soluções para novos problemas?..... | 125 |
| 2.2.3 Discussão intermédia | 130 |
| 2.3 Estado da Arte: As Mil e Uma Formas de Negociar | 136 |
| 2.3.1 A pluralidade de estilos e de utilizações do <i>laptop</i> em contexto performativo | 137 |
| Em estilos artísticos-musicais não tipicamente electrónicos | 137 |
| Laptop performance com valorização do corpo e do gesto | 142 |
| Laptop performance com valorização da componente audiovisual..... | 148 |
| 2.3.2 Disrupção e sublimação | 155 |
| O Live Coding: em qualquer lugar | 156 |
| O formato Black Box: o não lugar..... | 160 |

| | |
|---|-----|
| Tocar nas costas ou no meio da audiência: noutro lugar | 163 |
| 2.3.3 Disrupção: uma problemática alargada..... | 166 |
| As penas de Brian Eno e a disrupção utópica de Evan Parker: tocar sem ser visto..... | 166 |
| Os olhos fechados na criação musical | 170 |
| Blind audition: o receio da interferência..... | 174 |
| Hwaen Ch'ugi: de onde vem a imobilidade? | 175 |
| Predominância da visão sobre a audição na avaliação musical | 179 |
| A causalidade (e a falta dela) na acusmática e na performance de laptop | 183 |
| 2.3.4 Discussão Intermédia | 185 |
| CAPITULO 3: METODOLOGIA | 188 |
| 3.1 Estudo 1: Focus Group (Olhares de Outono / EME.LL) | 192 |
| Objectivo..... | 193 |
| Procedimento | 194 |
| 3.2 Estudo 2: Pergunta Exploratória de Auscultação..... | 195 |
| Objectivo..... | 196 |
| Procedimento | 196 |
| 3.3 Estudo 3: Inquérito a Laptopers (Parte I: <i>6 Questions to a Laptopers</i>)..... | 197 |
| Objectivo..... | 197 |
| Procedimento | 198 |
| Inquérito..... | 199 |
| 3.4 Estudo 4: Inquérito a Laptopers (Parte II: <i>4 Questions about Evan Parker statement</i>) ... | 200 |
| Objectivo..... | 201 |
| Procedimento | 202 |
| Inquérito..... | 203 |
| 3.5 Estudo 5: Experiência (Parte I: Registo de performance para inquérito) | 204 |
| Objectivo..... | 204 |
| Procedimento | 205 |
| 3.6 Estudo 6: Experiência (Parte II: Inquérito)..... | 210 |

| | |
|---|-----|
| Objectivo..... | 211 |
| Procedimento | 217 |
| Inquérito..... | 218 |
| CAPITULO 4: RESULTADOS..... | 224 |
| 4.1 Estudo 1: Focus Group (Olhares de Outono / EME.LL) | 225 |
| 4.2 Estudo 2: Pergunta Exploratória de Auscultação..... | 229 |
| 4.3 Estudo 3: Inquérito a Laptops (Parte I: <i>6 Questions to a Laptop</i>)..... | 234 |
| 4.4 Estudo 4: Inquérito a Laptops (Parte II: <i>4 Questions about Evan Parker's statement</i>).240 | |
| 4.5 Estudo 5: Experiência (Parte I: Registo de performance para análise em inquérito) | 245 |
| Identificação e visualização das performances | 245 |
| 4.6 Estudo 6: Experiência (Parte II: Inquérito)..... | 249 |
| CAPITULO 5: DISCUSSÃO | 262 |
| 5.1 Estudo 1: Focus Group (Olhares de Outono / EME.LL) | 263 |
| 5.2 Estudo 2: Pergunta Exploratória de Auscultação..... | 265 |
| 5.3 Estudo 3: Inquérito a Laptops (Parte I: <i>6 Questions to a Laptop</i>)..... | 267 |
| Casos específicos de reacção à disrupção | 268 |
| 5.4 Estudo 4: Inquérito a Laptops (Parte II: <i>4 Questions about Evan Parker's statement</i>).277 | |
| Correlação perceptual questionável | 277 |
| Fechar os olhos, e ouvir | 281 |
| Necessidade de ajuste nas expectativas | 288 |
| O autor-produtor | 290 |
| Implementação de novos modelos de performance | 292 |
| 5.5 Estudo 5: Experiência (Parte I: Registo de performance para análise em inquérito) | 299 |
| 5.6 Estudo 6: Experiência (Parte II: Inquérito)..... | 301 |
| Sobre os inquiridos | 302 |
| Sobre os resultados | 303 |
| O que nos dizem os resultados? | 306 |
| Onde nos levam os resultados? | 309 |

| | |
|--|-----|
| CAPITULO 6: CONCLUSÕES E TRABALHO FUTURO | 313 |
| 6.1 Conclusões | 313 |
| Perspectiva histórica | 313 |
| A questão do olhar (e do ouvir) | 315 |
| Corpo de conclusões | 315 |
| 6.2 Trabalho Futuro | 321 |
| Numa perspectiva de investigação, a partir dos Resultados | 321 |
| Outras áreas de exploração | 322 |
| Na perspectiva da Praxis criativa e produtiva..... | 323 |
| BIBLIOGRAFIA | 327 |
| ANEXOS | 347 |
| Anexo A: Inquéritos a Laptops (Parte I: <i>6 Questions to a Laptop</i>)..... | 349 |
| Anexo B: Inquéritos a Laptops (Parte II: <i>4 Questions about Evan Parker's statement</i>)..... | 415 |
| Anexo C: dvd - (Audio + Video + Animação) | 461 |

CAPITULO 1:

INTRODUÇÃO

Pois tal como há os que imitam muitas coisas, exprimindo-se com cores e figuras (por arte ou por costume), assim acontece nas sobreditas artes: na verdade, todas elas imitam com o ritmo, a linguagem e a harmonia, usando estes elementos separada ou conjuntamente (Aristóteles, 1986, p. 103).

O objectivo desta tese está intimamente ligado a uma vontade de compreender os modos de criar e de produzir música electrónica fazendo uso do laptop como instrumento musical.

Neste contexto de articulação entre factores de criação e factores de produção, sobressai a necessidade de observar de que modos se operam as relações entre quem cria e quem consome, e que aspectos se tornam preponderantes tendo em conta que essa relação se estabelece em regime de descontinuidade e disrupção, relativamente à forma como tradicionalmente se produzem os concertos.

Ancorada no âmbito da Ciência e Tecnologias das Artes, esta tese, propõe-se reflectir sobre os processos dinâmicos de criação, acompanhando de muito perto os pontos de vista, as atitudes e as decisões levadas a cabo pelos criadores relativamente à forma de criar e de expor publicamente essa mesma criação, tendo em conta esse mesmo regime de descontinuidade.

Num momento em que a produção tecnológica é tão vasta e diversificada, impõe-se analisar de que forma essas contribuições implementam melhorias nos processos de criar e comunicar, e até que ponto correspondem e respondem às necessidades da criação. Esta análise é orientada por princípios de investigação em que se valoriza o impacto da componente tecnológica, não tanto numa perspectiva da solução milagrosa para todos os males da expressão artística, como acontece vulgarmente, mas mais numa perspectiva de inquirição sobre o valor subjectivo que essas mesmas tecnologias introduzem no valor global da performance.

Reconhecendo a dificuldade que resulta da multiplicidade de pontos de vista possíveis, orientamo-nos, acima de tudo, por procurar compreender os anseios mais profundos e

menos inquiridos da produção criativa, aproximando-nos tanto quanto possível do mundo do criador. Ao fazê-lo, assumimos este caminho também numa perspectiva de vigilância constante sobre as implicações que derivam do facto de a performance em laptop não providenciar informação visual e gestual, à semelhança do que acontece num modelo tradicional de produção musical.

Assim, neste âmbito de considerações, levantam-se várias perguntas às quais importa responder, ao mesmo tempo que se procuram novos rumos de investigação. Dessa forma, conduzimos o processo mantendo em perspectiva alguns objectivos basilares, de entre os quais sobressaem:

- 1 - Identificar preocupações fundamentais que se levantam aos criadores que utilizam laptop, sobretudo em contexto de performance.
- 2 - Adquirir uma melhor compreensão dos fenómenos que envolvem a *performance* electrónica em geral, e do laptop em particular.
- 3 - Conseguir uma aproximação aos factores psicológicos que se encontram em jogo na performance electrónica e que influenciam as grandes decisões artísticas.
- 4 - Obter uma melhor compreensão das interações que se processam entre o criador-performer e o público-audiência.
- 5 - Conhecer estratégias encontradas pelos diversos criadores para diminuir o impacto do “efeito *black box*” causado pela performance electrónica.
- 6 – Avaliar/saber de que forma a não produção de gesto pode influenciar a criação electrónica, e de que forma a performance electrónica limita a produção de informação visual e gestual.
- 7 - Avaliar/saber se, a partir exclusivamente do som, e na ausência de qualquer informação visual e gestual directamente implicada na produção musical, um ouvinte (a) sente a obra incompleta, (b) se sente desprovido de informação fundamental, e (c) se identifica a falta de envolvimento físico e de produção gestual na execução da peça.
- 8 – Directamente correlacionado com o ponto anterior, e mais especificamente, averiguar se o gesto que dá origem ao som fica de facto ‘impresso’ na performance e se é inequivocamente perceptivo na obra sonora quando escutada.

1.1 Contexto e Motivação

(...) more and more music is being made and listened to without any recourse to mechanical production beyond the vibrating loudspeaker cone (Emmerson, 2007a).

1.1.1 A explosão tecnológica e o estúdio de som

Olhando retrospectivamente para a história da música electrónica, constatamos que a década de oitenta se encontra repleta de numerosas invenções e inovações tecnológicas orientadas especificamente para o mundo da produção e criação musical. Sendo o MIDI (1983) um dos exemplos mais emblemáticos e significativos, a verdade é que, dependendo dos pontos de vista, são quase incontáveis os progressos então conseguidos. Após um estrondoso sucesso em finais dos 70 com o aparecimento do Fairlight CMI¹ e do Synclavier², os anos 80 viram crescer exponencialmente o mercado da indústria musical sob a forma de um sem número de tipologias tecnológicas: sintetizadores, *samplers*, *drum machines*, mesas de mistura, processadores de efeitos, sequenciadores, etc. A justificar, e a revitalizar esta oferta, encontra-se o factor preponderante da acessibilidade económica que se revelava fundamental para a sustentação da máquina produtiva das mais diversas empresas - Roland, Yamaha, Kurzweil, LinnDrum, Korg, Alesis, Kawai, E-mu Systems, Sequential Circuits são apenas alguns dos exemplos possíveis.

Joel Chadabe, sublinha no prefácio do seu livro *Electric Sound* que este impacto foi de tal modo importante, que acabou por alterar a própria percepção do que então significava a expressão *música electrónica*.

(...) by the 1980s, the meaning of the term changed. Any sound, including the sound of clarinets and other acoustic instruments, could be produced electronically. Electronic music had become more of a medium than a style, and the music was differentiated from the particular electronic system or instrument with which it was played (...) (Chadabe, 1997).

¹ Fairlightinstruments - <http://www.fairlightinstruments.com>

² Synclavier - <http://en.wikipedia.org/wiki/Synclavier>

Paralelamente, em consequência dos baixos preços e da diversidade de oferta, os estúdios caseiros sofriam um *boom* gigantesco que conduziu por sua vez a um florescimento considerável de novos artistas, novas editoras e até mesmo de publicações comerciais associadas em parte, ou especificamente, ao fenómeno do *home studio*. A Electronic Music Maker (E&MM), a Music Technology (MT) e a Home Studio Recording (HSR) são apenas alguns dos exemplos deste surto.

Estas publicações, serviam por um lado as necessidades de divulgação e promoção das marcas, e ao mesmo tempo necessidades habituais de conteúdos com artigos técnicos que as gerações então emergentes tanto ansiavam. Um exemplo dessa nova relação simbiótica, pode ser encontrado no editorial de Mike Beecher publicado na edição de Junho de 1982 da E&MM, em que dedica uma parte considerável do seu texto a enfatizar o interesse e envolvimento dos leitores na definição programática das temáticas a abordar pela revista.

Following many inquiries from home/small studio users, we start a new series: “Studio Sound Techniques” that gives plenty of practical information on maintaining and using recording equipment (Beecher, 1982).

De entre os diversos consultores da publicação, constavam os nomes de Rick Wakeman na área dos *Keyboards*, de David Ellis em *Electro-Music* e de Peter Kershaw na área de *Microprocessors*. Observando o fenómeno a esta distância temporal, verificamos a presença de um forte investimento editorial em áreas técnicas e de revisão de equipamento, assuntos até então afastados das revistas de música que se dirigiam ao grande público. Dessa forma, as revistas – magazines tendiam a dividir-se em dois grandes formatos: as publicações de orientação académica, muito circunscritas ao seu meio e habitualmente fora dos circuitos tradicionais de venda a público (exemplo da Electronic Music Review, criada em Janeiro de 1967) e por outro lado, as publicações de carácter geral que visavam acima de tudo a promoção dos artistas e a crítica de discos, que em última análise funcionava como promoção de venda de obras. São disso exemplo a Rolling Stone (Estados Unidos), a New Musical Express (Inglaterra), a Rock&Folk (França) e a Musica e Som (Portugal). Inscrevendo-se numa área então emergente, publicações como a E&MM, pretendiam ocupar uma zona de interesse que

atendesse mais às particularidades e necessidades dos compositores, músicos e técnicos que então floresciam, e que viviam na expectativa das novidades que a produção tecnológica ia introduzindo no campo da criação e da produção musical.

Paralelamente, em Portugal, surge em Junho de 1988 a revista *Musica Instrumentos & Tecnologia*, publicação de âmbito transversal dirigida por Fernando Júdice com uma vertente dedicada a entrevistas com autores de projectos musicais, e outra parte dedicada a testes de equipamento, rubricas de formação e pedagogia, e análise técnica de novos equipamentos. Desta forma, a publicação portuguesa dava igualmente cumprimento às expectativas que se iam sentindo e crescendo um pouco por toda a parte. Na sua sexta edição (Janeiro-Fevereiro) é lançada uma nova rubrica conduzida por José Martins com a designação de “Estúdio em Casa”. No texto editorial introdutório, lia-se:

*José Martins faz a introdução às virtudes da gravação caseira.
Um tema de interesse público que já tardava (Judíce, 1989).*

Na página de desenvolvimento do tópico, o texto começava por referir que se iniciava assim “uma série nova” e que, em previsão, estaria destinada a ocupar um espaço especial na revista (Judíce, 1989).

Ainda que as palavras sejam breves, em ambos os casos citados, entende-se claramente pelo resto do texto, o entusiasmo que a equipa coloca na nova rubrica e de uma forma mais subentendida, o igual interesse sentido por parte do público, já que a revista, à imagem das suas congéneres estrangeiras, mantinha e promovia o contacto intenso e regular com os seus leitores.

É pois neste contexto de grande dinamismo tecnológico acompanhado de uma certa efusão informativa que o autor desta tese viu a sua actividade de músico dedicado à electrónica, sofrer uma transformação significativa ao nível do equipamento com que inicialmente começara a trabalhar. Num curto espaço de tempo, de um sintetizador monofónico Yamaha CS5 adquirido em 1982, passou em 1983 a um pequeno *home studio* apetrechado com um teclado polifónico e processamento de sinal variado.

Destacava-se então, na lista dos componentes, aquele que é apontado como um dos primeiros sintetizadores com MIDI integrado: o JX3P da Roland³.

De alguma forma, estes primeiros passos foram cruciais na forma como o autor acabaria por traçar o seu percurso criativo, sempre em torno do estúdio, entendido como um todo e não como uma soma de partes avulsas.

Em meados dos anos oitenta, o equipamento que possuía rondava aproximadamente os 80kg, e em finais dos anos 90 o mesmo equipamento representava já um peso aproximado de 300 kg. Uma vez que o estúdio era em si, e na totalidade, o equipamento de criação, a sua utilização estava confinada às paredes do espaço que o albergava, e por conseguinte, em termos práticos, muito difícil de mover. De onde decorria uma quase impossibilidade de deslocar o equipamento para concertos, ou para qualquer outra circunstância criativa de que é exemplo a composição para dança contemporânea, área com a qual o autor se começou a relacionar em 1988.

Este entendimento do estúdio como instrumento personalizado de criação musical, identificado por Brian Eno em muitas das suas entrevistas e escritos como um “*compositional tool*”, foi ainda objecto de grande investimento e exortação por parte de uma quantidade indeterminada de produtores, músicos e compositores (Duncan Ward & Gabriella Cardazzo, 1989; Eno & Khan, 2011; Eno, 1979, 1985; Hecker, 2008; Orgel & Bazzana, 1999; Stuart, 2003; Wright, Eno, Sampson, & Edwards, 2006).



Figura 1: Brian Eno em sessão de trabalho nos Different Fur Studios
(fonte: <http://www.julianknowles.net>⁴)

³ Roland - [http://www.rolandus.com/blog/2013/02/21/roland-synth-chronicle-1973\)-through-2013](http://www.rolandus.com/blog/2013/02/21/roland-synth-chronicle-1973)-through-2013)

⁴ (acedido em 20 Janeiro 2014).

O autor via assim reforçada em figuras que eram tidas então como figuras de referência, a percepção e entendimento do estúdio como um espaço de trabalho, um espaço-instrumento que podendo ser mais ou menos personalizado, era na verdade um todo indissociável.

Este breve traçado, é feito especialmente para que possamos compreender o contexto em que o autor iniciou a sua actividade enquanto criador electrónico: um contexto explosivo em termos de inovação tecnológica, e em que pela primeira vez os equipamentos próprios de um estúdio de som se tornavam acessíveis ao cidadão médio. Esta possibilidade tornada realidade, acabaria por definir a sua forma de trabalho que então começava a ganhar contornos profissionais. *Bizâncio* (1988/99), o seu primeiro trabalho de composição musical produzido para o coreógrafo Mark Haim, então tornado director artístico da Companhia de Dança de Lisboa, constitui o seu primeiro trabalho profissional com recurso ao estúdio de som, entendido como instrumento. Este primeiro passo, sempre importante na vida de qualquer criador, acabaria por marcar todo o seu percurso e forma de trabalhar, da mesma forma que viria a desempenhar um papel fundamental no equacionar das problemáticas que este estudo invoca. Desta forma, esta concepção directamente associada aos meios de produção, constitui um dos 3 acontecimentos estruturantes que estão na base deste processo de investigação. A considerar:

- o entendimento do estúdio de som como um corpo de equipamentos indissociáveis, integrado na produção e criação musical.

Na sua essência, esta consideração em nada difere daquela que se nutre por um instrumento – unitário – tradicional. A seu tempo, compreenderemos como este vector se entrelaça dinamicamente com outras variantes motivacionais.

1.1.2 O laptop (na performance) e a ocorrência musical

Sensivelmente na altura em que se assistia à implantação e consolidação do *home studio*, surgem à venda os primeiros microcomputadores a preços francamente

acessíveis para o consumidor comum. Embora inicialmente mais vocacionado para a sequenciação MIDI, o computador acabou por se tornar muito mais do que um mero substituto do gravador de pistas, e a breve trecho acabaria por se tornar uma peça fundamental em qualquer estúdio de criação.

Do maior ao mais pequeno, quase todos os estúdios cederam à pressão da novidade informática, e aquilo que inicialmente era uma surpresa, rapidamente se tornou numa necessidade para qualquer estúdio minimamente profissional. Com os preços a cair progressivamente no campo da informática, a generalização acentuou-se, e como já antes tinha acontecido, os *home studios* não ficaram de fora fugindo à tendência geral, e dentro do possível também eles se apetrecharam informaticamente. Enquanto os estúdios mais orientados para a investigação usufruíam de grandes sistemas informáticos, os pequenos estúdios optavam por formatos mais baratos. Inicialmente a 8-bit (e.g. Sinclair ZX 81, Apple II, Comodore VIC20 e C64) e posteriormente, partir de 1984, com 16-bit (Apple Macintosh, Commodore Amiga e Atari) (Jordà, 2005).

E assim, nos 10 anos que se seguiram à introdução da computação a 16-bit, assistiu-se a um crescimento geral de todas as actividades que envolviam trabalho de criação artística assistido por computador, nomeadamente nas áreas da gravação sonora, da sequência MIDI e da *computer music*.

Com uma história algo difícil de apurar e inicialmente muito deslocada das finalidades musicais, o laptop segue esta corrente de inovações ao nível da produção criativa, aparecendo timidamente na cena musical entre o início e meados dos anos noventa.



Figura 2: Videoclip: "en ficcion romance". Sergi Jordà com os Clonicos, Barcelona, 1990

Sergi Jordà indica a transição entre 1989 e 1990, como o momento em que começou a usar um “computador portátil” – *protoqwertycaster* - com os Clónicos⁵. Segundo Jordà, a música produzida era “‘*real-time-computer-music*’ escrita em C”.

Por sua vez, Atau Tanaka indica como primeira utilização pública de laptop, o concerto com Gunther Christman no Etablissement Phonographiques de L’Est (EPS), Paris, em Abril de 1993. Em Portugal, o violinista Carlos Zíngaro aponta o ano de 1994, e o 11º Festival de Musique Actuelle de Victoriaville (Canadá) como sendo o momento em que pela primeira vez utilizou um laptop em palco. A seu lado, a integrar a *GOLEM OPERA* de Richard Teitelbaum, estavam o próprio R. Teitelbaum, Maggie Nichols, Ursula Opens, Ben Rubin, David Moss e Alvin Curran.⁶

Por essa altura, um pouco por todo o mundo e com especial incidência em torno da editora austríaca Mego, vários músicos começavam a dar os seus primeiros passos recorrendo ao uso de computadores portáteis em concertos públicos (Medosch, 1998; Worth, 2011).



Figura 3: Farmers Manual “, galeria Duna, Bratislava, Março 1997. fotos cedidas por Oswald Berthold (Farmers Manual)

Até então, o uso de computadores na criação e produção musical estava maioritariamente circunscrito a ambientes de estúdio em que o processamento era operado tendencialmente em corpulentos desktops, ou então, quando era possível, em *mainframes* dedicados.

Durante os anos que decorrem entre 1994 e 1997, a utilização do laptop no campo da criação musical ainda é bastante limitada, tendo no entanto sofrido um aumento considerável com a aproximação do final do milénio. Em 2000, embora não fosse muito

⁵ Videoclip Clónicos em que Sergi Jordà utiliza o seu computador “*protoqwertycaster*” - <http://youtu.be/WjkCSP1470M> (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁶ <http://fimav.qc.ca/archives/fimav-1994> (acedido em 20 Janeiro 2014).

comum, era já normal encontrar-se um ou outro laptop em palco, e dada a novidade, não raras vezes era mesmo com algum aparato cénico que se exibiam e destacavam em cena. É também por essa altura que se começam a produzir os primeiros *laptops* capazes de garantir alguma estabilidade funcional.



Figura 4: Vitor Joaquim, EME Festival, 2000. (imagem: Rui Minderico)

Paralelamente, começaram a surgir algumas correntes musicais que se especializaram na exploração profunda dos limites da computação em direcções até então desconhecidas da linguagem musical. É o caso da *glitch* associada à corrente de edições musicais Mego, de que Fennesz, os Farmers Manual e os General Magic são apenas alguns exemplos de entre uma vasta lista de artistas (Cascone, 2000; Worth, 2011).



Figura 5: Christian Fennesz, Avanto Festival, Helsínquia, 2000. (imagem: Martti J"ms")

Em pouco mais do que escassos 8 anos e um pouco por todo o mundo, o laptop passou a ocupar lugar de destaque, disputando a sua presença em cena entre os mais diversificados instrumentos e nas mais variadas circunstâncias.

Voltando de novo às motivações que estão na raiz desta tese, invocava agora a memória de um concerto realizado por Atau Tanaka em 1997, durante o Festival Atlântico, em Lisboa. Nesse concerto, Tanaka apresentou-se em público na galeria ZDB, a solo, provido apenas de um laptop Apple G3. Uma audiência fascinada com a novidade, escutou-o até final, altura em que se fez ouvir um forte e prolongado aplauso. Contudo, antes de iniciar a sua apresentação, Tanaka fez questão de avisar o público de que tinha sofrido recentemente um acidente com o seu fato *Biomuse*, e que pelo facto de este se encontrar avariado, como alternativa, iria apresentar algumas peças em MAX-MSP executadas com o seu portátil G3. Em virtude desta alteração programática, frisou simpaticamente para os presentes algo do género: “...se alguém se sentir desiludido com a alteração do programa e quiser reclamar o seu dinheiro da entrada, por favor, dirija-se à bilheteira”.

Ao que me é dado recordar desse momento, enquanto espectador, ninguém saiu e toda a gente se manteve com a maior das atenções durante o decorrer das 3 peças apresentadas. Foi feita uma projecção vídeo do próprio ecrã sobre o fundo da sala, e a audiência pôde acompanhar o desenrolar das opções de Tanaka; pelo menos, tanto quanto lhe era possível.

Guardo desse concerto, a imagem de um grupo de espectadores que preferiu optar por fechar os olhos e dedicar a sua atenção especialmente ao que se ouvia. Do que me recordo, esse terá sido o primeiro momento a que assisti a um solo de laptop, sob a forma de uma performance eminentemente sonora, ainda que acompanhada e complementada com imagem. Embora Tanaka tivesse brindado o público com uma projecção algo inusitada para o momento, a realidade mostrou que a esmagadora maioria dos presentes optou por ficar na sala, de olhos fechados. Ao expor intencionalmente o processo de criação sonora através de uma projecção vídeo, Tanaka estabeleceu uma possibilidade de relacionamento com a audiência, que naquela circunstância preferiu ficar maioritariamente ‘só’ a ouvir.

Perante mim, quando decidia observar a projecção, havia naqueles *patches* de MAX/MSP o equivalente ao que então tinha no meu estúdio: geradores de sinal, *faders*

de misturadoras, processamento dinâmico de som, combinação de variáveis sonoras por *sends* e *returns*, e um conjunto de outras funções que me escapam em detalhe.

Em poucas palavras, Tanaka transportava consigo o equivalente a um estúdio de som, capaz de produzir um resultado relativamente complexo, sem ter que carregar centenas de quilos de equipamento.

Esboçava-se então perante mim, um potencial enorme: a possibilidade da actividade musical poder ser complexa, exclusivamente aural na forma de concerto, e de deixar de precisar de estar acompanhada de qualquer necessidade de justificação visual, que a meu ver, nalguns casos, pode mesmo ser muito distractiva e até indutora de falsos sentidos. Esta ideia é corroborada pelo saxofonista Evan Parker, no documentário *Amplified Gestures* de Phil Hopkins, quando se refere à gestualidade musical como sendo ocasionalmente contra produtiva em relação ao programa musical que se escuta (Hopkins, 2009).

Delineava-se pois com toda a naturalidade, um desvanecimento da informação causal e esboçava-se a possibilidade de o som se poder afirmar *per se*. Neste âmbito, podemos inferir com alguma segurança, que o laptop na sua génese performativa, era, aos olhos do espectador, um instrumento destituído de informação visual causal. Isto é, não era possível a uma audiência, por mais atenta que estivesse, compreender a origem de cada um dos sons que ouvia, no sentido de lhe poder atribuir umnexo de causalidade. O som era ouvido, mas a sua proveniência, embora fosse claro de onde vinha, era ainda assim totalmente opaca à compreensão causal. E esta circunstância não se devia, como na música acusmática, a uma intencionalidade de desvalorização visual e de obstrução da fonte sonora (Bayle, 1989; Dack, 1994; Dhomont, 1995; Emmerson, 2007a; Schaeffer, 1966; Worth, 2011), antes pelo contrário, ela decorria da própria natureza do instrumento que embora exposto, não produz informação visual inteligível.

Não havia pois na *ocorrência musical* dos concertos de laptop, qualquer produção significativa de informação susceptível de impressionar os olhos. Não se tratava de uma ocorrência encenada ou conceptualizada. Ela era, nua e crua, minimal na sua concretização.

Decorridos 15 anos sobre a primeira experiência de assistir a um concerto de laptop, do ponto de vista prático, observando a forma como as audiências se relacionam e como comentam as performances de laptop nos dias de hoje, não parece ter havido uma evolução no sentido de se compreender esta ocorrência da ausência de informação

causal, como uma ocorrência natural. Nem sequer como uma opção estética. Parece-nos sim, ter havido a emergência de uma problemática relativamente à percepção mútua entre quem faz e quem observa (e escuta) (Emmerson, 2007a).

Assim, a par do entendimento do *estúdio como instrumento*, este conjunto de circunstâncias que se começaram a perspectivar com o concerto de Tanaka, desempenhou um papel vital no surgimento de duas percepções que estão na base desta investigação:

- a percepção de uma assimetria acentuada na forma como o laptop (instrumento musical) era e é julgado e compreendido, e aquilo que ele podia e pode potenciar a qualquer criador;

- a percepção cumulativa de que além de um estúdio de som, no sentido do compositional tool, o laptop é também um facilitador da concentração na auralidade em concertos.

Ainda a este propósito, ocorre-nos invocar um outro acontecimento igualmente importante. Há alguns anos atrás, Tim Hecker um amigo e conceituado *laptop*er canadiano, entrou em contacto comigo para saber se haveria alguém em Lisboa interessado em acolher um concerto seu, a propósito de uma tournée europeia que então preparava. Uma vez que se tratava de um criador que além de amigo me merecia toda a consideração profissional, lembrei-me de uma sala e de um programador que me pareceram adequados, e com quem tinha relações amistosas de há longa data. Na eventualidade de haver um parecer positivo, teria a certeza que a sala lhe agradaria e que as condições económicas também seriam boas, tendo em conta o *modus operandi* da instituição. Dirigindo-me ao programador cultural, expliquei-lhe a conversa tida com Tim Hecker e esperei pela sua reacção. A primeira pergunta que me fez, foi: - o que é que ele vai tocar, laptop? Expliquei-lhe que sim - talvez use um teclado Nord Lead mas o seu principal instrumento é de facto um laptop. A sua reacção foi imediata, com uma curta exclamação e uma franca explicação: “Não vai resultar. Um concerto de laptop em

X⁷ é sempre um concerto muito perigoso!” E assim se encerrou a história, com uma questão no ar: de onde vem e como se alimenta este receio?

Embora se trate de um caso concreto, não poderemos extrapolar daqui qualquer conclusão que não seja a que pode advir de um caso isolado. Contudo, esta reacção não é tão rara e estranha quanto pode parecer. A fundamentar e sustentar esta minha convicção, contraponho uma experiência acumulada de cerca de 150 concertos realizados com laptop, um pouco por toda a Europa e ao longo de 14 anos, a que acrescem cerca de 11 anos a produzir dezenas de concertos, maioritariamente com laptop,⁸ e outros tantos anos a assessorar e aconselhar programadores culturais, e a trocar impressões regulares com criadores activos.

Assim, a partir da observação destes acontecimentos, parece indiciar-se a possibilidade de que para muitos músicos, a dificuldade comunicacional que o laptop levanta, pode ser superável pelas múltiplas possibilidades que oferece, e que justificam a nossa introdução a propósito do estúdio enquanto instrumento musical. Efectivamente, o laptop, parece resolver, pelo menos em grande parte, a impossibilidade física da mobilidade ao ser simultaneamente um estúdio personalizável, “o estúdio de cada um”, e ser igualmente transportável. Segundo esta perspectiva, a do criador-produtor, esta combinação de ingredientes, tanto na teoria como na prática, pode ser uma combinação de sonho. À semelhança do trovador medieval, o *lapter* pode andar de lugar em lugar com toda a autonomia do mundo⁹. Ainda assim, considerando estas condições aparentemente próximas do ideal, há uma questão que se coloca: encontrada uma combinação de sonho, por que razão é tão difícil vender um concerto só de laptop?

De facto, olhar para um pianista ou para um baterista, e ouvi-los, faz toda uma diferença de olhar para um *lapter* e ouvi-lo. Contudo, subsiste uma outra questão crucial:

- Se cada criador se propõe produzir e apresentar uma proposta artística singular e diferenciada de qualquer outra, a que propósito e com que sentido de equidade se julgam e comparam propostas que nada têm em comum?

⁷ Guardaremos a identidade do programador, do local e da cidade para salvaguarda do bom nome de cada um.

⁸ EME Festival: www.emefestival.org.

⁹ Conforme resultados de inquéritos (Estudo 3).

Este é, na essência, e de uma forma simplificada, um terceiro aspecto estruturante deste estudo que arrasta uma miríade de outras questões directamente associadas à performance de laptop. São aliás imensas as evidências, as histórias e as anedotas que se contam a este propósito um pouco por todo o lado. Pensamos que parte da justificação se encontra expressa nas palavras de Álvaro Barbosa, quando equaciona o relacionamento que se estabelece tipicamente com um instrumento musical:

With electronic/digital media developments, especially in computer technology the possibility to control every parameter that modifies sound became possible. Yet, even today there is a tendency to recreate traditional music instruments interaction model which focus on pitch and dynamics (Barbosa, 2006, p. 93).

Contudo, as afirmações, embora carregadas de sentido, têm sobretudo em conta aspectos que se prendem com a forma como os utilizadores-criadores electrónicos/digitais se relacionam com a sua instrumentação preferida, deixando de fora um conjunto de outros factores directamente ligados aos modos de fruição e consumo. Estes, por sua vez, podem estar por um lado associados ao espectador e à percepção que ele tem do que lhe é apresentado, e por outro, numa outra escala de valores e de critérios - muito menos evidentes e porventura mais complexos - associados à apreciação que os próprios programadores culturais, agentes e promotores de espectáculos antecipam relativamente ao sucesso ou não de um investimento num evento¹⁰.

Vejam agora, de que forma estes casos se materializam em comportamento, segundo a percepção do espectador, como nos é reportado a partir dos seguintes relatos jornalísticos ocorridos em 1999 e 2000:

(...) a constant stream of energy, which peaked with a performance by the Powerbook Orchestra. Affiliated to the Mego label, this was only the second performance by this extraordinary laptop collective. Seated in the bank of cinema seats at the rear of

¹⁰ Conforme relato anterior, referente à conversa tida com um programador cultural a propósito da realização de um concerto de Tim Hecker.

the wall, the Orchestra's members made up a roll od call of the new digerati: Rehberg, Fennesz, Bauer, Hecker, Tina Frank, Hasswell, Betke, Schmickler, Karkosvski and more, all ready for some heads-down, no nonsense, systems boogie. (...) Audience members cowered in the rafters to shield themselves from the barrage. Others seemed more amused by the absurd sight of the Orchestra's members, looking as if they were lined up for a school exam, brows furrowed at the cursors on the screen (Spoon, 1999).

A common complaint about many electronic improvisers is the lack of obvious action on stage, the "they might as well be reading their e-mail up there" (Abbey, 2000).

I recall one specific gentleman (...) asking, "now whar's all that music comin' from?" to different people. One person responded - during Pita's set - "there's a tape rolling and the guy's probably playing space invaders up there (Pozo, 2000).

Da observação e confrontação destes casos reportados por jornalistas, decorrem várias possibilidades de explicação que procuramos explorar ao longo deste trabalho.

Fire is a strange and terrible demon until we can light it and extinguish it. Once it becomes a tool, we wonder: perhaps this is what forms the universe? (Rothenberg, 1995)

Finalmente, gostaria de dedicar alguma atenção àquele que será o último relato, porventura o mais marcante, que está na génese de um conjunto de questões que se foram adensando ao longo dos anos enquanto performer, e que viriam a consubstanciar-se na problemática geral desta tese. Tudo terá começado quando, em 2003, durante uma passagem por Barcelona para a realização de um concerto em trio com Miguel Carvalhais e Sergi Jordà, fiz uma visita à Universidade de Pompeu e Fabra, lugar onde Jordà leccionava e preparava a sua tese de doutoramento.



Figura 6: Vitor Joaquim, Sergi Jordà e Miguel Carvalhais, Sidecar, Barcelona, 2003.

Convirá considerar que nessa altura eu era um intenso utilizador do *Faust Music Online (FMOL)*, um *instrumento digital* criado inicialmente por Jordà em 1997, e que se destinava a integrar a produção de *F@ust* do grupo catalão La Fura dels Baus (Jordà, 1999).

Durante a visita à universidade, tomei conhecimento de alguns progressos que haveriam de conduzir à consumação da *reactTable*¹¹ alguns anos mais tarde. Não recordo em detalhe qual o estágio de desenvolvimento em que o projecto se encontrava, mas recordo desse momento, um grupo motivado de investigadores debruçados sobre uma inovação que se intuía, haveria de mudar a forma de se estabelecer a interacção homem-computador (HCI) em tempo real. Na sua tese de doutoramento, concluída em 2005, Jordà defini-la-ia como *my digital lutherie decalogue* (Jordà, 2005). Como ideias centrais que me ficaram dessa visita, recordo dois objectivos: (1) o de tornar o instrumento um objecto atractivo para uma possibilidade de interacção social – *multi-user*, e, (2) parte integrante da primeira componente, dar-lhe uma identidade visual tão irresistível quanto possível – *sex-appeal digital*? A par destes dois objectivos centrais mais orientados para a perspectiva do utilizador - a minha perspectiva na altura - havia também uma profusão de aspectos tecnológicos e de prossecução técnica bastante ambiciosos. Sendo eu na altura um utilizador regular do FMOL, ‘sistema de composição musical baseado na Internet’ (Jordà, 2005) as maquetes multicolores até então realizadas para a *reactTable* contrastavam fortemente com o interface minimal e quase acromático que eu conhecia do FMOL.

¹¹ O termo “*reactTable*” surge em vários documentos de Sergi Jordà igualmente sob as formas: “*reactable*” e *Reactable*.



Figura 7: FMOL, estúdio pessoal de Vitor Joaquim, 2011.

No pressuposto de representar e abrir portas a um novo paradigma musical no campo das técnicas de interacção em tempo real, esta obra, entendida como um *tangible tabletop interface* pretende ser capaz de responder à ‘imediatez e volatilidade da improvisação livre’, zona musical em que Jordà sempre se sentiu confortável (Jordà, 2008).

Não obstante, a profunda admiração que sempre senti pelo trabalho de Jordà, já confessei a minha fervorosa admiração pela sua obra e em especial uma forte devoção ao FMOL, encontrei no entanto, nesta nova proposta algo que não me conseguia cativar à primeira vista. Há habitualmente uma faísca que se sente quando nos confrontamos com algo que nos toca especialmente, mas naquele caso, em reacção à *reacTable*, não estava a acontecer. E esta sensação deu-se na altura, em 2003, e ainda hoje permanece. O que me leva a questionar: como é possível que um instrumento tão bem conseguido a nível da programação sonora, com uma desenvoltura tão notável a nível da tangibilidade, com a possibilidade de acomodar vários utilizadores (tocadores) e de ter ao mesmo tempo um tal impacto visual, não seja, paradoxalmente, capaz de captar a minha parte mais sensível de criador. O que há naquele instrumento, racionalmente tão perfeito, que não é capaz de merecer a atenção da minha parte mais sensível de criador?

Recuperemos então, o conjunto de percepções e acontecimentos ocorridos ao longo da minha experiência como criador, músico, produtor e programador de eventos, que estão na origem deste estudo. Numa primeira fase:

- o entendimento do estúdio de som como um corpo indissociável e integrado de produção e criação musical.

Posteriormente:

- o entendimento do laptop, num primeiro momento como uma extensão do estúdio, e posteriormente como um estúdio móvel, um estúdio per se, um instrumento total.

Ao nível das percepções, há a sublinhar:

- a percepção de uma assimetria acentuada na forma como o laptop é julgado e compreendido e aquilo que ele pode potenciar a qualquer criador não se encontra devidamente explicada, e não é compreendida de igual forma por criadores, público e programadores culturais.

- a percepção cumulativa de que além de um estúdio de som, no sentido do compositional tool, o laptop é também um facilitador da concentração na auralidade dos concertos.

E finalmente, uma questão emergente, tangencial e simultaneamente motivacional:

- se cada criador se propõe produzir e apresentar uma proposta artística singular e diferenciada de qualquer outra, a que propósito e com que sentido de equidade se julgam e comparam propostas que nada têm em comum?

1.2 Formulação da Problemática

1.2.1 Disrupção no modelo de produção

I often find myself struggling with show organizers and technicians over all the 'complications' brought forth by my persistent refusal to play on stage. This can happen in any kind of space, from obscure clubs to concert halls; across the whole range of scenes' and communities, from classical / contemporary music to rock / techno environments, or even experimental' events. Worldwide. The stage is everywhere. It is inextricably attached to the performance of live music. While this seems to be the natural order of things for most musicians, it is a serious problem for me (López, 2004).

Na parábola conhecida como *Alegoria da Caverna*, Platão exemplifica cuidadosamente como se pode controlar a percepção de um observador mantendo-o indefinidamente na escuridão do conhecimento. Na história, ao ser obrigado a permanecer no mesmo lugar e na mesma posição, o homem da caverna fica inibido e impossibilitado de participar na descoberta do mundo real e das suas causalidades mais profundas. Ao estar de costas viradas para a realidade, ainda que forçado, o homem vira simbolicamente as costas à possibilidade de conhecimento. E as sombras da realidade exterior à caverna, quando projectadas, passam a ser a única realidade observável, assim como os sons que lhe correspondem, que passam por sua vez a ser associados às sombras. Há pois uma realidade total, e uma realidade a que se tem acesso.

Em nosso entender, à semelhança do que acontece na parábola, também o músico *laptopper* se encontra envolvido numa parábola semelhante, só que neste caso, invertida. É ele e a sua obra, que se encontram no exterior da caverna – a realidade - ao passo que no interior se encontram encerrados aqueles que só vêem as sombras projectadas da sua realidade, sejam eles audiência ou promotores, ensaístas ou outros músicos. Ao

confinar-se ao modelo habitual de consumo¹² e ao permanecer no mesmo lugar e posição que ocuparia face a um qualquer outro espectáculo, o espectador actual (paralelo do homem preso no interior da caverna) também se impede e inibe de participar na descoberta do mundo sonoro do *laptop* e das suas causalidades mais profundas. Assim, as suas necessidades habituais de consumo em que a informação visual se torna um critério prevalente, sobrepõem-se à evidência da realidade que o *laptop* lhe pretende apresentar, seja ela qual for, tal como López explica no seu texto *Against the Stage*. (López, 2004). De facto, na alegoria de Platão, a realidade está para lá das sombras que se vêem, e nas costas do observador, da mesma forma que na performance laptop, as razões de estar se prendem com uma outra ordem de grandeza, e com a necessidade de uma mudança radical no paradigma de produção e consumo, em que a mensagem em causa – aqui no sentido de um conteúdo artístico - é essencialmente aural. Esta ambição firmemente defendida pelos percursos da acusmática, fortemente influenciados pela técnica de ensinamento da escola pitagórica¹³, tem contudo sentido alguma dificuldade de penetração junto dos promotores de espectáculos e dos públicos menos informados.

Como Tad Turner observa no seminal *The Resonance of the Cubicle: laptop Performance in Post-digital Musics*, a propósito dos contextos de produção:

The classical concert hall, with its “Mozart to Mahler” focus and the art gallery with dedication to the unique object, have proven inconstant opportunities for the performance and presentation of post-digital musics. In response, some composers have advocated a return to the acousmatic (see Dhomont 1991) performances of the heroic period of electronic music, the 1950s. Acousmatic performances were “conceived from its beginnings to be heard without the use of visual intervention” (Dhomont 1991). François Bayle described it as “the art of projected sounds which is ‘shot and developed in the studio, projected in halls, like cinema’” (Bayle, quoted in Dhomont 1991) (T. Turner, 2003).

¹² Consultar capítulo 2.1.10 (Modelo Tradicional De Produção Musical).

¹³ No sentido em que o termo e a ideia remontam aos ensinamentos de Pitágoras, filósofo e matemático grego nascido em 496 a.C..

Francisco López¹⁴, performer e artista sonoro espanhol que prima desde há mais de uma dezena de anos por um modelo de produção de concertos liberto do conceito tradicional de palco, prescreve nos seus *riders* técnicos como preferência fundamental a criação de escuridão absoluta na sala da performance e a distribuição de vendas oculares para todos os espectadores. Desta forma de produzir o acto de criação, que é também um acto de difusão sonora à luz dos princípios da acústica, resulta uma transformação substantiva da figura do espectador tradicional (passivo), em ouvinte (activo).

Segundo Denis Smalley, ao criar um conjunto muito particular de condições, a música acústica entendida como *sonic medium*, “concentra-se no espaço e na experiência espacial enquanto aspectos centrais da fruição estética”, e sublinha, que, embora haja muito material escrito sobre a acústica, nomeadamente por compositores, não há no entanto um corpo sólido de conhecimento unificador que possa servir de *framework* para se investigar o espaço acústico (Smalley, 2007).

Este aspecto da falta de consistência de conhecimentos de que Smalley fala, parece-nos relevar um aspecto muito pertinente para a nossa análise, que se reflecte por um lado na acústica, à qual estão associados essencialmente compositores electro-acústicos, e que é também partilhado por uma série de outras correntes muito diferenciadas esteticamente uma das outras (*glitch*, *drone*, *minimal*) e que sentem uma dificuldade considerável ao passar as problemáticas para o domínio do tangível.

Na secção da página web que explicita as condições técnicas para a realização de concertos de Francisco López, de entre uma longa lista de esclarecimentos e solicitações, o autor escreve:

SET-UP:

Important note: A floorplan of the space with dimensions (scale) and general description of construction materials, plus a couple of photos (via email in small jpg attachments) would be quite useful to plan the details of the specific set-up for the space. (...)

¹⁴ Francisco López - <http://www.franciscolopez.net>

- *Space: completely dark (dim lights only for the entrance and exit of the audience) as sound-proof as possible (from nearby spaces or street noise).*

- *Blindfolds provided for the audience right before the start of the show.*¹⁵

Embora grande parte dos laptopers não levem o seu nível de preocupação de produção ao extremo a que López leva, ao apresentarem-se em circunstâncias de produção em tudo semelhantes a um músico visualmente mais performativo, condescendem nas exigências, se é que porventura alguma vez as tiveram. Esta condição de alheamento – voluntário ou inconsciente - por parte de alguns criadores não altera nem na essência nem na forma, o facto de se apresentarem artisticamente num modelo de produção performativa que qualificaríamos de desadequado face à sua forma de expressão oferecida. Esclareçamos, para que não se gere nenhum equívoco, que López foi só muito pontualmente um utilizador de laptop¹⁶. De entre os laptopers que lutam reconhecida e regularmente por condições de obscuridade em concerto, contam-se os casos de Helena Gough, Kim Cascone, Juanjo Palacios, Julien Ottavi, Mark Fell, @c e Simon Whetham, de entre outros.

Kim Cascone, um dos poucos autores actuais com actividade regular reconhecida tanto no plano da produção intelectual como artística, disserta em quase todos os seus artigos sobre as questões de produção e de criação como questões nucleares de disrupção para o criador electrónico contemporâneo.

The recent adoption of the laptop computer in concerts and festivals by “post-digital” (i.e. I use this as an umbrella term for glitch, microsound, click-house, clicks & cuts, etc.) musicians and DJ’s has caused much controversy amongst concert promoters and audiences (Cascone, 2002).

Como ele próprio refere, o antagonismo acontece quando o performer “gera música de uma forma que se torna desconhecida para a audiência” ao utilizar uma tecnologia que

¹⁵ Francisco López live tech rider: <http://www.franciscolopez.net/live.html> (acedido em 20 Janeiro 2014).

¹⁶ Correspondência particular.

se encontra mais próxima da tecnologia que é usada num escritório, do que a que habitualmente se usa em performances musicais.

Este enquadramento, tratado aqui com alguma brevidade permite-nos perceber que pensadores de diversas épocas e artistas de correntes estéticas bastante diferenciadas, laptops ou não, têm levantado ao longo dos anos, e com alguma pertinência, o problema das relações entre o que se ouve, e o que se vê (do que se ouve). Por um lado, entre o que ouvimos e a razão que lhe dá origem, a causa, e por outro, a sua consequência, ou efeito.

Caracterizado por uma transversalidade total, a problemática persiste, parece amovível e afigura-se de elevada complexidade sofrendo matizes da mais variada ordem. Os casos que ilustraremos detalhadamente na Revisão Histórica, mostrar-nos-ão mais em detalhe quão variada pode ser a teia de modos de produção, e de modos de criação, entre criadores que utilizam o laptop como seu principal instrumento de criação sonora.

Neste âmbito, falaremos dos casos de performances que podem ser suportadas por colaborações visuais com outros criadores, portanto com uma forte componente visual em que nuns casos essa colaboração pode ser ilustrativa, exemplo da imagem em tempo real criada partir do som (e.g. via *software*, com o TouchDesigner¹⁷) ou então, virtualmente desligada de causalidade mas a desempenhar funções de distração visual (e.g. vídeo *jockeys*), ou então de carácter mais imersivo de que são um bom exemplo os filmes do criador Phil Niblock¹⁸.

No outro lado do espectro de possibilidades, temos a considerar a criação de escuridão total, com propostas em formatos mais radicalizados, alguns referidos anteriormente, em que há uma forte pressão sobre os modelos de produção para que se produza a ocorrência de escuridão forçada no recinto da performance. Estes casos embora não muito comentados, talvez pela dificuldade de se criar documentação (como fotografar sem luz?) gozam de uma aceitação alargada por parte dos públicos, ainda que, do ponto de vista da produção, os promotores ofereçam alguma resistência à sua completa e total concretização (López, 2004).

¹⁷ TouchDesigner: software multi-funcional criado pela Derivative Inc. <http://www.derivative.ca>

¹⁸ Phil Niblock: <http://www.phillniblock.com>

Quando em finais da década de 30, Walter Benjamin produziu a série de escritos em que se inscreve *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica* e o *Autor enquanto Produtor*, não podia imaginar a quantidade de autores que iriam ler, apreciar e replicar à exaustão a sua obra (e partes dela) em fóruns, blogs, ensaios, livros, artigos e teses de doutoramento. A pertinência da sua visão sobre os aspectos de produção que rodeiam os criadores, mantém actualmente uma contemporaneidade admirável, e as questões que suscitou encontram paralelo em diversas preocupações manifestadas por autores contemporâneos, de que Francisco López constitui um caso exemplar, observado sob o prisma do autor-produtor de si próprio (Bailey, 2009).

Seguindo o trajecto de observação da nossa problemática, gostaríamos agora de nos concentrar sobre a dimensão operativa da performance com laptop. Para tal, começaríamos por lembrar mais uma vez, a temática do autor produtor de si mesmo vaticinada por Benjamin. Nela, Benjamin disserta sobre o papel do escritor (também ele um criador) e preconiza que um autor que viva no seu tempo informadamente, deverá tomar consciência do seu contexto e comportar-se em concordância com os seus anseios mais profundos, revolucionando as formas de fazer, reflectindo “de uma maneira verdadeiramente revolucionária sobre o trabalho, a sua relação com os meios de produção, ou sobre a sua técnica” (Benjamin, 1992, p. 143).

Na sua obra, *O Autor Enquanto Produtor*, a este propósito, Benjamin explicita:

Citando Eisler: (...) A crise da realização de concertos é a crise de uma forma de produção ultrapassada e antiquada devido a novos inventos técnicos (Benjamin, 1992, p. 148).

E elabora uma via de solução:

A tarefa consistiria, pois, em reestruturar a forma de concerto, de maneira a preencher duas condições: primeiramente, eliminar o antagonismo entre executante e ouvinte e, em segundo lugar, o antagonismo entre técnica e conteúdos. Relativamente a isto, Eisler chega à elucidativa conclusão: “Deve evitar-se sobrestimar a música de orquestra, considerando-a a única arte com elevação (Benjamin, 1992, p. 149).

Considerando que se trata de uma obra de 1934, o *Autor Enquanto Produtor* chega até aos nossos dias com uma contemporaneidade surpreendente, o que nos leva a suspeitar que esta problemática de relacionamento é de facto bastante transversal aos homens, às artes e aos tempos.

Não concretamente a propósito deste tema, mas a propósito do autor, Thor Magnusson faz alusão a Benjamim em 10 momentos da sua tese *Processor Art Currents in the Process Oriented Works of Generative and Software Art* (Magnusson, 2002), Sergi Jordà alude-lhe com alguma frequência em textos diversos (Jordà, 2005; Jordà, 2004b), Neil Davidson refere-o igualmente na sua tese de doutoramento *Composition in Improvisation : Forms and Otherwise* (Davidson, 2010), o mesmo acontecendo com Cistina Alves Sá em *O Que é Um Interface? da Entificação à Identificação do Interface Enquanto Complexo Mediador* (Sá, 2010).

Em *Andrei Rublev* (1966), Andrei Tarkosvki ao retratar a vida do pintor russo do séc. XIV, mostra-nos o criador como alguém que para produzir a sua própria criação, tem de produzir primeiramente a sua própria matéria bruta de trabalho. Antes de criar, o pintor tem de produzir as condições de produção, como a condição primária da criação. Ao longo do filme, o pintor Rublev “amassa” a sua tinta com o seu próprio suor enquanto trabalha e sofre. (Tarkovski, 1998) A génese criativa, só se verifica após a real produção dos materiais a partir das matérias-primas – tintas, óleos, pincéis, madeira, estuque, etc.

1.2.2 O modelo não modelo: cada caso é um caso

When asked what musical instrument they play, few computer musicians respond spontaneously with “I play the computer.” Why not? (Wessel & Wright, 2002 citado por Jordà, 2005)

Tendo ainda em conta os casos disruptivos aludidos no ponto anterior (Francisco López, Kim Cascone...), seria importante equacionar e enquadrar a problemática do *lapter*, numa dimensão existencial, como um exemplo de um modelo muito particular de criador, a que chamaremos *modelo não modelo*, exemplo contemporâneo do olhar profetizada por Benjamim há 80 anos atrás: o problema do autor enquanto produtor de si mesmo e da (sua) forma de fazer a sua arte. Como referimos anteriormente, não cabe

neste espaço de discussão a análise política ou social do contexto a que Benjamin se refere, importa sim realçar e sublinhar, a percepção de que existe um mundo ao qual o criador não pode virar costas: o mundo da produção da sua própria criação. Em palavras suas:

Nem sempre, no passado, houve romances, nem sempre terá que haver; nem sempre tragédias, nem sempre, nem sempre a grande epopeia (Benjamin, 1992, p. 141).

De onde se depreende, que em última análise o destino de uma obra estará sempre nas mãos do seu próprio criador. Quer no sentido de a fazer nascer (sendo activo) quer no sentido de a deixar morrer (por inacção).

Mais, objectivamente, defendemos neste estudo que poderá ser um erro estar a laborar e avaliar a performance de laptop (ou qualquer uma que se lhe compare) com os mesmos critérios de apreciação que aplicamos a outro qualquer evento musical, e que, ainda assim, não nos devemos precipitar a categorizar a actividade como de fácil padronização. Como refere William Ashline, a propósito de Keith Rowe e do seu trabalho na formação MIMEO¹⁹:

In the theatre of the performance, the waste matter of technology is on display, granular tones, glitches, dis-connections, brief interventions of white noise – and even the bachelorette has stripped her sampler bare, leaving only the sine waves once used only for tuning. In the mayhem of the concert, the laptop coordinates the other ready-mades. It interpolates the acoustic instruments, processing the results, twisting them out of control or recognition – or leaving them alone (Ashline, 2003).

Assumiremos pois, como pressuposto da nossa argumentação que embora usemos com alguma regularidade as expressões “*laptop*”, “*laptop performance*” ou “*laptop music*” a verdade é que o fazemos apenas por uma facilidade de comunicação e percepção, já que, como mais tarde verificamos, a actividade é muito diversificada e prima

¹⁹ MIMEO (Music in Movement Electronic Orchestra) formação musical variável iniciada em 1997, da qual têm feito parte vários laptops; são exemplo: Christian Fennesz, Peter Rehberg, Kaffe Matthews.

exactamente por elevado grau de personalização dos processos criativos e produtivos. Daí a designação paradoxal de *modelo não modelo* de produção, referenciado por Ashline como “*“ready-made” par excellence*”. Enquanto um pianista tem o seu estilo particular de tocar piano (um piano que já existe), um *laptop* acabará por ter, além do seu estilo particular, a necessidade de estabelecer de raiz um conjunto de processos e de articulações de equipamento que lhe permitam produzir primeiramente o seu próprio instrumento visto estar a lidar com algo que não é desenhado de raiz como um instrumento musical.

Ashline, reporta uma possibilidade de transição na forma de se produzir e criar música que poderá representar um abandono de uma estética que ele identifica como "pós-Coltrane", em direcção a uma outra estética apontada como "pós-Duchamp".

in these post- avant-garde, post-postmodern times, “cracked, everyday electronics,” CDs, records, turntables, minidisk players and other assorted gadgets have become the tools of a new and more radical aesthetic (...) in the midst of the new ad hoc inventions coupled with the unorthodox and unaccepted use of conventional acoustic instruments, it is the laptop that is the “ready-made” par excellence (Ashline, 2003).

E uma vez produzido este complexo conjunto de opções, o que daí resulta, reflecte acima de tudo a própria natureza do criador e do homem que lhe dá origem. Numa segunda fase, como aludiremos posteriormente, este processo de criação e produção tende a ser iterativo ao longo da carreira dos criadores e muito dificilmente se encontra estabilizado numa plataforma de processos e de equipamentos.

1.2.3 Uma problemática transversal: a ausência de informação (*o que há para ver?*)

Da combinação do conjunto de percepções e acontecimentos aludidos na Introdução, com os pontos anteriores, emerge a grande problemática, exposta agora num conjunto segmentado de questões:

- *Porque seguimos em relação à música electrónica os mesmos princípios de observação que em geral seguimos em relação à música acústica?*

- *Porque se vêem os músicos electrónicos seguir os mesmos procedimentos e lógicas de produção gestual que outros músicos não electrónicos? Porquê, essa necessidade de emular comportamentos que não lhes são próprios?*

- *Por outro lado, porquê se constroem e se criam tantos devices, interfaces, superfícies de controle – o que lhe quisermos chamar - a pensar numa segunda camada de interpretação – a do gesto que se deve ver – sem que esta seja estritamente necessária para a produção musical electrónica?*

Godoy e Lemann acreditam que “a experiência musical é inseparável da sensação de movimento, e conseqüentemente, o estudo dos gestos, aquilo a que nós chamamos ‘gestos musicais’, deve tornar-se uma tarefa de alta prioridade na pesquisa musical” (Leman & Godøy, 2009, p.3). Embora seja muito difícil, ou porventura desnecessário refutar a afirmação que os autores produzem na introdução do seu seminal Musical Gestures, no contexto deste estudo, assiste-nos a necessidade e obrigação de perguntar:

- *Que relação têm estas afirmações com o sentimento vivido pelos músicos electrónicos?*

- *De que forma se produz reflexão em torno da problemática da não necessidade de gesto na produção de música electrónica?*

É por este conjunto de razões ter sido sentido pessoalmente pelo autor, numa primeira instância – a causal e motivacional - que optámos por nos dirigir a laptops profissionais activos e ex-activos, e investigar sobre os seus processos, as suas opções e motivações a partir daí.

Desta forma, embora o laptop (enquanto instância física) não seja entendido como o centro de atenções, ele é, como que a ponta de um iceberg, e o que nos interessa, as

razões das ocorrências e a compreensão das percepções, a parte submersa do mesmo, oculta à observação furtiva; usando ainda uma outra imagem, é como se o laptop funcionasse como uma lupa ou um microscópio que nos permite aceder a camadas mais complexas da actividade criativa em performance, permitindo-nos assim aceder simultaneamente às motivações mais profundas que estão na origem dos comportamentos mais complexos.

Intuímos pois, um conjunto de possibilidades que podem passar despercebidas, e que podem induzir investigadores, programadores informáticos, musicólogos e um conjunto de outros agentes, a operar procedimentos e desenvolvimentos tecnológicos não fundamentados nas necessidades autênticas dos músicos electrónicos, mas sim num conjunto de expectativas que não auferem de um conhecimento real da actividade, ou sequer de uma prática continuada e persistente da actividade criativa.

O facto de qualquer um de nós atacar o teclado de um piano e daí resultar uma sonoridade, não significa que sejamos pianistas; muito menos entendedores profundos da prática de tocar piano. Podemos imaginar que Derek Bailey acharia o resultado sonoro interessante, mas isso não corresponderia necessariamente a uma identificação ou percepção de domínio. Faltaria ainda uma prática continuada e um relacionamento aprofundado com o instrumento.

Assim, deste conjunto de pressupostos, colocados quase no plano de uma dúvida metódica, sobressai uma intencionalidade de olhar o criador electrónico numa dimensão transversal e holística em que os comportamentos se revelam como a parte visível de um imenso iceberg de conjecturas e suposições.

1.3 Estrutura e Objectivos

Esta dissertação começa por estabelecer e delimitar definições em torno de um conjunto de conceitos fulcrais, aludidos durante a explanação da tese, e à volta dos quais pode haver um entendimento não uniforme e universal. Mais do que procurar uma nova taxonomia ou cunhar terminologia, tentamos consolidar informações e ancorá-las por forma a evitar erros de interpretação ou equívocos de comunicação desnecessários. O ângulo de abordagem é essencialmente um ângulo pragmático, tendo em conta os modos de produção e criação electrónica em geral, e a actividade do *laptop performer* em particular. Há ainda assim, a intenção de não perder de vista a deriva poética e emocional próprias de qualquer processo ou actividade criativa. Nesse âmbito, será dada especial relevância à consolidação do que se considera ser neste estudo o *modelo não modelo*²⁰ de produção musical em *laptop*.

Segue-se um breve traçado de eventos históricos que se ligam com a geografia do *laptop* enquanto instrumento musical, invocando alguns aspectos que nos parecem concorrentes para o seu aparecimento e posterior implantação junto dos mais diversos criadores contemporâneos.

Posteriormente, procuramos fazer um mapeamento da actividade do *laptop performer* enquanto criador e performer, traçando algumas coordenadas relativamente à forma como gere o seu próprio processo criativo e à forma como o apresenta a público. No traçar deste quadro, serão observados casos particulares com o objectivo de ilustrar e expor a multiplicidade e diversidade de objectivos artísticos que se podem encontrar, e, ao mesmo tempo, partilhando a ambição de delimitar algumas circunstâncias particulares em que estes objectivos se realizam. Neste grupo de circunstâncias a observar, podemos incluir como exemplos, os processos de composição, as condições de realização da performance, as técnicas de gravação em estúdio, ou até mesmo a gestão espacial dos equipamentos.

Seguindo esta orientação, propomos uma abordagem sistematizada e uniforme a um número considerável de criadores, com o objectivo de averiguar informações relativas à

²⁰ Conceito frequente nesta tese que será objecto de consideração detalhada, no capítulo 2.1.

praxis musical, que habitualmente, em relação a este conjunto de criadores, se encontram dispersas na sua grande maioria por diversa documentação jornalística, ora impressa, ora disponível *online*.

Assim, por oposição a este padrão de irregularidade, como forma de complementar e agregar a informação produzida nos meios académicos (que merecerá também a nossa atenção) fornecemos através deste estudo, e a partir da primeira pessoa, acesso a um conjunto de informações muito precisas sobre a actividade do *laptop* e da *laptop performance*.

Construiremos igualmente, um estado da arte a partir de observações exteriores provindas de diversos sectores profissionais, envolvidos, directa ou indirectamente, nas actividades adjacentes ao *laptop*, dando assim corpo a depoimentos de produtores de espectáculos, programadores culturais e jornalistas, de entre outros.

Embora nos pareça evidente, gostaríamos de sublinhar que não se pretende com este estudo chegar a uma conclusão generalista sobre como se opera a actividade, pois entendemos que seguir tal caminho seria laborar numa tarefa vã; generalizar é tudo o contrário do que pretendemos atingir. Pretende-se sim, mapear aspectos da praxis musical do *laptop* e averiguar as condições de realização e *disrupção*²¹ relativamente aos modelos tradicionais de criar e apresentar música em público. Reunimos portanto, num mesmo documento, um conjunto de dados e pareceres aos quais dificilmente podemos aceder em toda a sua extensão e diversidade de produção, contribuindo assim para um enriquecimento e aglutinação do conhecimento já existente.

Como teremos oportunidade de aprofundar ao longo desta tese, o material de estudo produzido pela comunidade académica em torno do *laptop*, tende a incidir, de uma forma geral, sobre casos próximos da produção em âmbito académico, que tem em si, objectivos muito diferenciados dos objectivos do “mundo do espectáculo”. Neste, por norma, alguém que se apresenta a público, tem como actividade principal a própria criação musical, por oposição ao domínio académico que tem como actividade e objecto fundamental, a produção de conhecimento científico. Desta forma, pensamos poder

²¹ Conceito fundamental nesta tese que será objecto de consideração detalhada, no subcapítulo 2.1.

estar a identificar e preencher um certo vazio existente entre o meio científico e o meio artístico.

Cabe-nos pois, salvaguardar neste nosso estudo, alguma diferenciação entre estas duas zonas de intervenção, e que justificam este nosso enfãse em dedicar um segmento às considerações vitais a ter em conta nos diversos modelos de produção, já que cada uma das áreas (científica e artística) tem um calendário que lhe é próprio e uma linha de acção muito específica com objectivos profissionais completamente diferenciados, quando não mesmo, opostos.

Seguindo esta lógica de análise de casos, procuramos, como eixo fundamental desta tese, demonstrar através da descrição de casos, que o regime de criação e produção introduzido pelo *laptop* se apresenta predominantemente como um regime disruptivo em relação ao modelo tradicional de criação e produção musical, na medida em que, na sua praxis, no seu *modus operandi*, o *laptop* aglutina e funde modos que tradicionalmente se apresentavam separados de uma forma muito clara: o modo criativo e o modo produtivo.

Partindo desta perspectiva de transformação, procuramos mostrar que cada caso se tornou um caso, com os seus meios, os seus espaços e as suas soluções particulares. O que antes correspondia a um conjunto de ideias partilhadas pela comunidade de profissionais do som, relativamente aquilo que eram os bons procedimentos em estúdio, expressos em modelos de produção relativamente uniformizados, deu lugar, chegados aos dias de hoje, a uma total incapacidade de produzir uma generalização minimamente aceitável sobre aquilo que é um modelo adequado de produção em estúdio. Há 30 anos, quase todos os estúdios profissionais se pareciam uns com os outros. Actualmente, todos diferem uns dos outros e o conceito de “solução adequada” tornou-se paradoxalmente inadequado às necessidades e ambições dos criadores actuais.

No Capítulo 3, expomos por ordem cronológica o conjunto de procedimentos e actuações que desenvolvemos para nos aproximarmos gradualmente desta realidade produtiva e criativa, no que concerne em especial à vertente de performance pública de criações.

Esta realidade que inicialmente intuímos como bastante complexa e fortemente idiossincrática, vai sendo abordado com base em procedimentos exploratórios e gradualmente iterativos. A saber: (1) *focus group* dirigido a *laptopers*, (2) pergunta exploratória de auscultação dirigida a diversos intervenientes do mercado musical, (3)

inquérito misto a criadores laptops, (4) inquérito aberto aos mesmos criadores, (5) recolha de informação especializada junto de produtores e promotores de espectáculos, (6) entrevistas focalizadas em *opinion makers*, e, finalmente, (7) a elaboração de uma experiência final conducente à averiguação das questões emergentes dos procedimentos anteriores.

No Capítulo 4, começamos por expor alguns resultados obtidos a partir do *Focus Group* realizado em 2009, durante o Festival Olhares de Outono / EME.LL²² dirigido especificamente a laptops nacionais, no activo, que se encontravam a participar no mesmo festival enquanto performers.

Segue-se a apresentação dos resultados obtidos a partir de uma *Pergunta Exploratória de Auscultação* lançada *online*, dirigida a pessoas directamente envolvidas na criação, produção e promoção cultural de actividades relacionadas com a música electrónica em geral.

Tendo como base as duas metodologias anteriores e a ponderação de informações recolhidas no estado da arte, apresentamos a seguir, os resultados dos inquéritos escritos conduzidos junto de 50 laptops activos (maioritariamente profissionais) oriundos de 16 países diferentes, distribuídos por todos os continentes.

Segue-se a apresentação dos resultados de um inquérito aberto, elaborado a partir de alguns resultados obtidos no inquérito anterior. Este segundo inquérito, dirigiu-se igualmente aos mesmos indivíduos que o inquérito anterior, e as questões abordavam em particular a problemática do gesto musical e do *feedback* visual informativo durante os concertos.

Apresentamos a seguir alguns resultados obtidos a partir de informação recolhida junto de promotores e produtores de concertos que habitualmente produzem concertos de laptop, e que lidam e conhecem igualmente outros modelos de espectáculo.

Finalmente, serão apresentados os resultados de uma experiência conduzida com o objectivo de compreender se se torna efectivamente perceptível e evidente para um

²² - Olhares de Outono / EME.LL: http://www.vitorjoaquim.pt/vj.concerts_2009_21.22%20November.htm (acedido em 20 Janeiro 2014).

ouvinte, que o envolvimento físico e a gestualidade musical se encontram inequivocamente impressos no programa aural de uma performance.

No Capítulo 5 procederemos à discussão dos resultados dos dados, e, subsequentemente, no Capítulo 6, tratamos de elaborar as conclusões decorrentes da metodologia empregue. Por fim, e a terminar, dissertamos sobre que trabalhos futuros nos parecem pertinentes de seguir tendo em conta o percurso que nos propusemos percorrer, os acidentes com que nos deparámos e as conclusões a que acabámos por chegar.

Como tónica geral, que vai do geral ao particular (da compreensão da actividade global, para o entendimento em específico), sempre que possível, procuramos evitar a discussão em torno da análise de estilos ou da diferenciação de discursos artísticos no plano estético. Eventuais abordagens ou alusões nesse sentido, são tidas em conta, apenas em função do seu contexto de criação na medida em que ele se relaciona com o modelo de produção²³ em causa. Para tal, procuramos tanto quanto possível, partir da “observação” dos factos (actividade) e relatá-los enquanto material de observação, evidência ou ‘meio de prova’.

²³ Segmento alargado de discussão no capítulo 2.1.

CAPITULO 2:

ENQUADRAMENTO

2.1 Conceitos e Contextos Chave

Neste subcapítulo, procuramos elencar e definir um conjunto de conceitos a que precisaremos de aludir com alguma frequência, e que se encontrarão em questão ao longo da tese. Sustentamos este conjunto de definições, por um lado, com base na literatura existente e por outro, numa dimensão de observação alicerçada na praxis da actividade do *laptop*. Queremos com esta opção, acima de tudo, fazer reflectir no conjunto de conhecimentos aqui agregados, um somatório variado de ocorrências que se operam em actividades de criação e de produção em que o laptop constitui parte fundamental dos processos. Assim, será nosso objectivo e critério de orientação, definir os conceitos numa lógica de proximidade às actividades exercidas tendo em conta a sua especificidade operativa. Este critério fenomenológico, parece-nos ser o mais válido e adequado para este estudo, pois introduz o leitor, prioritariamente, à forma como os acontecimentos ocorrem e se desenvolvem. Desta forma, ao estabelecer-se este terreno comum de conhecimento, cria-se o espaço necessário para uma discussão que se pode tornar mais produtiva e consistente.

Estamos cientes que alguns conceitos poderão gerar algum debate na forma de serem apresentados e interpretados, contudo estamos seguros de que sem esta introdução prévia, o problema seria agravado dada a grande variação de leituras que alguns deles merecem, não só na linguagem utilizada entre os profissionais envolvidos (compositores, músicos, produtores, etc.), como entre os diversos níveis de conhecimento académico. A consolidação dos argumentos apresentados é baseada na praxis do *laptop*, e assenta essencialmente em observações e contacto directo realizado ao longo de 30 anos de actividade musical, e de 14 anos de actividade contínua em torno do laptop, tanto em trabalho de estúdio, como em performances e concertos ao vivo.

Assim, o nosso objectivo geral, é, acima de tudo, trazer para o plano da discussão académica, um conjunto de informações diversificadas sobre a forma como decorre e se entende a actividade dos artistas que utilizam o laptop como ferramenta de criação e

produção musical. O mesmo acontecendo com a linguagem subjacente às diversas actividades criativas e produtivas associadas.

2.1.1 Modelo tradicional de produção musical

Antes do aparecimento do computador e do laptop, as competências implicadas num processo de produção musical em estúdio, eram muito diversificadas, tendencialmente repartidas por diversas pessoas e a operacionalidade de cada um dos processos era bastante complexa, sobretudo porque requeria domínio de equipamentos volumosos que se encontravam dispersos ao longo do espaço do estúdio. Um exemplo típico pode ser o da acção mecânica de gravação (*tape operator*) que exigia a atenção e dedicação permanente de uma pessoa ao conjunto dos procedimentos a ter (*rec, play, rewind, punch*, limpeza de cabeças, alinhamento, etc). Paralelamente ao trabalho técnico na régie (produtor, engenheiro, operadores), havia o trabalho artístico a que correspondiam, grosso modo, os procedimentos de compor e tocar, ocupações exercidas tendencialmente por artistas que se encontravam espacialmente afastados e mais próximos dos modos operacionais de captar e gravar som, tradicionalmente encapsulados nas salas de captação musical. Isto não significava obviamente que ambos os modos (técnico e artístico) não pudessem nalguns casos estar fundidos numa mesma pessoa, mas que teria que haver necessariamente um desdobramento de funções. Como grande exemplo deste tipo de desdobramento, embora excepcional, estão por exemplo as produções de Brian Eno em projectos musicais de co-autoria por um lado (exemplos: Robert Fripp, Ultravox, David Bowie, Devo, Talking Heads, Coldplay ou até mesmo U2) e por outro lado, a sua actividade de músico e compositor em que ele próprio assegura a produção ou co-produção com outros produtores.

Em qualquer dos casos, por mais talento que houvesse, nada podia resolver o problema da ubiquidade, portanto, ou se ‘tocava’ ou se ‘gravava’ já que era praticamente impossível controlar toda a tecnologia que se encontrava envolvida num processo de produção musical tradicional.

Daí a razão de Eno constituir um caso bastante atípico e representar na história da música rock, um exemplo verdadeiramente fora do normal. Aliás, segundo grande parte dos observadores que se debruçam sobre o seu percurso, é precisamente daí que lhe vem grande parte do reconhecimento de que goza (Haines, 2010).

Assim, até há cerca de sensivelmente 20 anos atrás, o músico/compositor tinha de se movimentar numa esfera de actuação que consideraremos como *modelo tradicional de produção musical*, e independentemente da natureza estética do seu trabalho, desde que profissional, precisava de ter ao seu alcance meios de produção complexos e dispendiosos (estúdios isolados e tratados acusticamente, e providos de equipamentos altamente sofisticado) assim como de ter um forte suporte ao nível da edição e promoção (editoras, agenciamento e management). Este era por assim dizer, o modelo de produção tradicional na actividade musical até quase à viragem do milénio, havendo ocasionalmente, algumas histórias de incursões marginais bem-sucedidas, de que Eno será então um dos casos mais exemplares.

Com o aparecimento dos computadores em estúdio e o posterior aparecimento do laptop, a produção musical transforma-se, simplifica-se e torna-se mais flexível nos formatos que progressivamente vai adoptando.

Peter Worth, na tentativa de compreender e identificar elementos comuns nas diversas afirmações artísticas que se agrupam em torno do selo discográfico Editions Mego²⁴ (Áustria), sugere na sua tese de doutoramento, uma possível explicação para esse elemento diferenciador, localizando-o ao nível dos processos de produção musical:

(...) this might be found not in stylistic or formal aspects, or even an overarching 'aesthetic', but potentially in a general approach to the process of musical production (Worth, 2011, p. 7).

Neste caso, o das edições Mego a que Worth dedica toda a sua tese, estamos já bem longe do modelo tradicional de produção, antes pelo contrário, encontramos-nos já num caso mais próximo do *modelo não modelo* de produção musical a que aludimos previamente no subcapítulo 1.2.2.

Actualmente, na tentativa de encontrarmos um modelo exemplar de produção musical, deparamo-nos com circunstâncias de tal forma alteradas em relação ao (ex) padrão, e a uma escala tão global, que o que nos fica como ambição de modelo, não é mais do que um imenso mapa de casos particulares de produção que se alargam na sua diversidade à

²⁴ Editions Mego - <http://editionsmego.com>

escala planetária, esbatendo as grandes diferenças que existiam entre as zonas mais ricas e as zonas mais pobres do planeta.



Figura 5: DJ Almera, DJ Negge em soundcheck antes de um Balani Show (imagem: Christopher Kirkley / The Wire)²⁵

Seguindo a metáfora, é como se a cada dia que passa, aparecessem novas estradas e lugares num mapa que se refaz constantemente. Fica-nos a pergunta: Como nos podemos orientar por um mapa que está em constante mutação?

A este propósito, Nicola Bernardini, consciente da transformação global que se opera nos modos de produzir, distribuir e vender música, aponta, na introdução de *Roadmap for Sound and Music Computing*, cinco desafios fundamentais e orientadores para o futuro:

(...) to design better sound objects and environments, to understand, model, and improve human interaction with sound and music, to train multidisciplinary researchers in a multicultural society, to improve knowledge, and to address social concerns (Serra, Leman, & Widmer, 2007, p. 8).

E na sequência desta antecipação, apontada como uma inevitabilidade para o universo da futura Sound and Music Computing (SMC), observa que ao longo dos últimos 50 se estabeleceu e forjou uma tal ligação entre a música e tecnologia, que todos os aspectos da cadeia económica (produção, distribuição e consumo) se tornaram digitais (Serra et al., 2007).

²⁵ <http://thewire.co.uk/news/19239/music-for-saharan-cellphones-vol.2-crowdfunding-lp-release> acedido em 30.12.2013.

E é precisamente neste contexto de pluralidade de existências, que encontramos o modelo do *home studio* habitat privilegiado do laptop, de onde emergem os mais variados tipos de artistas, a produzir os mais diversos tipos de música. Este *modelo não modelo*, é, em tudo, diferente do modelo tradicional de estúdio profissional, bem como do *home studio* nascido nos anos oitenta, que na realidade ambicionava tornar-se, também ele, num ‘grande estúdio’. Diferenciava-se sobretudo pela rentabilidade comercial (que não existia) e pela escala de equipamentos que em vez de ocupar instalações dedicadas, ocupava o ‘espaço doméstico’ disponível.

Mais do que uma mudança física em relação aos anos 80 ou 90, a diferença é hoje essencialmente notória no plano do modelo de produção em que o formato baseado em *software* predomina absolutamente sobre o *hardware*, como esclarece Chabade ao declarar o *software* que desenha como sendo o seu ‘*instrumento*’ musical (Chadabe, 2001).

Parte desta reflexão sobre a progressão dos modelos de produção, até ao aparecimento do *modelo não modelo*, encontra-se reflectida e disseminada por diversos capítulos ao longo da tese, muitas das vezes em tom de invocação por forma a dar sentido e ajudar à compreensão de algumas ideias em discussão.

2.1.2 Meios de produção e criação

Por meios de produção e criação, entende-se todo o conjunto de meios envolvidos num projecto criativo que se revelem necessários para a ocorrência de um acontecimento artístico. Esses meios podem ser variados, ter classificações diferenciadas, mas representam sempre, em última análise, um investimento de capital. Podem ser meios humanos (caso de um músico contratado, ou coro de cantores) pode ser equipamento variado (instrumentos, processadores, computadores) ou até mesmo *software* necessário à operação de tecnologias. Da mesma forma que uma guitarra ou um piano são um meio de produção, também o estúdio onde estes se podem gravar pode ser identificado como tal. Posto de outra forma, qualquer meio que possa viabilizar ou inviabilizar por si mesmo a realização da obra, reúne todas as condições para ser identificado como um meio de produção e criação.

Excluem-se desta classificação as condições de produção, conceito mais largado e bastante vasto onde cabem outras considerações menos tangíveis, como por exemplo a inspiração, o bom humor, ou até mesmo a destreza técnica.

Reconhecemos que o assunto pode ser bastante extenso e algo acidentado, contudo, dentro do razoável, gostaríamos de o manter presente, sobretudo para clarificar que estamos em presença de uma criação que requer por parte do criador, um investimento considerável de capital em tecnologia, coisa que não acontece por exemplo com um realizador ou com um escritor.

(...) audio technology could now enhance, repair, or even create a musical performance through the fusion of science and art (Cascone, 2002).

2.1.3 Home studio

Por *home studio* entende-se todo o espaço que se destine a funcionar como espaço de criação e produção musical, em regime privado e/ou doméstico, isto é, onde não se proceda por norma a prestação de serviço a terceiros. Tal como a expressão explica, a sua natureza caseira é, por definição e implicação, íntima, pessoal e personalizada, não tendo que responder a nenhum pré-requisito comercial ou normativo técnico relativamente à forma de produzir musica. O *home studio* pode ter equipamento de ponta, e também em grandes quantidades, mas só por si, esse factor não o transforma num estúdio comercial. A sua grande característica reside precisamente no design personalizado, o que o torna por um lado simultaneamente frágil e ao mesmo forte já que responde, em ultima análise, às necessidades mais profundas e mais superficiais do seu utilizador. Desta forma, ao assumir-se como um ponto de encontro de recursos tecnológicos, ele é, também, um meio de criação e um gigante meio de produção.

De onde decorre uma quase impossibilidade de deslocar o equipamento para concertos, ou para qualquer outra circunstância criativa de que é exemplo a composição para dança contemporânea, área com a qual o autor se relaciona desde 1988.

Este entendimento do estúdio como instrumento personalizado de criação musical, foi significativamente assinalado por Brian Eno em muitas das suas entrevistas e escritos, e objecto de grande investimento e exortação por parte de uma larga comunidade de

teóricos, produtores, músicos e compositores (Eno, 1985; Hecker, 2008; Hopkins, 2009; Makelberge, 2012; Ribadeau, 1974).

Many pieces are the result of just improvising in the studio, you know, trying out things, then recording this, then finding parts within that. Then build up a composition from this material. It's (...) I just play in the studio like a kid, it's so fascinating, I'm still fascinated by it, by what I can do there, how things can sound if you do this and that. Really I can spend 12 or 13 hours at a time in the studio. I just like doing it. It's fascinating for me (Christian Fennesz citado por Schrock, 2010)

2.1.4 Performance / Concerto

Sempre me intrigou o momento do penetrar na luz, o momento preciso em que, sentados no meio do público, vemos abrir a porta do palco e um interprete entra na zona de luz; ou, observando este acontecimento na perspectiva do intérprete, o momento preciso em que aguarda na obscuridade vê a mesma porta abrir-se e avança para dentro da luz que ilumina palco e publico (Damásio, 2000).

É com estas palavras que Manuel Damásio inicia o seu livro *O Sentimento do Si*, publicado originalmente em 1999. E continua explicando que a razão de tal fascínio emocional, qualquer que seja o ponto de vista, deverá resultar da semelhança que se estabelece a partir das circunstâncias do nascimento, em que se realiza a passagem de um domínio da existência para um outro domínio. Nessa passagem, transpõe-se um limiar que medeia ambos os mundos, e nessa circunstância prevalece a insegurança sobre o anterior estado de segurança e protecção, sendo esse limiar uma passagem, ele é também uma poderosa metáfora para a consciência do si (Damásio, 2000). Uma metáfora vivida sempre que alguém pisa o palco, e que não podendo recuar porque foi essa a sua opção, de não recuar, resolve avançar em direcção à partilha com os outros de uma parte de si. Esta ideia de Damásio sobre o que representa entrar em palco, é em

nosso entender bastante clarificadora e reveladora da importância do que consideramos ser a essência de estar em performance.

Assim, no nosso quadro de referências encararemos a performance como uma circunstância em que um criador, opta consciente e deliberadamente por expor publicamente – num espaço partilhado - um determinado conteúdo que lhe é caro, e opera ao longo do tempo em que decorre a performance, um conjunto de opções que derivam da sua própria consciência de si.

Excluimos deste quadro, por razões de ordem prática e ontológica, as manifestações que declaradamente correspondem à difusão de obras registadas anteriormente à realização da performance, e que envolvem muito pouca intervenção decisória, aquilo a que Jan Williams (percussionista, condutor e performer) apelida de “natureza fixa” – *tape music*:

Since the tape was always moving at the same speed, it became like an aural score, and coordinating with it in the process of rehearsing became easier. The fixed nature of the tape, allowed me to rely on it (Jan Williams citado por Chadabe, 1997).

Este tipo de obras, comumente referenciadas como obras electroacústicas, é relativamente marginal ao conceito de performance que nos interessa abordar, uma vez que no cerne da nossa observação, se encontra a formalidade da decisão e da intencionalidade no seu sentido existencial mais profundo e sartriano. Contudo, interessam-nos bastante as condições de fruição da obra, propostas e defendidas nas considerações conceptuais da acusmática. De entre elas, sobressai a valoração da concentração na escuta e o afastamento de qualquer tipo de informação visual que potencie a distração, tal como foi definido pela escola Pitagórica (Schaeffer, 1966). Na base desta condição subsiste uma prevalência da análise das condições de produção ao serviço de um estado de consciência que se quer atingir na fruição do conteúdo sonoro.

Ainda segundo Damásio, “a consciência, no seu plano mais complexo e elaborado, ajuda-nos a desenvolver um interesse por outros *si mesmos* e a cultivar a arte de viver” (Damásio, 2000); arte de viver, que nas circunstâncias da performance, corresponde a uma abertura à comunicação para com o outro, sempre em plena consciência de um si que é emocionalmente decisor de si a cada momento que passa. Tal como refere

Damásio, “a consciência e a emoção *não* podem separar-se. (...) Quando a consciência se encontra alterada – o que acontece com a entrada em palco – o mesmo se passa com a emoção.”

Perspectivando para o plano da acção alegórica, com o objectivo de clarificar porque nos afastamos das obras electroacústicas e não da acusmática, imaginemos que um hipotético executante de uma peça electroacústica, desfalece durante a sua execução, e que um leitor de fita magnética continua a debitar a peça gravada até ao fim. Ainda que algo caricato, será possível imaginar uma audiência a aplaudir o final da peça e a sair da sala sem se aperceber do desfalecimento do dito executante.

Não importa a este estudo dissertar e elaborar teorias sobre os valores semânticos e taxonómicos desta ou daquela corrente estética, deste ou daquele autor. Importa sim, compreender os contextos de produção em que os criadores operam, e, tanto quanto possível, compreender as suas motivações profundas.

Quando pretendermos referir-nos a uma performance em que se pressuponha uma actividade mais próxima do exemplo do executante desfalecido, tomaremos o cuidado de mencionar a circunstância em causa, e procuraremos ressaltar as suas condições de operacionalidade. Por outro lado, se o exemplo em causa se enquadrar no quadro que traçámos e que definimos, a do músico activo e intencional, tomaremos a liberdade de lhe chamar simplesmente performance, ou então concerto, de uma forma mais geral.

Assim, entendemos a performance como uma circunstância triangular de partilha de um espaço público em que o performer enfrenta uma audiência, e, em função da sua relação com a obra, com o espaço e com o público, estabelece um *momentum* criativo singular, não susceptível de ser repetido por uma outra pessoa da mesma forma.

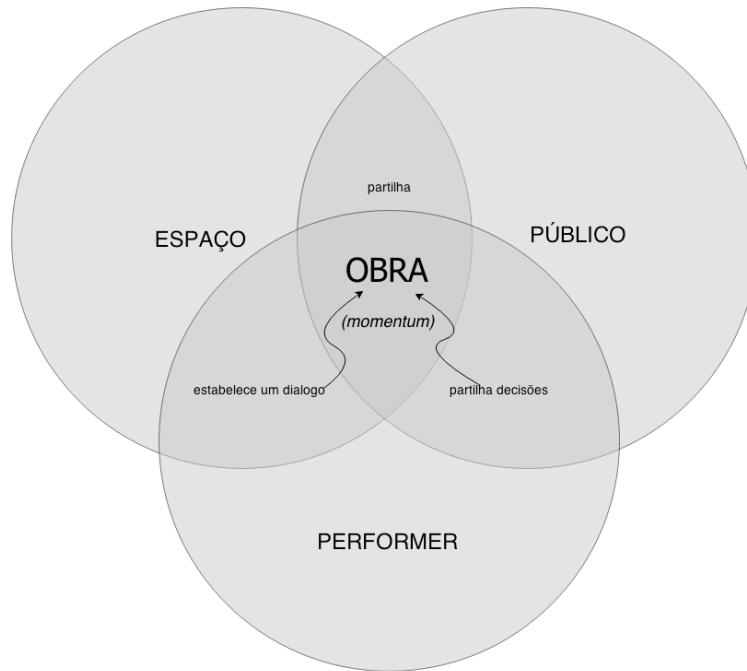


Ilustração 1: Relação do *Performer* com o Público e o Espaço

2.1.5 Formato black box

No contexto deste estudo, o termo *black box* será utilizado para nos referirmos uma tipologia de sala de espectáculos em que existe uma predominância estrutural e total de escuridão. No mundo das salas de teatro, estes espaços são conhecidos por *Black Box Theatre*, ou *Flexible Theatre*.²⁶ Habitualmente é o tipo de sala que se situa em zonas subterrâneas dos edifícios (museus, casas de cultura, centro culturais) precisamente por serem zonas isoladas da luz solar. São salas projectadas para no seu estado natural serem neutras e providenciarem condições de escuridão total. Dessa forma ao acolher uma produção (espectáculo), o trabalho de iluminação pode partir sempre do zero, e como tal é possível controlar a mínima quantidade luz que se desejar, com um máximo de optimização possível.

Tendo inicialmente surgido na área da electricidade, o termo alargou-se posteriormente a outras disciplinas como a cibernética, a medicina, a neurologia, ou a psicologia experimental (Gauquelin & Gauquelin, 1980). Em engenharia, o termo é utilizado frequentemente para referir soluções técnicas e tecnológicas hermeticamente fechadas

²⁶ <http://www.ia470.com/primer/theatres.htm> (acedido em 20 Janeiro 2014).

(metafórica ou fisicamente) e às quais não é necessário nem possível aceder. A escuridão funciona aqui como uma metáfora ilustrativa para a inacessibilidade ao olhar analítico, da mesma forma que nada se vislumbra dentro de qualquer espaço de espectáculo que mereça a referência de espaço *black box*. Em Portugal, encontramos espaços *black box* no Centro Cultural de Belém e na sala do CAM da Fundação Calouste Gulbenkian em Lisboa, assim como na Sala 2 do Theatro Circo de Braga, só para citar alguns exemplos. Mais do que uma prática levada ao extremo rigor da engenharia civil ou da arquitectura, a sala de formato *black box*, é em si mesmo, um conceito que se pretende atingir na produção e fruição de um espectáculo público. Muitas das vezes falha-se na construção por descuido ou por negligência, contudo os objectivos prevalecem ainda que muitas das vezes saiam gorados na construção pelas mais diversas impossibilidades práticas. Idealmente, o espaço de uma *black box* é pintado de negro, assim como toda a tubagem, varas, projectores e cablagem. Tendencialmente, os assentos se forem de cor, são muitos escuros, próximo do negro e não deve existir qualquer superfície reflectora dentro ou fora de cena.

Pixel 82, um produtor português de música electrónica, numa conversaõ tida numa rede social em 2011, refere-se-lhe num contexto curioso, tão próximo das ambições do espectáculo quanto da área das engenharias, quando afirma: "Estou a adorar usar o iPad como controlador para tocar (...) elimina um pouco o efeito *black box* de tocar com um computador". Ao aludir à eliminação do efeito, Pixel 82, acaba por manifestar o seu agrado ao encontrar uma forma de tornar a sua performance para o público menos fechada e mais interessante. Resta-nos saber até que ponto essa impressão poderá corresponder a uma percepção real do espectador.

Rui Horta, o coreografo português que dirige o projecto internacional de criação *O Espaço do Tempo*²⁷, em Montemor-o-Novo, tem dirigido e idealizado parte das suas criações coreográficas a pensar em formatos de apresentação em *black box*. São disso exemplo as peças *Pixel*, *Scope e Blindspot*, de entre outras. Em qualquer uma destas peças, um dos aspectos fundamentais no trabalho de iluminação e de *stage design*, assenta precisamente sobre esta necessidade de criar a obscuridade total em cena.

²⁷ O Espaço do Tempo - <http://www.oespacodotempo.pt>

Francisco López, criador sonoro com uma vastíssima carreira discográfica e uma larga experiência em performances ao vivo, preconiza também como pré-requisito fundamental para os seus espectáculos, a ocorrência de escuridão total, que como se depreende pelas explicações, ocorrerá com maior facilidade numa sala do tipo *black box*.

2.1.6 Laptop music

Esta expressão será usada para veicular uma ideia generalizada relativamente à música que é produzida e executada em laptop. Escapam a este domínio quaisquer classificações de género ou estilo, ficando a expressão reduzida apenas ao universo do *modus operandi* (modo produtivo).

Embora não contribua grandemente para a explicação do seu significado, cabe-nos sublinhar que a expressão *laptop music* tem surgido ao longo desta pesquisa como uma das expressões mais mal entendidas e desconsideradas pelos músicos que utilizam ou utilizaram laptop nas suas criações. Aconteceu por diversas vezes, e com diversos criadores.

Não se tratará certamente de um mistério, mas podemos interpretá-la certamente como muito pouco simpática para uma grande quantidade de músicos. Pelo que intuímos a partir dos receios apresentados, tal repulsa poderá dever-se ao facto de a expressão não oferecer qualquer indicação sobre a orientação estética dos autores. Oferece sim, uma explicação causal e fenomenológica, ligando a definição à sua proveniência e ocorrência física, tal como referia Alexei Monroe em 2003:

“Laptop music” (actually a cluster of styles linked primarily by common instrumentation) has been marked by such struggles since its emergence. (...) Beyond the use of extreme frequencies and textures the laptop “movement” is not overtly militant or confrontational and does not have any really developed “underground” ideology or aura (Monroe, 2003).

A propósito de um pequeno texto publicado na página wfmt.com (2013)²⁸ em que se aborda a questão dos *ensembles* de laptop, Kim Cascone, numa das suas muitas interações nas redes sociais, ironizava num post do Facebook ²⁹: “*not only is "sound art" being *discovered* but so is "laptop music"*”.

Em face deste enquadramento, procuramos evitar o uso da expressão em contextos de apreciação estética e utilizá-la-emos em circunstâncias mais restritas, para caracterizar uma forma de produzir música - procedimento técnico/opção tecnológica; ou então quando haja necessidade de invocar a própria problemática taxonómica.

Tenderemos, ainda assim, a concordar com uma definição de âmbito geral que remeta para a fenomenologia da actividade, reconhecendo-lhe como elemento identificador uma lógica marcadamente causal, da mesma forma que se poderia considerar (grosseiramente) toda a música feita em piano como “música de piano” ou toda a música feita em guitarra como “música de guitarra”. Tratam-se igualmente de definições muito pouco esclarecedoras, mas ainda assim, não oferecem nenhuma contradição aparente. Apenas se oferecem pobres a um olhar minimamente inquiridor. J.M. Costa autor radiofónico e director do programa Via Limite da RNE (Espanha), no seguimento da observação de Kim Cascone, acima citada, refere que este tipo de terminologia, tal como as designações *electronic music* ou *sound art*, por vezes acabam por funcionar bem para os *outsiders*, embora seja impossível extrair deles um “sentido inequívoco”. E dessa forma, “sem grandes dogmas, tanto artistas como audiência ficam livres para criar e escutar, livres de preconceitos”.

Esta problemática, apresentada numa vertente de análise de estilo específico, encontra-se tratada com alguma profundidade na tese de Peter Worth “*Technology and Ontology in Electronic Music: Mego 1994-Present*” (Worth, 2011).

2.1.7 Lapter típico

À luz deste estudo, o laptop é encarado com um sentido muito aberto e flexível, interdependente do seu contexto e não estritamente colado à coisificação do objecto na

²⁸ <http://blogs.wfmt.com/relevanttones/2013/11/23/laptop-ensembles-way-more-than-boops-and-beeps> (acedido em 20 Janeiro 2014).

²⁹ https://www.facebook.com/anechoic/posts/10151721470792443?comment_id=27582118¬if_t=like (acedido em 20 Janeiro 2014).

sua singularidade tecnológica. Na sua dimensão prática, a figura do ‘*laptop*er típico’ surge e intervém quando um músico, no exercício da sua actividade criativa e performativa, usa o laptop para criar, gerar, processar ou produzir som. Ele é um objecto, mas é também um sistema, parte de um conjunto de objectos cuja natureza se afigura estritamente associada à possibilidade de mobilidade e de ubiquidade. Cabem neste conjunto de possibilidades de articulação com o laptop, um iPad, um tablet Galaxy, um controlador MIDI, ou qualquer outra forma de produzir articulações capazes de introduzir alterações na forma como a música é gerada, processada e executada.

The laptop is a hybrid, a unification of Friederich Kittler’s (1999) record player, typewriter and film projector, and it allows for the composition, performance and distribution of music (Bach, 2003).

Não queremos obviamente dizer que não deve haver uma diferenciação clara entre os diversos objectos e funções adstritas ao laptop, queremos sim, enfatizar, que sobressai deste conjunto operativo, um conjunto de opções técnicas e tecnológicas que facilmente derivam do conceito de portabilidade, tão caro ao laptop.



Figura 8: Portabilidade: Fennesz prepara trabalho, TRANSMISSIONS 003, 14-15 Julho, 2000, Cat’s Cradle, Carrboro, North Carolina (Poza, 2000). (imagem: Dan Partridge)

Poderemos ilustrar o argumento com uma comparação, quando pensamos num guitarrista como alguém que toca guitarra, sem que para isso precisemos de excluir todos os acessórios que o complementam no exercício da sua actividade: pedaleira MIDI, pedais de efeitos, e-bow, etc.

Inclui-se igualmente nesta classificação de *laptop*er típico, e talvez como seu melhor exemplo, a performance *standalone* definida por Irving (rato-teclado-ecrã) (Irving,

2006), referenciada anteriormente no subcapítulo 2.1.3 *Elementos de disrupção e descontinuidade*.

Portanto, quando pensamos num *laptop*, deveremos pensar essencialmente em alguém que utiliza e opera um laptop, sem que isso tenha obrigatoriamente que ser feito em regime de exclusividade. Como sabemos, um mesmo criador pode variar na quantidade de dispositivos usados, em função da peça que se propõe tocar e da modalidade de concerto que se propõe fazer.

Aquilo que parece sobressair da circunstância em que se encontra enquadrado o *laptop*, é a sua natureza imanente, transversal a classificações de género ou estilo, a fugir constantemente às categorizações e tendo como pontos comuns de referência em relação aos seus pares, aspectos tangenciais ao domínio do objecto em si mesmo: tecnológico por definição, prático por conveniência. Como refere Rolf Grossmann, estamos perante uma “*mobilised technology*”:

It seems that the phenomenon is still most easily grasped as a stage of technological progress: Miniaturisation and increased performance render the personal computer portable, the desk environment (desktop) is now located in the lap (laptop) or in the palm (palmtop) of the user.” (Grossmann, 2008)

Desta forma, em permanente estado de ubiquidade (Collins, 2006; Emmerson, 2000) o *laptop* vê-se em controlo de um potencial imenso, e como tal, senhor das operações e processos de criação e produção musical (Cascone, 2000) por oposição à esmagadora maioria dos modelos vigentes até meados dos anos noventa em que era muito difícil para o criador, ser detentor dos meios de criação e dos meios de produção musical, simultaneamente.

De facto, uma coisa é criar, outra é providenciar e gerir as condições e os meios para que a criação possa ocorrer e ser consumada; quer em disco, quer em performances ao vivo.

Como forma de clarificar o que expomos, por comparação, imaginemos o caso de um pianista; um pianista clássico não transporta o seu piano, não o afina, não o posiciona numa sala de gravações nem lhe coloca os microfones adequados na posição adequada

para que daí possa surgir um concerto ou uma gravação em cd. Para o bem e para o mal, essa tarefa escapa ao seu controle. Por outro lado, um *laptopper típico*³⁰ não só gere os seus *meios de produção*³¹ como os próprios *meios de criação*³² dessa mesma criação. Com o laptop, não só se criam novas formas musicais, como se podem criar novas formas de “fazer” música, isto é, novas formas de produzir a criação.

2.1.8 Laptop *performer*

O ‘laptop performer’ é entendido neste nosso estudo como um criador (interprete e/ou compositor) que faz uso do laptop como um instrumento musical, podendo este ser, ou não, o seu único instrumento de actuação. Por esta ordem de ideias, o *laptopper performer* será então o criador que fazendo uso do laptop, enfrenta uma audiência em circunstâncias públicas. Preferencial e tendencialmente, preferimos considerar e analisar os casos em que esta relação se estabelece em plataformas de relacionamento com um perfil profissional ou semiprofissional, isto é, em que há uma afectação de custos e/ou uma ponderação económica nas actuações. Tomamos esta opção ao considerar todos os casos de *laptopers* que analisamos porque nos parece ser a que nos dá mais garantias de obter informação consistente, considerando tratem-se de casos em que há evidências de experiência continuada, e, como tal, uma maior possibilidade de conhecimento sedimentado. Dentro deste quadro de considerações, adoptaremos a utilização da expressão performance “*standalone*”, referenciada por Irving, (Irving, 2006, p. 4)³³ sempre que se tornar pertinente para efeitos de diferenciação qualitativa no modo de apresentação de cada performer, por oposição aos laptop performers que se socorrem de acessórios e interfaces variados para controle dos seus sistemas de criação e interpretação.

como tocar um computador? (Wessel e Wright, 2002)
(Wanderley, 2006).

³⁰ Segmento alargado de explicação no capítulo 2.1.7

³¹ Segmento alargado de explicação no capítulo 2.1.2

³² Segmento alargado de explicação no capítulo 2.1.2

³³ Ver capítulo anterior: 2.1.7.

2.1.9 Interface

Na sua tese de doutoramento em Ciências da Comunicação, Cristina Sá, identifica o interface como uma entidade mediadora onde se articulam diversas funções, lembrando que este é,

a cada momento, uma entidade polissistémica (no sentido de pertencer a vários sistemas tecnológicos, políticos, artísticos, etc.) e também, cada vez mais, suporte de uma grande diversidade de experiências (Sá, 2010, p. 1).

A partir desta definição, que tem como modelo de pensamento a abrangência social, podemos deduzir que uma paragem de táxis ou uma estação de autocarros podem ser entendidos como um interface, da mesma forma que um interface MIDI também o pode ser. Contudo, no âmbito do nosso estudo, detemo-nos essencialmente sobre aspectos que se prendem com a criação e a performance musical.

Assim, aspectos essenciais nesta consideração podem ser, por exemplo, a facilidade no uso (ou usabilidade), o potencial no desenvolvimento de habilidades específicas, comportamento reactivo ou até mesmo a coerência do modelo cognitivo de controlo (Wessel & Wright, 2002). Como os autores referem e assumem, um dos grandes motivos porque se opta geralmente por usar “interfaces gestuais especializados” é precisamente porque estes oferecem melhores condições de performance:

(...)lower latency, higher precision, higher data rates, and a broader range of physical gestures than the keyboard/mouse-type interface (Wessel & Wright, 2002),

Sensivelmente na mesma altura (2002), Sergi Jordà, sublinha que é preciso que se entenda a diferença entre uma instância que produz e uma instância que controla, ou seja, que não se confunda um instrumento com um controlador ou com um interface. Por exemplo, enquanto um Theremin deve ser entendido como um instrumento musical completo, um Theremin MIDI, só pode ser entendido como um controlador ou um interface, uma vez que lhe falta a componente de gerador de som.

The separation between gestural controllers and sound generators as standardized by MIDI led to the creation and development of many new alternative controllers with which to

explore new creative possibilities (Chadabe 1996; Wanderley and Battier 2000). (Jordà, 2002b)

Num ângulo igualmente próximo da praxis musical, Alex Mclean et al. identificam o *source code*, à semelhança do Human Computer Interface, como uma zona mista de relações geométricas e de estruturas simbólicas.

A frequent criticism of computer music is the lack of performance, where an artist hides behind their laptop screen, and the audience is unable to see any activity that might ground their experience of the music (Cascone 2003). Solutions continue to be explored, with many researchers focusing on developing tangible interfaces which bring the computer closer to a traditional instrument (McLean, Griffiths, Collins, & Wiggins, 2010).

Encontramos pois como tónica geral para a definição de que pode ser um interface, uma combinação de perspectivas, dificilmente conciliáveis num quadro resumido de significações. Digamos que encontramos na multiplicidade de pontos de vistas, a mesma multiplicidades de funções que um interface pode integrar e representar.

Como conclusão geral, e síntese aglutinadora neste nosso estudo, entendemos o interface como uma instância de mediação que se encontra entre o criador e um ou mais instrumentos (meios de produção) durante a criação e produção da obra. Nesse espaço de instanciação, cabe ao interface, enquanto harmonizador de vontades e protocolos, operacionalizar decisões portadoras de intencionalidades de baixo ou alto nível criativo por parte do criador (operador). Englobam-se nesta consideração de interface: um rato, um teclado de piano, um teclado QWERTY, um controlador MIDI, uma *tabletop*, um *source code* ou qualquer outro meio que possamos identificar minimamente como meio de produção ou co-produção, e que se interponha entre o criador e a sua obra (em criação) com o objectivo de lhe providenciar mais e melhores formas de agir. Podemos pois concluir, que, mais do que delimitar rigidamente ou excluir possibilidades de definição, interessa-nos sobretudo acolher múltiplas modalidades de pensamento a partir das quais possa resultar uma dilatação do próprio valor simbólico do que pode ser um interface. Portanto, se vale a pena sublinhar a importância desta explicação, será para dizer que ela reside sobretudo na vontade de trabalhar o conceito

segundo uma lógica de inclusão e não segundo um princípio de exclusão. Como tónica geral, procuramos a todo o custo evitar hierarquizar os diversos tipos de interface e incorrer em juízos de valor sobre o que é um bom ou mau interface em performance. Neste documento, queremos sim, entender e enquadrar o interface como um mero meio ao serviço do criador. E sustentamos este argumento, baseando-nos numa constatação muito transversal a toda a sociedade: a de que há criadores que atingem grandes resultados com meios muito reduzidos, ao mesmo tempo que outros, com grandes meios, não produzem resultados à proporção dos recursos que utilizam. Como refere José Fortes, um pioneiro da gravação em Portugal, com quase um milhar de discos gravados: “há discos muito bem gravados com material muito bom”³⁴. Por outras palavras, a responsabilidade e valor de um trabalho repousam sempre sobre a capacidade do criador e, em última análise, o ónus de um eventual problema não deverá recair sobre as capacidades e limitações dos próprios meios. Este pressuposto está também em concordância com o princípio da necessidade de aprendizagem e domínio enunciado por David Rothenberg:

The more we learn about how to use an instrument, the less we think about it as we use it. It becomes like an extra limb, a new way to reach out and change the world. (...) an idea to act (Rothenberg, 1995, p. 14).

2.1.10 Elementos de disrupção e descontinuidade

Ao longo deste trabalho referimo-nos por diversas à performance de laptop como sendo uma performance em que se encontram omissos grande parte dos factores que habitualmente fazem parte de qualquer performance tradicional, e que, *grosso modo*, nos dão pistas sobre o tempo, intensidade e qualidade de movimentos envolvidos na interpretação musical, ou produção sonora, conforme se lhe queira chamar. Tendencialmente, estes gestos são entendidos e lidos pelo espectador como gesto inteligíveis e intrínsecos à produção sonora que está na origem da percepção sonora-musical (arco do violino em movimento, o ataque manual ao teclado de um piano, a

³⁴ Correspondência privada mantida com o autor.

pancada manual em objectos de percussão, o dedilhar na guitarra acústica, o riff na guitarra eléctrica, etc.)

Estes gestos podem por seu lado ter uma razão funcional, na medida em que eles próprios produzem fisicamente uma intervenção, ou então, num plano mais complexo, podem ser portadores de um significado em termos comunicacionais.

In his study of Glenn Gould's piano performance videos, F. Delalande identified three levels of gesture which form a continuum going from purely functional to purely symbolic (Lähdeoja, Otso Wanderley, Marcelo M. Malloch, 2009).

Na produção de música electrónica em geral, e no caso da laptop performance em particular, essa informação tende a diluir-se bastante, ou então a não existir mesmo (ex. Pita, Francisco López, Helena Gough, Simon Whetham, Mark Fell). Excluimos desta consideração de disrupção, os casos óbvios de criadores electrónicos (não tanto de laptop) que se rodeiam de quantidades consideráveis de equipamento supletivo, e que, intencionalmente ou não, fornecem informação gestual e/ou visual ao espectador. Se desta informação nasce e resulta uma aproximação aos modelos de performance mais tradicionais, por via da intencionalidade artística, então não consideraremos estes casos como casos disruptivos de performance musical. Se por outro lado, eles introduzem, como referíamos anteriormente, uma *descontinuidade causal na percepção* (por via da falta de *estímulo visual* e/ou *estímulo gestual*) então considerá-los-emos como casos disruptivos de *performance* musical, e em consequência atentaremos nas especificidades de cada caso. São exemplos de casos, o formato *black box*, o *live coding* e a *performance off-stage*³⁵.

Michelle Irving, em *Interpretive Practice in Laptop Music Performance* (2006), identifica a laptop performance como sendo tendencialmente associada a um *performer*, sentado ou de pé, atrás de um *glowing screen* e classifica-a como *standalone* quando esta se faz exclusivamente através de um processo de relacionamento com o rato, o teclado e o ecrã, denominando-a por '*point-click-display*'. E embora identifique, ao longo da história da música electrónica, algumas estratégias variadas de configuração de

³⁵ Casos abordados no capítulo 2.3.

interfaces que passam por deslocalizar o computador do palco, a autora reconhece e identifica claramente a existência de alguns elementos que concorrem directamente para a problemática central do nosso estudo relativamente à performance de laptop: (1) perda de informação visual (segundo a perspectiva do público) e (2) a falta de interacção física – háptica - com o computador (segundo a perspectiva do performer) (Irving, 2006, p. 14).

Marcelo Wanderley, parte também desta premissa, correspondente a uma omissão natural, porque própria do meio, quando se propõe encontrar novas formas de produzir música a partir do computador pessoal:

Necessita-se assim criar dispositivos (normalmente à base de sensores electrónicos diversos) que serão conectados ao computador para controlar a geração sonora. Em inglês, estes dispositivos chamam-se “gestural controllers”, termo que pode ser traduzido para o português como interfaces ou controladores gestuais (Wanderley, 2006).

Esta preocupação de Wanderley em suprir uma necessidade claramente identificada no meio académico, encontra-se igualmente explícita em diversos autores (e.g. Eduardo R. Miranda, Marc Leman, Rolf Inge Godoy, Sergi Jordà) e faz parte de uma grande linhagem de investigação levada a cabo desde há algumas dezenas de anos para cá e que assenta numa percepção muito clara: a percepção de que o recurso à tecnologia de ponta como forma de maximizar o valor estético e conceptual de qualquer trabalho, é uma prática comum entre os criadores (Barbosa, 2006, p. 2).

2.1.11 Estímulo gestual

Consideraremos como ‘estímulo gestual’ a globalidade de acções, movimentos e expressões fisiológicas, produzidas por um músico ao relacionar-se com o seu instrumento, durante uma performance musical.

Marcelo Wanderley, especialista na análise e interpretação do gesto musical e na sua transposição para o *Digital Music Instrument* (DMI) sublinha que durante uma performance musical é preciso ter em conta que há vários tipos de acções que conduzem a uma percepção global do gesto musical. Incluem-se neste grupo, as acções directas

sobre o instrumento e os movimentos de não contacto directo com o objecto-instrumento.

Instrumentalists simultaneously execute various types of gestures during performance. Some of them are necessary for the production of sound, others may not be clearly related to sound production, but are nevertheless present in most highly-skilled instrumentalists' performances (Wanderley, 2001).

Um exemplo de uma acção não directa sobre o instrumento, é por exemplo o levantar suave de um braço após um acorde de piano. O gesto pode acontecer com tempos e formas diferentes, mas em qualquer dos casos parece visar um entendimento mais aprofundado do acorde ou nota que o precedeu, dando-lhe uma expressão própria e genuína. Tal como Frank R. Wilson afirma no foreward de *Confident Music Performance*, de Barbara Schneiderman:

Confident performance is not a fluke, but the product of imaginative and consistent synthesis of technical and emotional work. It is the musician willing to work for the spiritual vitality of performance skills who will gain full command of his or her own expressive potential (Schneiderman, 1991).

No capítulo do mesmo livro dedicado aos *princípios da fisicalidade*, a própria Schneiderman reforça esta natureza genuína da gestualidade na performance, ao lembrar a diversidade de “*compelling performances*” que têm como base, diferentes abordagens físicas.

Em *Trends in Gestural Control of Music*, uma compilação electrónica do IRCAM - Centre Pompidou, editada por Marcelo M. Wanderley e Marc Battier, Axel Mulder reforça o carácter temporal na aquisição de competências interpretativas e afirma que a performance musical é uma habilidade (*skill*) que se adquire lentamente em comparação com o período de vida de uma pessoa (Mulder, 2000; Puckette, 2012; Wanderley & Battier, 2000).

Voltando ainda a Schneiderman, lembremos a importância que a autora atribui à relação que se estabelece entre performer e instrumento:

A performer must be aware too of his physical relationship with the instrument, in terms of attitude, posture, position as well as touch. (...) Later in this chapter, we will develop the emotional and poetic character of this interactive relationship (Schneiderman, 1991, p. 105).

Retemos pois deste conjunto de considerações que o gesto musical que dá origem ao estímulo gestual, encarado numa perspectiva histórica, resulta de um relacionamento profundo entre o músico e o instrumento, entre o músico e a audiência, sendo também o resultado de uma relação trabalhada de forma continuada ao longo do tempo. Assim, o gesto musical como forma de entendimento, não pode ser reduzido a uma figura acessória da interpretação musical, como muitas vezes parece acontecer na criação electrónica. Da mesma forma, a sua produção não pode ser banalizada como se se tratasse de um enxerto numa qualquer performance, independentemente da sua própria natureza e da natureza do intérprete. Compreendendo as motivações mais profundas e complexas da gestualidade musical, somos levados a pensar que há, em nosso entender, *um erro a evitar ao longo desta tese: o de equacionar a produção do gesto musical como uma inevitabilidade na música electrónica*. Ele pode estar presente se for essa a opção do criador, e sempre que ele o desejar. Mas não será entendido por nós como uma opção *natural*, tendo em conta que a produção de gestualidade em música electrónica, não pode ser encarada como uma inevitabilidade, da mesma que o pode ser se considerarmos, por exemplo, uma performance de piano.

Brian Eno, reputado artista e produtor musical, incorre nesse raciocínio ao tratar de igual forma o mundo da performance tradicional e o mundo da performance electrónica, tratando-os como se fossem de um mesmo domínio de produção e criação.

(...) now I'm struck by the insidious, computer-driven tendency to take things out of the domain of muscular activity and put them into the domain of mental activity. This transfer is not paying off. Sure, muscles are unreliable, but they represent several million years of accumulated finesse. Musicians enjoy drawing on that finesse (and audiences respond to its exercise), so when muscular activity is rendered useless, the creative process is frustrated (Eno, 1990).

Em suma, sempre que nos referimos à produção de gestualidade musical, importa considerar a possibilidade de esta corresponder a: (1) acções directas sobre o instrumento, e, (2) a movimentos de não contacto directo com o instrumento, mas passíveis de comunicar aspectos interpretativos em que a emoção desempenha um papel fundamental.

2.1.12 Estímulo visual

No âmbito deste estudo usamos a expressão ‘estímulo visual’ para nos referirmos ao retorno informativo geral que percebemos a partir da experiência vivida pelo performer, enquanto *laptopper* ao tomar decisões durante uma performance artística. Sublinhamos que este estímulo visual informativo, para se entender como tal, deverá estar directamente vinculada à intervenção do performer sobre um sistema de controlo, e nada tem que ver com o conteúdo artístico visual que possa eventualmente ser criado por via de uma projecção, por exemplo. Assim, o estímulo visual a que nos referimos, pode ser produzido por um violinista, por um *laptopper* que produza som, ou por um *laptopper* que crie conteúdos visuais. (exemplo: Hugo Olim, Lia, Tina Frank, Laetitia Morais, Alba Corral, Sladzana Bogeska). Este estímulo está pois correlacionado, na sua essência, com o controle operacional das acções e com a globalidade do que se pode observar. Diferencia-se do estímulo gestual por não ter uma natureza circunscrita, e por ser, portanto, mais geral e abrangente. Digamos que poderá caber nele qualquer significação que pertença ou que escape ao domínio puro da gestualidade musical. Sempre que o músico se movimenta, ou que uma luz de um controlador acende ou pisca, estamos perante um estímulo visual em performance.

Num anúncio via correio electrónico, em 2002, a propósito de um concerto de Hrvatski, Greg Davis e Keith Fullerton Whitman escrevia-se:

Hrvatski and Greg Davis use Apple Powerbook computers in performance and are deeply sorry for the lack of visual stimuli this creates. Please let them make it up to you... (Cascone, 2002).

Desta forma, ao ser sublinhado o impacto negativo previsto para a actuação, antecipavam-se as desculpas e preparava-se o público para a possibilidade de uma decepção anunciada.

Sergi Jordà, criador empenhado na procura de soluções que aproximem o público do *performer*, optou desde muito cedo por tentar resolver esta problemática da falta de estímulo visual resultante do uso do computador, desenvolvendo instrumentos ricos em informação visual, tanto ao nível da gestualidade que requerem, quanto ao nível da própria informação que produzem via dispositivo de interface; e.g. *Epizoo* (1994), *FMOL* (1997-2002).

Numa formação de nome *FMOL Trio*, composto por Jordà e Cristina Casanova (em FMOL) e Pelayo F. Arrizabalaga (saxofones, clarinete e gira-discos) eram projectados dois ecrã, correspondendo cada um deles a um computador, dando ao espectador a possibilidade de aceder ao mesmo *visual feedback* que os músicos. Dessa forma, a audiência podia ouvir a música e compreender como ela era construída, ao mesmo tempo que, de alguma forma, era entretida. (Jordà, 2003) Curiosamente, neste caso, o próprio *visual feedback* do *software* FMOL, era transformado e assumido como conteúdo visual artístico ao ser projectado, operando assim uma ambivalência paradoxal: ser informativo e ao mesmo tempo desempenhar uma função estética. A propósito da *reactTable*, instrumento sucedâneo do FMOL, Jordà sublinha a importância que atribui à informação visual:

The reactTable is a collaborative music instrument, aimed both at novices and advanced musicians, which employs computer vision and tangible interfaces technologies, and pushes further the visual feedback interface ideas and techniques aforementioned.
(Jordà, 2003).

Refere ainda que, embora possa ser discutível, o feedback visual não é muito importante para o músico quando se trata de instrumentos tradicionais; atestam-no, por exemplo, os casos dos instrumentistas cegos Ray Charles, Tete Monteliu e Stevie Wonder, sendo que nestes casos, há a ter em consideração outros tipos de feedback, tal como o feedback háptico.

Desta forma, também qualquer feedback visual resultante da relação homem-máquina (criador-instrumento) que chegue ao espectador durante a *performance*, pode ser

entendido e considerado, do ponto de vista da percepção, como mais um estímulo visual.

2.1.13 Estímulo aural

O âmbito da auralidade constitui porventura um dos aspectos mais delicados e ainda assim mais estruturantes deste estudo. A delicadeza provirá certamente da natureza paradoxal do termo e da dimensão não totalmente tangencial do nosso objecto de atenção: o som. O som como entidade física, como fenómeno acústico com dimensões muito concretas e de fácil aferição (exemplo: $\lambda = v / f$), e ao mesmo tempo, o som com impactos e consequências absolutamente misteriosas para o mais sagaz e científico dos espíritos. Atentemos nas palavras de Daniel Levitin ao descrever o impacto que sentiu ao ouvir música com auscultadores, pela primeira vez:

(...) my father made me a proposition: He would buy a pair of headphones if I would promise to use them when he was home. Those headphones forever changed the way I listened to music (Levitin, 2013, p. 1).

De facto, pelas palavras de Levitin, podemos adivinhar a entrada nesse novo mundo portador de uma nova auralidade que, como ele refere, se deu ao ganhar a percepção de uma dimensão espacial de “left-right field” e “front-back (reverberant) space”. Por palavras suas:

(...) records were no longer just about the songs anymore, but about the sound. Headphones opened up a world of sonic colors, a palette of nuances and details that went far beyond the chords and melody, the lyrics, or particular singer’s voice (Levitin, 2013, p. 2).

Contudo, antes de avançarmos sobre o significado da expressão ‘estímulo aural’, gostaríamos de nos deter primeiro sobre o significado absentista que esta palavra goza no vocabulário português. Efectivamente, o termo ‘aural’, na sua conexão com a audição e escuta, encontra-se incompreensivelmente ausente do vocabulário português

em geral, e do vocabulário próximo do estudo do som e da música em particular, embora se encontre em larga escala em textos de expressão anglo-saxónica.³⁶

Num artigo publicado no *Journal of the Audio Engineering Society*, Mendel Kleiner, Bengt-Inge Dalenbäck e Peter Svensson referem-se-lhe da seguinte forma:

Auralization is a term introduced to be used in analogy with visualization to describe rendering audible (imaginary) sound fields (Kleiner, Dalenbäck, & Svensson, 1993).

Neste mesmo texto, com um total de 14 páginas, a palavra “*auralization*” para além de fazer parte do título do artigo, aparece escrita em cerca de duzentas e dez vezes, o que só por si, atesta sobre a sua vitalidade na orgânica do documento.

Em *Spaces Speak, Are You Listening? Experiencing Aural Architecture*, publicada pela MIT Press, Barry Blesser e Linda-Ruth Salter escolhem igualmente o termo ‘aural’ para título do seu texto, contando este com dezasseis ocorrências da mesma palavra em toda a sua extensão. E esclarecem, sobre as propriedades aurais de um espaço:

A space can produce feelings of intimacy, anxiety, isolation, connectedness, warmth, as well as a mystical sense of spirituality. Such responses parallel those of visual architecture, except that the space is experienced by listening rather than seeing. Musical spaces are the most obvious applications of aural architecture where the space and musical instruments are intimately fused (Blesser & Salter, 2007).

Paradoxalmente, em Portugal, embora o termo se refira à natureza esplendorosa e brilhante (áurea) de uma qualquer entidade, a verdade é que se utiliza vulgarmente o termo auricular (adjectivo) para referir algo “respeitante à orelha, ao ouvido ou ao coração”³⁷.

Por seu lado, Cristina Sá, na sua tese de doutoramento, a propósito de Walter Benjamin, refere-se ao domínio aural (derivado de aura) como um dos três estádios fundamentais

³⁶ adj. Of, relating to, or perceived by the ear. [From Latin *auris*, ear; see *ous-* in Indo-European roots.] A partir de <http://www.thefreedictionary.com> (acedido em 20 Janeiro 2014).

³⁷ Segundo o Dicionário Básico da Língua Portuguesa (Porto Editora).

da percepção humana, para além do da estética-sensibilidade e o da tecno-estética (Sá, 2010, p. 240). Claramente, um domínio muito longe daquele que pretendemos atingir ao perseguir o conceito próximo dos fenómenos que se prendem com o som, o ouvido, a audição e a escuta (para simplificar). Mais, sendo o idioma português uma língua tão marcadamente influenciada pelo latim, não se compreende como pode o termo ‘aural’ estar ausente, quando na sua história etimológica se encontra o termo latino *auris*.

Retomando a linha de pensamento anteriormente aludida de Blesser e Salter, gostaríamos de enfatizar a tónica que é colcada sobre o papel do espaço envolvente na ocorrência de uma *performance*:

Music and space have been locked in a tight embrace for thousands of years because the space is part of the music. The grand cathedral, whose size and acoustics results from religious needs, produced an aural architecture in which only Gregorian chants would work (Blesser & Salter, 2007).

Assim, este âmbito da auralidade (a que aludiremos com alguma frequência) seguindo o vocabulário anglo-saxónico, centra-se sobre a valorização do som durante o processo de fruição sonora, e tem muito pouco a ver com a valorização da composição musical no seu igual acto de fruição. Se o foco de atenção da primeira tende para o fenómeno, de que são exemplos a pressão sonora, os batimentos, as ressonâncias, a fase, cancelamentos, os efeitos panorâmicos, a percepção de profundidade, os diferentes níveis de resolução, a construção tímbrica, etc., o domínio de valoração musical tende mais para a apreciação da composição em si, em que se enquadram desde logo os aspectos harmónicos, a progressão de escalas, a linha melódica, o contraponto, o contratempo, etc. De uma forma algo simplificada, poderemos considerar este tipo de relação mais centrada na compreensão musical do que na escuta em si - os paralelos da expressão anteriormente usado por Levitin : “*far beyond the chords and melody, the lyrics, or particular singer’s voice*” (Levitin, 2013).

Por outro lado, os criadores que dedicam mais atenção “ao som” tendem a investir muito mais na criação de novos timbres, seguindo a linha de compositores que abriram a porta ao mundo enquanto fonte inesgotável de sons, e de que Luigi Russolo foi provavelmente o grande precursor. Dizia ele no seu Manifesto Futurista de 1913:

But our ears far from being satisfied, keep asking for bigger acoustic sensations. However, musical sound is too restricted in the variety and the quality of its tones. The most complicated orchestra can be reduced to four or five categories of instruments with different sound tones: rubbed string instruments, pinched string instruments, metallic wind instruments, wooden wind instruments, and percussion instruments (Russolo, 1913).

Não pretendemos de forma alguma equacionar ou sequer questionar o valor dos estilos no mesmo tom e intensidade que Russolo o faz, pretendemos sim, sublevar do seu texto e das suas ideias, a importância de uma outra dimensão criativa que não a ‘meramente’ compositiva, no sentido tradicional do termo. Decorridos 100 anos sobre a escrita deste texto, acreditamos que tudo terá sido dito sobre ele, o que ainda assim não retira nenhuma contemporaneidade à problemática que apresenta.

Music marks time in this small circle and vainly tries to create a new variety of tones. We must break at all cost from this restrictive circle of pure sounds and conquer the infinite variety of noise-sounds (Russolo, 1913).

Outros compositores, das mais variadas áreas estéticas, foram alertando para esta necessidade de não restringir a composição ao domínio exclusivo dos instrumentos tradicionais. De entre eles podemos salientar o papel de Pierre Henry, Pierre Schafer, John Cage, François Bayle e tantos outros.

Em síntese, pretendemos que este sentido da auralidade e do estímulo aural, seja entendido como uma forma neutra e desprendida de discriminar e sublinhar a valoração da percepção sonora na sua dimensão não discursiva e não linguística (da qual não se exclui o espaço envolvente) porventura com uma natureza imersiva, por oposição a uma percepção dirigida ao entendimento e compreensão da composição como obra *per si*.

Em termos práticos, podemos entender a produção de música *drone* como tendencialmente virada para a fruição aural, ao passo que a produção de música sinfónica tenderá para uma fruição centrada na análise e compreensão compositiva. Enquanto um tipo de fruição se vira mais para a escuta do som na sua totalidade (sonora e musical), o outro centra-se mais na escuta da música e das notas musicais.

Compreendemos que esta pode parecer uma visão algo simplista, mas acreditamos pelo que observámos que estas duas posições são absolutamente reais, havendo, como se depreende, uma imensa variedade e extensão de zonas cinzentas entre cada um dos pólos. Em todo o caso, esta zona cinzenta, não faz esbater em nada a existência desta polaridade, que a seu tempo nos servirá para demarcar e esclarecer posicionamentos pontuais de criadores. Como refere Robert Fripp:

To be a listener, to become a member of an audience, requires as much training as to become a musician. Listening is active, and our instrument is the ears. How we use our ears is part of the craft of listening (Fripp, 1995).

2.1.14 Conformidade

Uma circunstância de conformidade (ou conformismo)³⁸ é entendida como uma influência social em que um indivíduo abdica do seu julgamento individual, para se harmonizar com o comportamento do grupo em que se encontra. Esta influência face a uma realidade, manifesta-se através de um comportamento tangível, embora possa ocorrer, tanto na presença directa do grupo que exerce a pressão, como imaginariamente, por via de normas sociais directamente associadas a expectativas estimadas. Também pode ser entendido como a influência exercida pelas maiorias, e que se manifesta no indivíduo como uma vontade de ‘encaixar’ e de agradar (ao outro). Richard S. Crutchfield identificou estas circunstâncias em que o indivíduo se encontra como um "ceder a pressões de grupos" (Asch, 1956; Crutchfield, 1955; Plumridge, 2013).

Como se depreende, o enquadramento pressupõe sempre o envolvimento da percepção parte a parte. O que pensa o outro de mim, é tão importante quanto a percepção que eu tenho do feedback que o outro me dá, em função da sua própria percepção de mim.

Most social scientists agree that individual behavior is motivated in large part by “social” factors, such as the desire for prestige, esteem, popularity, or acceptance. A large body of sociological,

³⁸ ‘Conformity’ no original, é um conceito que no ramo da psicologia é traduzido para português como ‘conformismo’, embora uma outra possível tradução possa ser ‘conformidade’. Ao longo desta tese, usaremos ambas as versões, sem ambiguidade de sentido.

psychological, and anthropological research supports the view that these factors are widespread and that they tend to produce conformism. Social groups often penalize individuals who deviate from accepted norms, even when deviations are relatively minor (Bernheim, 1994, p. 842).

Por oposição ao constrangimento, que acontece acompanhado de uma consciência de si mesmo e do estado em que se vive, ou seja do próprio estado de alguém se sentir compelido a agir desta ou daquela forma em função de uma exigência face ao exterior, o conformismo, por oposição, acontece ‘pacificamente’ em nós, no silêncio da nossa consciência, sem que nos apercebamos grandemente da sua presença ou que o identifiquemos como algo negativo. Ele acontece sub-repticiamente, e não implica nem opera qualquer transformação significativa no nosso sistema emocional. Continuamos a viver e a pensar como sempre pensámos, sentimos as coisas como sempre sentimos, contudo, somos conduzidos a agir em função de condicionantes que passam praticamente ao lado da nossa consciência, e sem impacto emocional.

O conformismo pode confundir-se até certo ponto com o seguidismo, no entanto, opõe-se-lhe na medida em que este último deriva de uma força constrangedora sentida por exemplo a propósito de uma “angústia de se perder o amor do outro, ou, muito simplesmente, de se ser excluído de uma comunidade” (Knoll, 1980). Este constrangimento interior, pode ser interiorizado pouco a pouco e numa fase mais avançada desvanecer-se, embora continue a exercer a sua pressão no plano inconsciente de uma forma tal que causa sempre algum transtorno ao sujeito. Em casos extremos, este transtorno pode mesmo conduzir a casos patológicos (neuroses e psicoses), coisa que não acontece com o conformismo (Gauquelin & Gauquelin, 1980).

2.1.15 Glitch

Glitch é um termo que foi referenciado pela primeira vez sob a forma escrita nas notas de John Glenn, astronauta dos programas espaciais americanos ao procurar definir algumas anomalias técnicas ocorridas em 1962, enquanto se preparavam as missões espaciais. Nas próprias palavras de Glenn (Moradi, 2004; Sangild, 2004), “*Literally, a*

glitch is a spike or change in voltage in an electrical current". Como o próprio Moradi esclarece:

in a sense the glitch has always been associated with the definition of a problem. It's a word used to describe the result of a situation when something has gone wrong. Admittedly, it is also a problematic and contradictory area of study (Moradi, 2004, p. 9).

Sangild (2004) aponta a origem do termo "*glitch*" para a cultura Yidish onde existe a palavra "*glitshn*" que corresponde à ideia de "*slip, slide or glide. Something glitchy is slippery and out of control*".

Do ponto de vista teórico e prático, embora a palavra possa estar associada ao resultado de um acontecimento acidental ligado ao uso de equipamentos tecnológicos (avaria, erro, mau funcionamento), no mundo da computação com orientação criativa, ganhou contornos opostos e 'utilitários'. Os valores estéticos apropriaram-se do potencial criativo do acidente, e o termo assumiu-se gradualmente como afecto a uma corrente artística com um vocabulário e gramática muito própria, partindo na sua génese de uma "intersecção entre os modos analógicos e digitais de reproduzir som" (Manon & Temkin, 2011).

it is assumed to be the unexpected result of a malfunction, a singular dysfunctional event that progressively became a distinctive part of the grammar of contemporary computational aesthetics (...) The glitch is therefore both the cause as the effect, it is the malfunction and the output that it produces, as well as its subsequent creative use. A glitch is an interpretation, not simply a sensorial artifact, it is the aesthetic valorization of the sensorial artifact (Carvalhais, 2010, p. 310).

Manon & Temkin referem-se ao modelo de criação associado à estética *glitch* como um modelo muito próximo da mentalidade *open-source* da tradição DIY do modelo *punk*:

Glitch upsets the proper; it is a gesture of non-compliance, a hostile refusal to use software correctly, a technologized form of squatting. Often license agreements are broken and software that

sits on our computers, but is not really ours, becomes ours. Punk metaphors of discharge and noise, as well as liberation are operative here: the glitch artist anarchically interjects random data, thus —freeing// code so that it may revert to its natural form (Manon & Temkin, 2011, p. 12).

Ao nível da apresentação e representação pública desta corrente, podemos observar como exemplo, a programação do ano 2000 do Festival Avanto, na Finlândia, onde constam já algumas das grandes referências da *laptop performance*: Pita, Fennesz, (Florian) Hecker, Merzbow, Kaffe Matthews e Skot (Tina Frank + Mathias Gmachli (membro dos Farmers Manual), de entre outros. Segundo um texto do festival:

a group of musicians affiliated mostly with the Austrian electronic label Mego - is the deliberate and consistent misuse of digital technology during the whole process of music-making. (Even) in music, the computer is often treated as an instrument of maximum control and sterile perfectionism, too often at the expense of spontaneity. Mego's musicians have turned the tables by using digital flaws and disruptions to sabotage their material in amazing ways scarcely imaginable just a few years ago. As another pioneering inroad, the Mego group are among the first musicians to have used computers in live improvisations with a spontaneity and flexibility matching that of those improvisers who have stuck with traditional instruments (Avanto Festival, 2000).

Como refere Cascone, “*In this new music, the tools themselves have become the instruments, and the resulting sound is born of their use in ways unintended by their designers*” (2000). Algumas das primeiras experimentações artísticas identificadas e reconhecidas como intervenções musicais *glitch*, estão intimamente associados às experiências de Yasunao Tone em meados dos anos 80. Tone, conseguia obter resultados artisticamente interessantes através da manipulação de leitores de CD e da própria deterioração física dos discos – pintura, riscos, raspagem abrasiva, etc. Nas

notas que acompanham *Solo For Wounded CD*³⁹ de 1997, pode lêr-se: “*All sounds used were from scratched CD's*”.

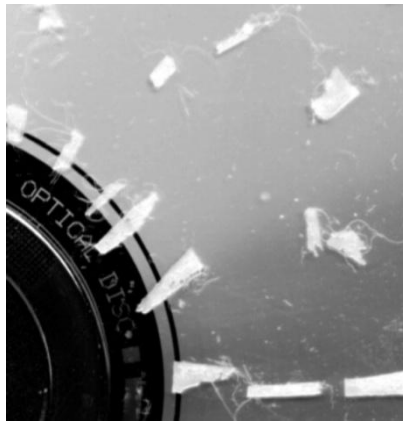


Figura 9: Pormenor da superfície inferior de um exemplar de 'wounded CDs' de Yasunao Tone (imagem: Miguel Carvalhais (2010))

Christian Marclay: You make CDs skip?

Yasunao Tone: It's not really skipping. It's distorting information. A CD consists of a series of samples. You know bytes and bits, right? One byte contains sixteen bits of information. So, if I block one or two bits, information still exists – one byte of information – but the numbers are altered so it becomes totally different information. That's the idea. It's not skipping sound.

Christian Marclay: So, how do you do it?

Yasunao Tone: I use Scotch tape. I make many pinholes on bits of Scotch which I attach to the CDs (Marclay & Tone, 2004).

Markus Popp⁴⁰, o *laptop*er e criador alemão que assina como Oval⁴¹, vencedor do Ars Electronica 2001 em Digital Music, com o trabalho *ovalprocess / ovalcommers*, é também reconhecido como um dos pioneiros da *glitch* (Carvalhais, 2010; Cascone, 2000; Davies, 2004; Landy, 2007; J. Turner & Cascone, 2001; T. Turner, 2003; Watz, 2005; Whitelaw, 2003). Nos seus trabalhos, Popp recorria ao modelo de intervenção

³⁹ *Solo For Wounded CD* (Yasunao Tone, 1997) - <http://www.discogs.com/Yasunao-Tone-Solo-For-Wounded-CD/release/408846>

⁴⁰ Markus Popp - <http://markuspopp.me>

⁴¹ Oval era originalmente uma formação composta Markus Popp, Sebastian Oschatz e Frank Metzger; actualmente, Popp é o único artista do projecto.

sobre o suporte físico CD, no qual eram executados riscos, cortes e outros tipos de deterioração que obrigam à intervenção de correcção do próprio sistema de leitura.

(...) all my tracks since “Systemisch” were based on these handcrafted sound scapes a la stop-motion animation film, consisting of accurately arranged fragments of sound that bore no longer any resemblance to the source material they had been extracted from (Popp, 2011).

Embora Oval edite quase exclusivamente pela Thrill Jockey e nunca tenha estado ligado à Mego, é sobretudo em torno desta última editora e da força aglutinadora de Peter Rehberg ⁴² que se verifica a grande explosão de edições e de realizações ao vivo em torno da corrente *glitch* (Worth, 2011). Mille Plateaux, Meme, Tzadik, Asphodel, Thrill Jockey, 12K, Touch, e Zomba Records são também editoras relevantes em publicações orientadas para a *glitch*.

Como o próprio Cascone sublinha, pela via da experimentação, os criadores passam a aceder ao lado infinitesimal e microscópico do som, e o *microsound* de Curtis Roads (2004) encontra nesses mesmos artistas um imenso terreno fértil por onde se expandir.

Because the tools used in this style of music embody advanced concepts of digital signal processing, their usage by glitch artists tends to be based on experimentation rather than empirical investigation (Cascone, 2000).

Phil Thomson, aproximando-se desta inquirição aos meios e processos de trabalhar a partir do *microsound*, tomando a temática da *glitch* introduzida por Cascone, refere-se a duas tendências tradicionais para se abordar o som: uma, baseada numa aproximação temporal, e outra na frequência; e só muito raramente as duas simultaneamente. Com a possibilidade de trabalhar o som ao nível microscópico, esse espaço de distinção vê-se esbatido:

That vanishing distinction is a function of digital technology’s increasing ability to penetrate deeper and deeper into the

⁴² Peter Rehberg - <http://editionsmego.com/artist/peter-rehberg>

microsonic realms of sound, which are mostly inaccessible by other means (P. Thomson, 2004).

2.2 Revisão Histórica

Para que alguma coisa de qualidade possa acontecer, é necessário em primeiro lugar criar um espaço vazio.

(Brook, 1993)

2.2.1 Laptop performance: da proto-história à meso-história das ideias

Computers have invaded music making from all directions and experimentation with the possibilities created by the tools is rampant. While the use of computers in the studio is not a new thing at all, its use in live performance is (Stuart, 2003).

Num período de tempo que se pode compreender entre meados dos anos 90 e os primeiros anos deste milénio, o laptop passou de um mero utensílio de escritório para o estrelato dos palcos ganhando um protagonismo algo inimaginável para alguém que, na posição de um observador comum, tentasse imaginar a evolução histórica da música electrónica a partir dos anos 80.

Miller Puckette, ainda no início dos anos 90, antecipava essa possibilidade de progressão ao lançar um olhar retrospectivo sobre o aparecimento do computador no campo da criação musical.

One major goal of computer music research has been to (...) find good specification languages for sound. This quest started at Bell Laboratories with the first experiments of Max Mathews and John Pierce, and gave rise to the dozens of “MUSIC” programs by a dozen authors (Puckette, 1991).

Sensivelmente na altura em que Puckette escrevia estas palavras, alguns poucos aventureiros da electrónica começavam a lançar mão do laptop como instrumento (ou complemento) musical, fazendo incursões muito pontuais e com alguns riscos para o resultado global da performance devido sobretudo à instabilidade computacional. Sergi

Jordà, Atau Tanaka e Carlos Zíngaro são apenas alguns desses pioneiros (Joaquim & Barbosa, 2013).

Com a introdução das primeiras placas de som capazes de desempenhar funções complexas de processamento áudio, o laptop viu-se gradualmente transportado da simples função de editor de texto, para funções críticas de criação e produção musical (Bach, 2003; Emmerson, 2007a).

Numa publicação que data de 2002, David Wessel e Mathew Wright sublinham como ponto de vista muito comum, o aspecto prosaico que sobressai numa performance quando se observa alguém a tocar com um laptop, e a inevitável associação à imagem de um empregado de escritório sentado à sua secretária (Zicarelli, 1991, citado por Wessel & Wright, 2002).

Kim Cascone: um olhar transversal sobre uma nova era na criação electrónica

With an incredibly fast processing speed, the laptop computer's ability to sample, process and broadcast sound seems almost magical (Bach, 2003).

Em 2000, Kim Cascone reconhecido compositor, *performer* e activista no campo da música electrónica, publicou *The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music*, um artigo que se viria a tornar uma das principais referências na literatura consagrada à performance digital e ao uso do erro (*glitch*) na criação musical. Inspirado nas palavras de Nicholas Negroponte que anunciava em 1998 a “morte da revolução digital”, Cascone introduz pela primeira vez o conceito do artista “*post-digital*” e sublinha a existência de um modelo de criação levado a cabo por esses mesmos artistas que escapa ao domínio da academia, ao mesmo tempo que passa despercebido ao olhar dos produtores de *software* comercial. Nas palavras de Cascone:

(...) “failure” has become a prominent aesthetic in many of the arts in the late 20th century, reminding us that our control of technology is an illusion, and revealing digital tools to be only as perfect, precise, and efficient as the humans who build them. New techniques are often discovered by accident or by the failure of an intended technique or experiment (Cascone, 2000).

Essa nova época de criação e produção artística a que Cascone se refere, perfeitamente identificada a partir de 1994/95, era representada essencialmente por criadores pioneiros que tomavam como seu principal instrumento de produção o vulgar laptop de escritório. Sobressaem desse grupo de activistas, predominantemente a circular em torno da editora Mego, nomes como Farmers Manual, General Magic, Fennesz, Tina Frank (artista gráfica)⁴³ ou o próprio Peter Rehberg que assume actualmente a liderança da editora. Por oposição ao músico tradicional sempre disposto a abraçar a comunicação visual com o seu público, estes novo tipo de criadores “esconde-se” geralmente atrás dos ecrãs, e produz performances do tipo *standalone* (rato-teclado-ecrã)⁴⁴ (Irving, 2006, p.4) que começaram a ser identificadas como modelos de rotura relativamente ao modelo tradicional de produção musical ao vivo.

Como refere Cascone, qualquer não académico podia então procurar tutoriais e artigos na internet, a propósito de qualquer aspecto de *Computer Music* e obter um entendimento razoável de qualquer assunto que necessitasse de esclarecer.

Any selection of algorithms can be interfaced to pass data back and forth, mapping effortlessly from one dimension into another. In this way, all data can become fodder for sonic experimentation.(...) Composers now need to know about file types, sample rates, and bit resolution to optimize their work (Cascone, 2000).

Christian Fennesz, identificado por Cascone como um dos laptopers mais reconhecidos da cena electrónica e um dos mais significativos artistas da Mego, reporta Setembro de 1995, no Flex Club (Viena) como o seu primeiro concerto dado com laptop .

Em Portugal, Carlos Zíngaro indica o 11º Festival de Musique Actuelle de Victoriaville Édition (Canadá), em 1994 como a sua primeira experiência com um laptop num concerto ao vivo. Atau Tanaka aponta o ano de 1993 no Etablissement Phonographiques de l’Est, Paris como a sua *performance* com um laptop. Sergi Jordà académico e criador

⁴³ <http://www.lovebytes.org.uk/2003/docs/pages/tina.htm> (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁴⁴ Tema tratado no capítulo 2.1.7.

espanhol, reporta o período de transição entre 1989 e 1990 em Victoria (Espanha) como o seu primeiro concerto com recurso ao uso do laptop (Joaquim & Barbosa, 2013).

Embora Cascone não faça qualquer referência ao uso do laptop no anterior artigo, podemos considerar como subentendido que o meio da década de 90 aparece claramente identificado como o momento em que os laptopers começam a fazer as suas aparições em palco de forma regular, atendendo a que uma parte considerável dos autores aludidos usavam-no nas suas performances e hoje tidos como pioneiros no seu uso.

Igualmente vital no âmbito deste estudo, é a relevância atribuída por Cascone à ideia de “*power tools*” pretendendo com isso sublinhar a proximidade que se delineava entre a dimensão criativa destes criadores e a capacidade de produção. Como refere:

Computers have become the primary tools for creating and performing electronic music (...) For the first time in history, creative output and the means of its distribution have been inextricably linked (Cascone, 2000).

Não muito distanciado no tempo, apenas 2 anos depois, Cascone escreve “*Laptop Music – counterfeiting aura in the age of infinite reproduction*” artigo em que dedica especial atenção à forma como a produção ao vivo via laptop performance se posiciona e antagoniza num contexto em que predomina um modelo de produção artística que coloca o artista num plano mais elevado, e habitualmente envolto numa aura que lhe confere um valor especial. O valor da respeitabilidade inquestionável, a que ele tem de corresponder com brilho, glamour e exuberância interpretativa quando se expõe em performance. E é precisamente nesta intersecção de interesses que o laptop introduz a sua descontinuidade, ao não permitir que o seu utilizador, possa exhibir qualquer tipo de destreza que não aquela que resulta de alguém estar sentado em frente a um ecrã.

The antagonism arises when a performer generates music by a process unknown to the audience; using technology more at home in an office cubicle than a musical performance (Cascone, 2002).

Desta forma, ao assumir-se como um instrumento de criação, justaposto ao significado que lhe é atribuído como aparelho de escritório, o laptop afirma-se como elemento de rotura ao violar os códigos da performance musical. Simultaneamente, desliga a audiência do processo criativo e na ausência de uma pauta que lhe corresponda ou que

lhe dê sentido, cria-se uma percepção de emissão radiofónica ou televisiva, deixando a audiência incapaz de apreciar e julgar o seu “*user-value*”. E por consequência, todo o valor da performance se encontra em profundo questionamento.

Even the most perfect representation of laptop music is lacking in one element: its unique existence at the place where it happened to be created. This combination of the score’s lack of origin and the polarized artist-audience axis gives the laptop performance the quality of being “broadcast” (Cascone, 2002).

Contudo, observando a mesma realidade a partir de um ângulo que valoriza o processo de escuta, como refere Francis Dhomont, “*what the absence of visual identification makes anonymous, unifies and prompts a more attentive listening*”⁴⁵ (citado por Cascone, 2002).

Dhomont, um pensador referenciado tipicamente entre as linhas de pensamento acusmático, no seu texto *Acousmatic Update* de 1995 (precisamente na mesma altura em que se assiste à primeira fase de consolidação do laptop na *performance*), a propósito dos pressupostos que devem prevalecer na avaliação e fruição da música electroacústica, na continuidade do que é professado por Pierre Schaeffer, sublinha:

musique concrète pieces asks of its listeners that they un-program their hearing (accustomed to the matrix of pitch, scales, harmonic relations, instrumental timbres, etc.) and develop an attitude of active listening based on new criteria of perception (Dhomont, 1995).

Este conceito de *desprogramação* enunciado por Dhomont, directamente ligado à dimensão e à valoração da percepção, não é mais do que um grande eco de outras vozes que desde o início do século clamam por uma alteração profunda nos modos de criar, produzir e fruir a música. São disso exemplo, os casos de Russolo, Martenot, Theremin, Cage, Varèse, Schaeffer, e tantos outros.

⁴⁵ “Acousmatic, what is it?” (2002)

Contudo, ainda segundo Dhomont, este universo da música concreta encontra-se marcado por um processo de criação e de produção muito particular, “(...) *fixed on tape through the recording process in the same way that an image is fixed on a canvas or a film*”, “*sono-fixation*” nas palavras de Michel Chion (citado por Dhomont, 1995).

Esta linha de pensamento, que se reflecte muito claramente em processos específicos de trabalho, na medida em que se debruça essencialmente sobre a criação laboratorial, e no sentido em que remete para uma criação estabelecida anteriormente ao acto performativo, deixa de nos interessar já que, como afirmámos, um dos factores primordiais da nossa grelha de interesses, é precisamente o factor da deliberação circunstancial no momento da performance. Importa-nos pois, ter em consideração, primordialmente, a intenção do performer, condição que se encontra ausente de grande parte dos cenários que respondem pelos nomes de *tape music*, música concreta, e música acusmática. Temos consciência que partilhamos uma zona muito particular de interesses e preocupações com a acusmática, nomeadamente, como referimos, as que dizem respeito à valoração da escuta no momento da performance, mas gostaríamos de nos manter reservados quanto a considerações que contemplem apreciações de forma ou estilo, assim como dos processos de criação e produção da obra, que excedem em muito as ambições e delimitações deste estudo.

Como refere Dhomont, a propósito de uma procura de definição para o termo ‘acusmática’:

In order to avoid any confusion with performance-oriented electroacoustic music, or music using new instruments (Ondes Martenot, electric guitars, synthesizers, real-time digital audio processors, etc), François Bayle introduce the term acousmatic music in 1974. This term designates a music of images that is "shot and developed in the studio, and projected in a hall, like a film", and is presented at a subsequent date. Bayle has stated that, "With time, this term — both criticized and adopted, and which at first may strike one as severe — has softened through repeated use within the community of composers, and now serves to demarcate music on a fixed medium (musique de support) — representing a wide aesthetic spectrum — from all other contemporary music (Dhomont, 1995).

Recuperando ainda Michel Chion, acérrimo defensor e analista da cultura francesa no que concerne à produção de música electroacústica, procura uma clarificação destes significados, partindo de uma exploração terminológica, e afirma:

To start with a point of terminology, an important one, the name by which it is called. The term "electroacoustic" had finished up by meaning nothing at all. In the 70's, Francois Bayle took to talking about "acousmatic music", meaning music based on recorded sound. Very recently, I myself suggested reverting to the name "concrete music", abandoned twenty years ago, for this particular kind of creation. Indeed, Pierre Schaeffer's original definition, used first in 1948, has not aged one whit. It was well suited to describing recorded music which uses sounds of any provenance, never ruling out any source (Chion, 1993).

Como se depreende das palavras de Chion, há uma imensa batalha campal levada a cabo por analistas e criadores que merece, só por si, atenção em regime de exclusividade. Pelo que, voltamos a sublinhar, interessa-nos sim considerar os aspectos e as preocupações que partilhamos em torno do papel que se atribui à audição concentrada, à escuta atenta, e à produção de condições artísticas para que tal regime de fruição possa acontecer com o maior das atenções. Orienta-nos o princípio enunciado por Dhomont quando refere:

One who has not experienced in the dark the sensation of hearing points of infinite distance, trajectories and waves, sudden whispers, so near, moving sound matter, in relief and in color, cannot imagine the invisible spectacle for the ears. Imagination gives wings to intangible sound. Acousmatic art is the art of mental representations triggered by sound (Dhomont, 1995).

Navegando com outros sentidos de orientação que não os de Dhomont, uma série de autores provenientes das mais diversas origens académicas e artísticas, suscitados pelos questionamentos levantados numa primeira fase pela música concreta, correntes electroacústicas e música acusmática, e mais recentemente pelo aparecimento do laptop

na performance, lançou-se sensivelmente a partir de 2000, numa procura de possíveis soluções que pudessem colmatar os problemas relativos à dificuldade de *desprogramar* o modelo típico de audição do ouvinte. Daí resultou um conjunto relativamente vasto de artigos cuja tónica procurava enfatizar o desconforto das audiências face aos concertos de laptop que na sua generalidade eram tidos como concertos desprovidos de interesse. Contrariamente aos princípios da acústica que na continuidade dos anseios da música concreta preconizava a libertação do fundamento causal e ambicionava a criação de um público mais atento e activo no processo de escuta, a academia mais próxima da produção electrónica em laptop, traccionava a mesma problemática mas no sentido contrário. Ampliava a percepção das audiências menos atentas e dedicadas, em vez de fomentar uma atitude de concentração numa escuta activa baseada em critérios de percepção mais fina. Desse modo, em vez de cerrar fileiras com a música acústica, polarizou-se, distanciou-se e abriu novos caminhos para a exploração da gestualidade e de processos de exteriorizar e visualizar os modos de criar na música electrónica.

Assim, numa altura em que Cascone fazia eco das problemáticas levantadas pela acústica e em que sublinhava a falta de aura que rodeava o músico de laptop, dezenas de outros autores dissertavam e envolviam-se na procura de soluções que pudessem colocar o *laptop* e a sua *performance*, ao mesmo nível performativo que um músico tradicional.

the laptop musician often falls into the trap of adopting the codes used in pop music - locating the aura in spectacle (Cascone, 2002).

Estas duas formas de olhar uma mesma realidade e de lhes responder de formas diferenciadas, têm desenhado grande parte do percurso evolutivo do laptop na performance. Por um lado, uma posição claramente definida por Cascone a partir de 2000-2002, em que há uma identificação e um reconhecimento claro de uma descontinuidade, que é ao mesmo tempo potenciadora de uma oportunidade de recuperação dos grandes valores da acústica, e por outro lado, um outro sector mais empenhado em desenvolver sistemas tecnológicos que potenciem a gestualidade e a fisicalidade (o "*gestural theater*" apontado por Cascone, entrevistado por J. Turner,

2001) como forma de corresponder aos supostos anseios (1) do público e (2) dos músicos *laptopers*.⁴⁶

Como referia Bert Bongers à luz dos conceitos de HCI (Human Computer Interaction), há imensas possibilidades de interacção entre um *performer*, o sistema electrónico e uma audiência que envolvem por sua vez vários modos de comunicação, mas, será sempre importante ter em conta que “que numa actuação típica a audiência é passiva, e o performer é activo”; e embora exista por vezes uma tendência para se entender a participação do público como uma relação de interacção, é importante que se ponham reservas quanto à leitura que se pode tirar desse tipo de envolvimento. Na verdade, “a situação típica está mais próxima de uma natureza ‘reactiva’ do que de ‘interactiva’” (Bongers, 1999).

Considerando as palavras de Bongers ao identificar o modelo típico de relacionamento entre público e criador na *performance* tradicional, parece-nos razoável inferir que por esta altura (2000), momento em que o *laptop* entra na agenda das academias, tanto a posição de Cascone (associada ao olhar acusmático) quanto a daqueles que pretendem implementar soluções tecnológicas complementares (associadas a um olhar crítico sobre *performance* de *laptop*) gozavam de igual possibilidade de sucesso. Ou seja, abriam-se duas vias possíveis: por um lado a possibilidade de se dar continuidade ao impulso da tradição francesa da acusmática, e, por outro, a possibilidade de se gerar um ímpeto vigoroso na investigação tecnológica, sempre em busca de novas soluções para novos e velhos problemas.

Como a história parece evidenciar, a segunda tendência foi mais forte e os resultados apontam para um esmorecimento, senão mesmo, uma *perca de oportunidade* por parte das correntes de pensamento que valorizam a escuta, em detrimento da produção de estímulos visuais e gestuais.

Dan Trueman, sublinha magistralmente esta problemática no seu texto “*Why a laptop orchestra?*” ao afirmar:

as Francis Dhomont wrote: ‘the eyes block the ears’(Dhomont, 1995). Though Dhomont is defending acousmatic music in this article, the issues are similar (Trueman, 2007).

⁴⁶ Recuperamos esta ideia da *suposição* porque na realidade, parece haver muito pouco trabalho de investigação dirigido a estas duas camadas: os performers de *laptop* verdadeiramente activos, e o público.

Ou seja, embora Trueman dedique o seu texto à questão da Princeton Laptop Orchestra (PLOrk) um agrupamento de *laptops* que privilegia a componente visual nas suas apresentações, vê-se ainda assim, na necessidade de justificar a opção de citar Dhomont assumindo paradoxalmente a posição de alguém que faz uma opção deliberada de invocar uma ideia que considera vital, e ao mesmo sente a necessidade de assumir uma possibilidade de invocação deslocada. E com esta invocação, justificada com o uso do advérbio “apesar” (*Though*) o reforço sobre a importância da ideia é duplo, mas a percepção da comparação é simultaneamente paradoxal. Trueman parece de facto indicar algum embaraço em usar uma justificação que vem de uma zona de produção que se coloca estética e eticamente nos seus antípodas.

Em busca de uma possibilidade de “teatralidade”?

(...) even within the cultural framework of 20th century music there are people who still cling to the notion that music performance needs to carry a visual counterpart (I call this "gestural theater") to the actual music being produced...as if the music is made more rich or meaningful through the gestures of a performer... (Kim Cascone, entrevistado por J. Turner, 2001).

Com um mesmo sentido de orientação que Trueman, isto é, na tentativa de encontrar soluções que suprissem ou sublimassem os factores disruptivos do laptop um vasto conjunto de autores avançaram em direcção à exploração de novos caminhos e novas formas de fazer uso do laptop.

Em 2002, David Wessel e Mathew Wright propõem uma discussão alargada sobre um conjunto de soluções relativas às metáforas ligadas ao controlo musical e avançam com uma proposta que passa pelo equacionar da tecnologia como via de solução. Na avaliação desta proposta, ao equacionar as relações entre a gestualidade e os resultados acústicos, torna-se claro para os autores que há que contar com o *‘problema’* da descontinuidade performativa do laptop: *“There is also the issue of the visual appearance of a performance”*.

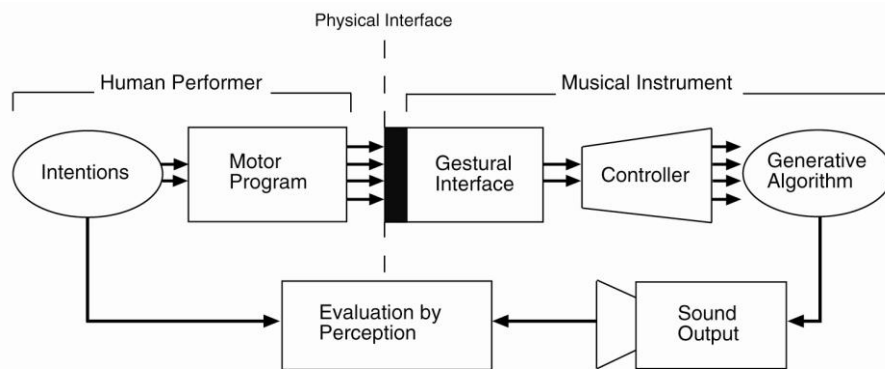


Ilustração 2: A conceptual framework for controller research and development. (Wessel & Wright, 2002)

Com esta proposição de *framework*, contrária ao *“one-gesture-to-one-acoustic-event”* os autores propõem uma possibilidade de produzir estruturas musicais mais complexas a partir de algoritmos generativos.

In this model, the performer’s gestures can guide and control high- level parameters of these generative algorithms rather than directly triggering each event (Wessel & Wright, 2002).

Tal como apontámos anteriormente, a resposta parece residir em redor das soluções tecnológicas mantendo em perspectiva a recuperação do gesto para a performance musical. De uma outra forma e com uma outra complexidade, mas numa mesma lógica de resposta: a lógica que assenta no princípio de que falta algo, e de que esse algo é o gesto. Um princípio que parece conduzir à suspeita de que o som em performance, não pode existir isolado de qualquer informação contextual que lhe dê sentido causal. Uma suspeita de que o som, só por si, não está completo.

Some audience members see laptop performers as deceiving the audience by pretending to perform music. “Why, I could do that!”

mutters an audience member to her friend upon viewing the motionless male musician bathed in the glow of his laptop screen. The musician makes no movements or gestures that indicate having control over the music and hence the perception is that no real work is being done (Cascone, 2003b).

2003, foi provavelmente um dos anos mais prolíficos da década relativamente à produção de pensamento e artigos científicos tendo como aspecto central o laptop ou a laptop *performance*. Alexei Monroe, Trece Reddell, Tad Turner, Nick Collins, Alex McLean, Julian Rohrerhuber, Adrian Ward, Glenn Back, Timothy Jaeger, Caleb Stuart e Kim Cascone são apenas alguns dos autores que publicaram material com a palavra ‘laptop’ incluída no título.

A publicação *Contemporary Music Review* dedicou-lhe especial atenção no seu nº 4 do volume 22, com um texto introdutório de Cascone a enfatizar algumas das suas características e problemáticas mais significativas, sendo o próprio Cascone autor de um dos artigos publicados: *Grain, Sequence, System: Three Levels of Reception in the Performance of Laptop Music*. Nesse grupo de textos, um conjunto muito variado de autores disserta sobre o laptop, a sua história, a sua relação com as audiências e algumas tendências associadas ao modelo de produção da laptop *music* (Bach, 2003; Cascone, 2003a; Reddell, 2003; Vanhanen, 2003).

São ainda propostas algumas linhas de actuação que passam na maioria dos casos por uma resposta ao nível da tecnologia e do *software*, e de que o *live coding* é apenas um exemplo (Collins, 2003). De uma forma geral, a problemática da disrupção e da descontinuidade causal é clara e repetidamente identificada e reconhecida, (Ashline, 2003; Cascone, 2003a; Reddell, 2003; Stuart, 2003). Tecem-se algumas explicações e tentativas de explicação predominantemente ao nível da especulação, sem nenhum estudo de campo aprofundado nem nenhuma consulta particular a criadores profissionais de laptop ou mesmo aos públicos envolvidos nessas performances. Sublinham-se sim, apelos a uma melhor compreensão por parte dos públicos, e invocam-se como razões possíveis para o desencantamento dos públicos, a herança dos modelos de consumo próximos da cultura rock, da música pop e da *DJ culture*, áreas pródigas na criação de uma aura em torno do artista (à luz do que define Walter

Benjamin, 1992) e à volta das quais se movimenta uma parte considerável dos públicos frequentadores de concertos de laptop (Cascone, 2003a; Vanhanen, 2003).

Glenn Bach, em “*The Extra-Digital Axis Mundi - Myth, Magic and Metaphor in Laptop Music*”, observa o laptop sob um prisma metafórico tri-multifacetado por via de 3 arquétipos: “*laptop as dwelling*”, “*laptop as vessel*” e “*laptop as loom*” colocando a *performance* numa dimensão muito para lá do código binário, deslocando-a para o domínio da simbologia, da especulação filosófica e até mesmo de uma dimensão mística: “*weaving new myths for those willing to listen, a new paradigm of intimate and authentic performance*” (Bach, 2003).

Ainda assim, Bach tece uma análise bastante ancorada e ponderada sobre aspectos essenciais quanto aos modos de produção. A partir da sua linha de observação, recupera parte das considerações de Cascone, e propõe-se resgatar a *performance* de laptop dos perigos que corre ao não providenciar o modelo típico de causa-efeito habitual em qualquer tipo de *performance* musical. Para tal, aponta como solução de neutralização a educação das audiências através de uma intensificação no contacto parte a parte. Esse enriquecimento, pode-se fazer através de introduções orais antes dos concertos, distribuição de notas e de programas informativos, assim como pelo aumento no número de “*listening experiences*”. Bach aponta também a possibilidade de se criarem outros modelos alternativos de produção de concertos - ambientes domésticos, lofts e galerias de arte - como forma de minimizar as expectativas da audiência e criar uma maior proximidade e empatia entre público e criadores.

Como o próprio Cascone explica, a *laptop performance* encontra-se numa encruzilhada entre dois mundos que são de certa forma dois modos de produção diametralmente opostos:

Falling into neither the spectacularized presentation of pop music, nor the academic world of acousmatic music, laptop musicians inhabit a netherworld constructed from performance codes borrowed from both (Cascone, 2002, citado por Bach, 2003).

Este aspecto da desmultiplicação identitária do *laptop*, é igualmente sublinhado por Janne Vanhanen e reforçado ainda numa outra polaridade que quase poderíamos classificar como *polaridade existencial*, quando afirma que o artista *laptop* “*inhabits a*

paradoxical position, both culturally (academia/pop) and aesthetically (artistry/machinic production)” (Vanhanen, 2003). E vai mais longe, reconhecendo, mais ou menos em concordância com Cascone e com o pensamento acusmático, que com o aparecimento dos interfaces digitais (onde se inclui o laptop) o criador ao ver-se liberto do imperativo causal, vê-se também, e inevitavelmente, envolto numa conjuntura criativa paradoxal:

Working with digital interfaces has liberated the artist from the gestural/representational aesthetics of expression, via the acousmatic effect of phonographic production (...). Standing on a brink between the subjective will to create and the a- subjective machinic process, the digital artist’s role (...) will develop under the sign of a fruitful paradox (Vanhanen, 2003).

A propósito das reacções negativas sentidas pelas audiências em *performance* de laptop, Caleb Stuart afirma que aquela reacção se encontra alicerçada na natureza anti-performativa da performance e é fundamentada pela ausência de acções claras de interacção táctil entre o performer e o seu instrumento, assim como, de um modo geral, pela ausência de pistas visuais que permitam ao espectador dar um sentido (causal) à sua experiência aural.

Pelo que, tal como outros autores citados (Cascone, Vanhanen) também Stuart reconhece a necessidade de verificar uma mudança (*shift*) no foco de atenção das audiências.

Once this is understood, the audience can approach the performance with a shifted focus and come to new understandings of the aural object and contemporary digital audio (Stuart, 2003).

Contudo, lembra que no panorama global de públicos, será importante considerar uma “sub-cultura” interessada e conhecedora da cena experimental electrónica que se foi criando na viragem do milénio e que gradualmente se tornou confortável com a presença de computadores em palco, enquanto se ia habituando à ideia de o entender também como um instrumento. De certa forma, este ajuste, na medida em que é cultural, é também uma questão geracional que, por aquilo que se pode deduzir, tenderá a dissipar-se ao longo do tempo.

O que Stuart não explica é a forma como espera que essa mudança possa ocorrer, nem como pensa ser possível operar tamanha transformação na mentalidade dos públicos para além daquela que decorre do correr dos tempos. Em todo o caso, fica claro que “é preciso que ocorra uma mudança ao nível do pensamento”.

Nick Collins, por seu lado, reconhecendo a vantagem que os computadores podem trazer para o mundo da performance ao permitirem um modelo de criação/produção mais complexo, conclui que, independentemente das apreciações da audiência, os criadores electrónicos de laptop continuarão o seu caminho em direcção a um novo tipo de experiências, desenhadas a partir de exigências muito próprias e cada vez mais pessoais e personalizadas.

The laptop performer embodies a new breed, the performer/composer/programmer (...) whether the audience appreciates it or not (Collins, 2003).

Desta forma, Collins, embora compreenda e reconheça a existência da problemática da causalidade, distancia-se dela e coloca-se numa zona de franca despreocupação ao mesmo tempo que enfatiza os argumentos contrários, invocando para tal as palavras de Miller Puckette, alinhado com a questão da gestualidade e da causalidade:

There must be a direct and comprehensible relationship between the controls we use and the sounds we hear. (This would not be a bad thing from the audience's point of view either.) A performer who pushes a button to start a sequence is not showing us how the music was really made; all we learn about the music is what our ears can tell us (Puckette, 1991; citado em Collins, 2003).

Vinte e um anos depois, numa entrevista concedida à Collarts,⁴⁷ Puckette mantém sensivelmente a mesma opinião que tinha apresentado em 1991, o que nos leva a equacionar se o correr do tempo será de facto, só por si, capaz de esbater a problemática da descontinuidade e da disrupção causal. Quando o entrevistador o questiona sobre o valor da *performance* de laptop efectuada por detrás de um ecrã, lugar onde, por

⁴⁷ Collarts - escola de artes australiana (Melbourne) especializada em cursos de Música, Produção Áudio e Gestão de Indústrias Criativas - <https://collarts.edu.au> (acedido em 20 Janeiro 2014).

palavras suas, se pode simultaneamente estar a escrever ou a ler e-mails, Puckette acena que sim com a cabeça e subscreeve o argumento. Por palavras suas: “*it's less live*”; e explica:

I don't think anyone will understand it. It seems clear that if you take the visuals along the way, if you put a screen between the performers and people who are on the same room, I don't think they will get the same experiences as if they see the players. (...) it does take something away from the experience of music performance (Puckette, 2012).

Ao considerarmos uma camada muito transversal da população, na qual o próprio Puckette se implica, é notório como o peso da causalidade se faz sentir, e como o alheamento das causas acusmáticas se mantém tão forte. A esse propósito, quando o entrevistador o questiona sobre o sucesso da música dos anos 50 (que se subentende ser a de tradição francesa, próxima da música concreta, electroacústica e acusmática), Puckette, acena que sim com a cabeça e mais uma vez, sublinha o seu desinteresse pela causa, e ironiza: “*it was great sucess in the 50's, because it was novel, it was cool. But then...*” e continua sublinhando o seu empenhamento em encontrar soluções performativas que façam uso de sensores, actuadores e qualquer outras formas que mantenham a *performance* activa no plano da informação visual e causal. Podemos pois suspeitar a partir das afirmações de Miller Puckette, que a preocupação da descontinuidade e da causalidade é muito mais transversal às diversas camadas da sociedade do que se poderia imaginar à primeira vista.

Num conjunto de outros textos, Collins, mais indiferente à problemática mas um pouco à semelhança dos interesses de Puckette, propõe varias vias de desenvolvimento no plano da inovação tecnológica na criação, com especial enfase para a utilização de *live coding* na *performance* e a projecção do próprio processo de trabalho (criação) como forma de estabelecer um diálogo inteligente com o público. Contudo, embora ele próprio se preocupe com a comunicação enquanto criador, questiona se não caberá também às audiências parte dessa responsabilidade:

Is it a healthy state of affairs if all the focus of the performers is directed at their laptops rather than the audience? (Collins, 2003)

Alex McLean, Julian Rohrerhuber, Adrian Ward, Dave Griffith e Geraint Wiggins são outros autores próximos do movimento que vêem no *live coding* (Collins, McLean, Rohrerhuber, & Ward, 2003) e no “*code visualisation*”(McLean et al., 2010) soluções possíveis de relacionamento com o público, em que a produção criativa se caracteriza por ser operada em tempo real. De entre as produções científicas mais próximas da área, geralmente bem representadas em termos de co-autoria, resultam títulos muito elucidativos e bastantes esclarecedores quanto ao factor “tempo real”. São disso exemplo os artigos: “*ChucK : A Programming Language for On-the-fly, Real-time Audio Synthesis and Multimedia*” (Wang & Cook, 2004a), “*On-the-fly Programming : Using Code as an Expressive Musical Instrument*” (Wang & Cook, 2004b) e “*Why, his hands move so fluidly that they almost make music*” (Adrian Ward et al., 2004)

Numa perspectiva traçada a partir do ano de 2006, Mark Zadel e Gary Scavone referem:

(...) in recent years, there has been an astonishing increase in the computational capacity of computer systems. It has become possible to do real-time DSP on consumer-grade systems, and the emphasis in music-making tools has gone from hardware to software (Zadel & Scavone, 2006b).

Este potencial intimamente associado a uma grande proliferação dos sistemas portáteis e a uma franca acessibilidade económica, impulsionou a emergência de novos estilos musicais assim como o aparecimento de novos locais de concertos fora da academia. A *laptop performance* tornou-se uma prática musical ao vivo, capaz de responder aos mais variados estilos musicais tendo apenas como aspecto partilhado, o facto de ser executada exclusivamente a partir de “*software tools*” (Zadel & Scavone, 2006b).

Ainda em 2006, Zadel, preocupado com a inactividade típica da *laptop performance*, apontou na sua tese de mestrado uma via de solução a que chamou “*a Software System for Laptop Performance and Improvisation*”. Através do recurso ao desenho, de entre outras operações físicas, Zadel propunha-se imprimir um sentido de frescura performativa que permitisse ao espectador vivenciar uma experiência muito próxima daquela que se obtém quando se assiste a um concerto com músicos não electrónicos. A essa característica de “*imprint*”, Zadel chamou-lhe “*infusing the music*” (Zadel, 2006).

A digital lutherie de Sergi Jordà: o gesto na mira das acções

Com uma intenção igualmente marcada para a produção de soluções que respondam às necessidades do concerto ao vivo, Sergi Jordà, enceta desde finais dos anos oitenta uma busca constante em torno de novos paradigmas que coloquem o computador em contexto de criação musical com um foco especial na criação e improvisação colectiva (Jordà & Aguilar, 1998; Jordà, 1999, 2001, 2002a, 2002b, 2002c, 2003, 2004b, 2005).

Sendo provavelmente um dos autores mais consistentes na produção de resultados, tanto no plano da literatura académica produzida como no plano da concretização de soluções técnicas e tecnológicas (FMOL, 1998; Afasia, 2002) os seus resultados ganham, por assim dizer, uma especial expressão com a introdução do conceito “*digital lutherie*” em 2005. Uma expressão que pretende representar o alargamento do campo da investigação laboratorial ao domínio das práticas artistas num espírito de trabalho que se aproxime mais do espírito presente no ofício do artesão, e que considere a criação de soluções como um sistema complexo e não como um mero somatório de partes, perfeitamente identificáveis, e solucionadas parcialmente no isolamento do laboratório.

In short, there is a myriad of research focusing on the realtime musical output capabilities of computer systems. Much of this focused research attempts to solve independent parts of the problem. This constitutes an approach essential for any real progression in this field, but as we will prove, it is also clearly insufficient. Integral studies and approaches, which consider not only ergonomic or technological but also psychological, philosophical, conceptual, musicological and above all, musical issues, even if non-systematic by definition, seem necessary (Jordà, 2005).

Esta ideia colhe aliás grande inspiração, senão mesmo algum paralelismo nos princípios da teoria do caos, que define os sistemas lineares e simples como aberrações excepcionais face à complexidade da natureza. Como diria James Gleick: “dois pontos que acabam vizinhos talvez tenham começado arbitrariamente longe um do outro” (Gleick, 1989). Este posicionamento de Jordà, faz ainda luz do princípio que privilegia a observação *complexa* do sujeito no seu contexto, sem esquecer o mínimo dos detalhes. Como diria Tony Weathers: “*Any difference in initial conditions - no matter how small*

- *will result in a long-term behavior*”(Weathers, 2010). Ao considerar o âmbito da investigação necessariamente num contexto complexo, Jordà estabelece uma melhoria processual relativamente a outros modelos de investigação e em consequência o resultado desse investimento também se repercute por sua vez nos resultados que produz. Neste caso, uma filosofia de trabalho, que, além de produzir repercussões no plano da ética, se reflecte ainda no plano da estética:

Digital lutherie is in many respects very similar to music creation. It involves a great deal of different know-how and many technical and technological issues. At the same time, like in music, there are no inviolable laws. That is to say that digital lutherie should not be considered as a science nor an engineering technology, but as a sort of craftsmanship that sometimes may produce a work of art, no less than music (Jordà, 2005).

Desta forma, Jordà coloca a ênfase do desenvolvimento tecnológico não só sob a alçada dos processos de investigação habituais na academia, mas também e fundamentalmente numa estreita relação com os processos criativos, ambicionando-se assim, muito objectivamente, uma maior inter-relação e interpenetração entre ambos os campos da actividade: *“If new musical interfaces can be partially responsible for shaping future music, these new musical paradigms should not be left to improvisation”* (Jordà, 2002b).

Reactable, uma solução preconizada como trabalho futuro na sua tese de doutoramento, corresponde a um projecto iniciado em 2003 no âmbito da investigação desenvolvida no Music Technology Group da Universitat Pompeu Fabra, em Barcelona, que teve como um dos objectivos fundamentais, evitar a habitual dificuldade de relacionamento que muito comumente rodeia a interacção homem-máquina:

The foremost goal was to design an attractive, intuitive and non-intimidating musical instrument for multi-user electronic music performance, suitable for everyone to start playing from the first minute and yet capable of the more subtle and the more complex (Jordà, 2008).

Assim, quando um criador faz uso da *Reactable* é possível estabelecer-se uma relação

visual de tal forma clara, que o resultado acaba por se tornar simultaneamente interessante para o espectador, em consequência de um fluxo de informação visual, indutor potencial de um esbatimento no problema da ausência de gesto e do estímulo visual.

Marcelo Wanderley: conhecer o gesto a partir da estaca zero

Desde há uns anos para cá, temos assistido a um aumento gradual na produção comercial de soluções visualmente apelativas para os laptops (exemplo do Launchpad, Ableton), assim como a um aumento igualmente significativo no esforço aplicado pela comunidade científica na tentativa de encontrar novas formas de abordar a interacção homem-computador (HCI), a criação de novos instrumentos musicais digitais (DMI) e a exploração de novas interfaces tangíveis (TUI). Por detrás de cada uma destas áreas de investigação, encontra-se um sem número de soluções desenhadas a pensar na redução e neutralização dos entraves criados por certa tecnologia, com o objectivo final de devolver ao músico a possibilidade de poder voltar a expressar-se gestualmente, e, não menos importante: em toda a sua plenitude (Joaquim & Barbosa, 2013). Este conjunto de linhas de actuação em investigação, envolvendo estudos sobre as relações que se estabelecem entre a música, o gesto e a dança, era já uma realidade consolidada em 2000, altura em que o laptop entra definitivamente numa curva ascendente e se começa a tornar uma presença regular em palcos musicais.

Para os investigadores, é claro e consensual que o gesto é definido por um corpo que comunica através do movimento (Wanderley & Battier, 2000) a partir do qual são veiculados conteúdos afectivos e emocionais, referenciados habitualmente em ambientes artísticos como elementos ou factores de expressão (Camurri, Poli, Leman, & Volpe, 2001).

Ao longo dos múltiplos estudos efectuados, foram desenvolvidos e implementados diversos quadros de referência tendo como objectivo a análise e dissecação da semântica de cada gesto e movimento do corpo humano, com o objectivo de melhor conhecer e compreender os valores expressivos do movimento, quer em contexto de dança quer nos mais diversos contextos de criação musical (Bongers, 1999; Cadoz & Wanderley, 2000; Camurri, Mazzarino, Ricchetti, Timmers, & Volpe, 2004; Camurri et al., 2001; David, 2008; Marshall, Malloch, & Wanderley, 2009; Paradiso, 1999; Tanaka, 2000; Wanderley, 1999).

Marcelo Wanderley, investigador destacado, repetidamente citado pela comunidade que se interessa minimamente pela gestualidade musical, revela no seu artigo *Gestural Control of Music*, um ângulo de observação, partilhado também por Jordà em muitas das suas declarações, e que se relaciona, ainda que colateralmente, com as razões mais profundas e centrais deste estudo. Segundo Wanderley:

Digital musical instruments do not depend on physical constraints faced by their acoustic counterparts, such as characteristics of tubes, membranes, strings, etc. This fact permits a huge diversity of possibilities regarding sound production, but on the other hand strategies to design and perform these new instruments need to be devised in order to provide the same level of control subtlety available in acoustic instruments (Wanderley, 2001).

Nesta declaração que sintetiza muito claramente a zona de intervenção veiculada à problemática do gesto, Wanderley profetiza, se é que nos é permitido o uso da expressão, uma etapa conturbada e perigosa no desenvolvimento de novos instrumentos musicais caracterizada igualmente pelos perigos constantes da rápida obsolescência (Miranda & Wanderley, 2006, p. 255).

Como o próprio deixa subentender, no epílogo de *New Digital Musical Instruments: Control and Interaction Beyond the Keyboard*, para além de todas as dificuldades que se sabem existir, é fundamental ter em consideração que o objectivo e as formas de chegar a uma solução final devem ser pensados em termos extensivos e abarcar inteligentemente as necessidades de quem se propõe dar-lhes uso, isto é, os *performers*:

(...) in the case of an interactive instrument, much consideration is required as to how furnish such an instrument with intelligence for musical interaction (Miranda & Wanderley, 2006, p. 255).

Victoria Vesna, alude a esta problemática da produção e criação de obras, reequacionando-a num outro plano para sublinhar um tal ponto de consciência como um “*being in between*”, e salienta o privilégio e a perigosidade simultânea que implicam estar-se nesta confluência de vontades e interesses onde criadores que trabalham nos limites da arte e cientistas se encontram e debatem questões de humanidade. Vesna vê nesta confluência de culturas (artística e científica) a possibilidade de um surgimento de

uma *Terceira Cultura* - uma ponte triangular, como refere - resultante de uma triangulação entre as Artes, as Ciências e a Tecnologia (Vesna, 2000, p. 7).

Os “novos produtores tecnológicos”: que outros valores se levantam?

Observando o estado actual das coisas e o modelo de actuação apontado por Wanderley, que se pode imaginar num processo evolutivo representado pela ponte triangular imaginada por Vesna, parecem emergir dois possíveis caminhos: (1) o apontado e seguido pelo próprio Wanderley, seguindo uma linha de actuação própria dos processos de investigação, traçado a partir de uma pesquisa rigorosa e sistematizada das necessidades e dos objectivos a atingir, e, por outro lado, um outro caminho, (2) muito menos metódico, traçado a partir de uma geração de *novos produtores tecnológicos*, identificada por uma relação de estreita dependência com as tecnologias, *computer-mediated*, e com um percurso muito à mercê das impetuosidades mediáticas do momento. Tim Jackson, reconhecido investigador nas áreas da economia e sustentabilidade, autor de *Prosperity Without Growth*, identifica este estado de permanente interesse e inquietação pelo consumo como “um apetite pela novidade”. Novidade de uma nova máquina, de um novo *update*, de um novo disco duro mais rápido, etc, etc.

Sherry Turkle,⁴⁸ no seu livro *Alone Together, Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, ao observar a evolução das relações entre os indivíduos e os meios digitais ao longo das últimas décadas, sublinha algumas características de uma geração a que intitula de *digital natives* (até aos “vinte e poucos anos”):

These days, insecure in our relationships and anxious about intimacy, we look to technology for ways to be in relationships and protect ourselves from them at the same time. (...) We bend to the inanimate with new solicitude. We fear the risks and disappointments of relationships with our fellow humans. We expect more from technology and less from each other (Turkle, 2011, p. 8).

⁴⁸ Abby Rockefeller Mauzé Professor of the Social Studies of Science and Technology in the Program in Science, Technology, and Society at MIT and the founder (2001) and current director of the [MIT Initiative on Technology and Self](http://www.mit.edu/~sturkle). (<http://www.mit.edu/~sturkle>) (acedido em 20 Janeiro 2014).

É pois nesta conjuntura, *computer-mediated*, híper-valorizadora da tecnologia que emergem os *novos produtores tecnológicos* de que falamos, e que, nessa tal outra via, muito menos metódica, e muito interessada em produzir resultados rápidos, se conduzem parte das operações tecnológicas. Operações que se caracterizam por uma aparente ausência de método e pela inconsistência técnico-científica. Falha também nesta opção de caminho, o design de projecto no seu mais básico pressuposto: o de encetar uma realização sustentada em informação objectiva e consistente, e à qual deve corresponder a dura prova do teste real, em circunstâncias reais, com *utilizadores reais* (Jordà, 2005; Puckette, 2012). Além disso, este outro caminho alternativo, carece também de uma reflexão apurada que equacione de onde se vem para onde se vai e com que meios e objectivos se faz a caminhada. Puckette, quando questionado sobre a validade e consistência do iPad⁴⁹ enquanto possível instrumento musical e/ou interface, refere:

People are being trying to make new musical interfaces for many years, and occasionally they are successful. One good example would be the Theremin, works and does an interesting thing. There aren't very many examples of that. I think it's worth to continue work on, but... (Puckette, 2012).

Esta postura, cujos resultados Puckette questiona, é adoptada literalmente por um sem número de *novos produtores tecnológicos*, que pouco parece ter em comum com os produtores associados à corrente francesa despoletada no início dos anos 50 (Edgar Varèse, Pierre Schaeffer, Pierre Henry, François Bayle, etc.), também ela intimamente ligada a uma vontade de produzir música de novas maneiras, mas que assumia igual empenhamento na atenção ao fenómeno da escuta e na produção de reflexão em torno da criação.

Como o próprio Jordà afirma, a partir de um ponto de vista valorizador do gesto e da expressividade física, as questões são complexas e as respostas não são fáceis de encontrar se o que se procura é algo consistente e válido: “*we need useful, playable,*

⁴⁹ Apple, Inc. <http://www.apple.com/ipad>

thought-provoking enjoyable instruments, capable of interesting, surprising, enjoyable music. How can we create these “good” instruments?” (Jordà, 2004a).

Encontramos pois, nesta nova *corrente-não corrente* de novos produtores tecnológicos, sem um princípio identitário agregador, um grande interesse pela produção de soluções que respondam à problemática da ausência de estímulos gestuais e visuais, mas, paradoxalmente, fazem-no sem se fazerem acompanhar de uma produção de material reflexivo. Esta trajectória parece-nos estar também associada a uma relação de desapego com os processos de investigação, de que resulta uma posição contrária aos pressupostos enunciados e dissecados pelas correntes de actuação mais próximas de Jordà ou Wanderley.

Atestam-no as imensas evidências publicadas diariamente *online* em sites como o createdigitalmusic.com, vimeo.com, creativeapplications.net, wired.com, ikmultimedia.com, synthtopia.com ou uma qualquer outra montra social capaz de propiciar *15 minutos de fama*⁵⁰ (Wharol, 1968). Os títulos dos *novos produtores tecnológicos* podem ser tão imaginativos como por exemplo: um *Flying Saucer UFO Controller (Ultrasonic MIDI Instrument)*⁵¹, um *Mudit Open Source Gestural Loop Performer [Pd + Arduino]*⁵², um *Spacey Futuristic Beat Control (asKonkreet Performer for iPad Meets Reaktor)*⁵³, ou um *MeeBlip SE with Koma Elektronik Delay/Filter*⁵⁴.

Estes exemplos que se podem entender como representativos de uma vasta profusão de *ofertas*, representam de alguma forma os anseios e ambições de quem as produz, independentemente das causas mais profundas e complexas, motivadas a partir do tecido social e cultural em que cada um se movimenta, e que justificam reforçadamente as palavras de Jordà quando observa, em 2004:

New instruments possibilities are endless. Anything can be done and many experiments are being carried out. Yet, current

⁵⁰ a partir da expressão "In the future, everyone will be world famous for 15 minutes" atribuída a Andy Warhol (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁵¹ <http://createdigitalmusic.com/2012/12/flying-saucer-ufo-controller-ultrasonic-midi-instrument-coming-as-kit-arduino> (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁵² <http://createdigitalmusic.com/2012/12/mudit-is-an-inexpensive-open-source-gestural-loop-performer-pd-arduino> (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁵³ <http://createdigitalmusic.com/2012/12/hands-on-spacey-futuristic-beat-control-as-konkreet-performer-for-ipad-meets-reaktor> (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁵⁴ <http://createdigitalmusic.com/2012/12/hands-on-jam-meeblip-se-with-koma-elektronik-delay-filter-gallery-video> (acedido em 20 Janeiro 2014).

situation and results can hardly be considered awesome (Jordà, 2004a).

Concorrendo para este grupo de problemáticas, há ainda a assinalar um conjunto de outras forças, que transversalmente a todas as camadas da sociedade, impelem os indivíduos (independentemente das suas idades) a actuar em conformidade com as normas de comportamento colectivo do grupo em que se inserem. Dessa forma, a partir de uma pressão exterior, o indivíduo perde parte da sua autonomia e entra numa zona de *condução conduzida* a partir das pressões exteriores, independentemente das suas próprias preferências pessoais que tendem a ser suplantadas pela pressão dos grupos⁵⁵ (Bernhein, 1994).

Escrutinado ao longo de décadas por cientistas sociais, este modelo de interacção social que dá pelo nome de *conformidade* (ou conformismo, a partir do inglês “*conformity*”) reconhece a pertinência dos fenómenos de uniformidade comportamental em todos os géneros de grupo, uma vez que o individuo sabe que qualquer desvio à norma, por mais pequeno que seja, prejudica seriamente os seu estatuto no seio desse mesmo grupo (Asch, 1956; Bernhein, 1994). Se a este aspecto comportamental somarmos o facto de que “a multiplicação de erros e incertezas segue uma cadeia de rápida expansão dos factores de perturbação” (Gleick, 1989, p. 46) rapidamente antecipamos que estamos presos num ciclo de percepções sobre a percepção da percepção alheia.

Jackson resume sensivelmente este conjunto de preocupações e problemáticas nas seguintes palavras:

Human beings have something of an appetite for novelty. We love new stuff, new material stuff for sure but also new ideas, new adventures, new experiences. But the materiality matters too, because in every society that anthropologists have looked at, material stuff operates as a kind of language, a language of good, a symbolic that we use to tell each stories; stories for example about how important we are (Jackson, 2010).

⁵⁵ Tema tratado no capítulo 2.1 (Conceitos Chave).

Deste conjunto de pressupostos, sobressai um reforço sobre o aspecto que pretendemos sublevar: a pertinência de olhar para estas tendências de criar e produzir novas soluções com alguma distanciação, mantendo sempre em perspectiva que há uma parte em toda este questionamento que habitualmente se encontra omissa, e que dá perlo nome de criador (ou *performer*). Perguntamo-nos: em que parte desta equação entra o *performer*? Em que momento do processo é convidado a participar com a sua experiência?

Se se quer de facto manter uma equação equilibrada na gestão e produção de novas soluções para *performance*, será importante poder-se contar com a experiência, o conhecimento e os pontos de vista daqueles que são porventura os agentes últimos da interacção: os criadores/*performers*, que como refere Damásio (2000), aguardam na obscuridade o seu “momento de penetrar na luz”.

Assim, recuperando novamente a trajectória sobre a zona mais específica da *performance* de laptop, e procurando relocalizar a abordagem sobre as relações entre criatividade e tecnologia, vistas como ultimo reduto desta discussão, sublinharíamos as palavras de Mark Fell, quando refere: “*if we want to carry on believing in a thing called creativity, let’s not assume that technical limits equate to creative limits*” (Fell, 2013). A partir do qual, se poderá inferir que não fará muito sentido que partamos do pressuposto de que a uma inovação tecnológica corresponde necessariamente uma qualquer inovação artística.

Como refere Wanderley, perante novos horizontes de criação (de instrumentos) é também preciso que se delineiem novos horizontes estratégicos que contemplem o design das relações sob uma outra perspectiva que não aquela que se aplica aos instrumentos acústicos (Wanderley, 2001). Pelo que, como sublinham Leman e Godøy, há um longo caminho de questionamento a percorrer:

*People seem to be making gestures to music everywhere (...)
Listeners often imitate the gestures of musicians (...) Why do they
make these gestures? And how do gestures function in the
contexts of music performance and listening? (Leman & Godøy,
2010 p. 5)*

Não basta que se criem novas formas de fazer, é preciso que essas novas formas de fazer, façam também elas, um novo sentido num outro quadro de valores e de relações.

Brian Eno refere-se a este aspecto observando a mesma realidade de um ponto vista mais *artístico*, ou se quisermos, próximo do utilizador quando afirma:

When people program – i.e. decide on which set of possible options they should make available – they express a philosophy about what operations are important in the world. If the philosophy they express is on anything like the level of breathtaking stupidity that the games they play and the internet conversations they have are, then we are completely sunk. We are victims of their limitations. It’s as though we’re using a language that has lots of words like ‘cool’ and ‘surf’ but not one for ‘organism’ or ‘evolve’ or synergy’. I really am heartily sick of the juvenility of it all (Eno, 1996).

Numa entrevista conduzida por Andrew Parks, para a Self-Titled Magazine, Robert Henke⁵⁶ sublinha a actual multiplicidade de ofertas e abundância de ferramentas com que fazer e produzir musicas, e correlaciona-as causalmente com a circunstância vivida pelos criadores digitais que se vêm imersos numa miríade de opções, derivada da vastíssima “abundância de possibilidades”. Segundo Henke, “hoje em dia os jovens têm acesso a tanta coisa através das suas máquinas que acabam por ficar completamente esmagados pelo facto de terem de escolher entre 10 milhões de possíveis plug-ins. E a verdade é que não sabem qual escolher”.

No que toca às implicações desta problemática, acontece, segundo Henke, que em grande parte das circunstâncias, os contextos criativos precisam muito mais de um factor reducionista na criação, do que de um factor maximalista. E, por implicação, a *overdose* de possibilidades nem sempre é um factor a favor do criador, antes pelo contrário, pode mesmo revelar-se bastante constrangedor. Henke explica a problemática, a partir de um exemplo durante uma criação sua:

I’m preparing an installation for a big museum that can go in many directions—I have all of the freedom in the world—but I know that in order to make it good, it needs to be very simple in a

⁵⁶ Robert Henke - <http://roberthenke.com>

way. That's a hard thing to do. I have a million ideas so I just have to boil it down to the one that's excellent and execute it. That's a challenge sometimes—to say, 'I'm not going to use this; I'm not going to use that.' Good art is more about reduction than anything else (Henke & Parks, 2012)

Sergi Jordà, a propósito do seu percurso enquanto criador e investigador, refere numa entrevista conduzida por Noemí Laviana em 2010, que por altura da criação de FMOL para a peça *F@ust* dos La Fura Dels Baus, o facto de estar a trabalhar com uma companhia de projecção internacional, acabou por dar bastante visibilidade e promoção ao seu trabalho enquanto programador e criador digital. A consumação desta possibilidade de poder chegar junto de um público bastante alargado, reconhece, “é sempre muito difícil pois é preciso competir com cem mil milhões de propostas, num mundo em que, essencialmente, ninguém tem tempo para dedicar especial atenção a nada; e no final, o que acontece com este tipo de trabalho é que acabam por morrer no ciberespaço” (Jordà & Laviana, 2010)

O laptop visto a partir do exterior

Paralelamente aos esforços desenvolvidos por diversos investigadores e pela academia no sentido de se encontrarem novos sentidos para a *performance* electrónica, começou-se a assistir a uma miríade de acontecimentos que colocavam o laptop no centro das atenções quer em concertos pontuais quer festivais de média e larga dimensão. Fazendo eco desses acontecimentos públicos, uma série de publicações atribuíram especial importância ao facto de o laptop se ter tornado um instrumento autónomo, capaz de produzir igual interesse a um qualquer outro instrumento musical.

A revista inglesa *The Wire*⁵⁷, reconhecida pelo seu espírito vanguardista entre as imensas publicações mundiais dedicadas à música, documentou na sua capa o aparecimento de um novo tipo de estrelas musicais: os laptopers; de entre eles: Autechre (1997), Terre Thaemlitz e Scanner (1999) Pole e Merzow (2000), Oval e Kid 606 (2001), Autechre, Aphex Twin e a editora Raster-Noton (2003), Fennesz e Ikue Mori (2004).

⁵⁷ The Wire - <http://www.thewire.co.uk>



Figura 10: Capas da revista the Wire com criadores electrónicos que usam o laptop como instrumento musical

Num outro plano de comunicação, a *web* tornou-se também bastante activa a comentar e analisar o fenómeno do laptop, e em 2006, Marc Weidenbaum, jornalista musical e actual editor da *Disquiet*⁵⁸, escreve *Serial Port: A Brief History of Laptop Music* (Weidenbaum, 2006a), para a *web magazine* do *American Music Center*. Esse artigo, contrariamente a muitos outros que entretanto deixaram de estar *online*, conta com aproximadamente 6.660 palavras e um vasto conjunto de imagens de artistas de laptop. Adam Scott Neal, Rebecca Fiebrink, Wang Ge, Perry R. Cook, e Arthur Wagenaar são alguns dos autores ligados à academia que citam Weidenbaum nos seus artigos. Trata-se de um texto bastante extenso e particularmente bem documentado, com referência a criadores que na altura se destacavam pela aceitação e pela quantidade de concertos produzidos. São disso exemplo os casos de Joshua Kit Clayton, Matmos, Taylor Deupree, Fennesz, Kid 606, Monolake, Ikue Mori e Scanner, de entre outros. Ao longo do texto são ainda dadas explicações e informações relativamente densas sobre a forma

⁵⁸ Disquiet - <http://disquiet.com> (accedido em 20 Janeiro 2014).

como os criadores operam, os *softwares* e *hardware* que utilizam, e é feita uma contextualização histórica a propósito de figuras chaves como Leon Theremin e Pierre Schaeffer.

O artigo gerou uma série de repercussões sobre “o que poderia significar ser um músico de laptop” e com isso, desencadeou uma discussão alargada que acabou por conduzir à escrita de um outro texto explicativo sobre o que estava realmente em consideração quando se falava de um *laptopper* (Weidenbaum, 2006b). Este segundo artigo, mereceu o sugestivo título de “*Upwardly Mobile: What we talk about when we talk about laptop music*”.

Nele, o autor enfatiza, de entre outros aspectos da *laptop performance*, que a música tocada em laptop não é realmente um género uma vez que o laptop permite a utilização de variadíssimos *softwares*, “*it may be inappropriate to simply call it an instrument*”. E considerá-lo-ia como algo mais próximo de um “*phenomenon*”. Um ano antes, em 2005, na mesma página *web* do *American Music Center* o assunto do laptop já tinha merecido as atenções de Roddy Schrock num artigo chamado *Laptop Music for Beginners* (Schrock, 2005)

Foram precisos 3 anos até que Rolf Grossman escrevesse:

Miniaturization and increased performance render the personal computer portable, the desk environment (desktop) is now located in the lap (laptop) or in the palm (palmtop) of the user (Grossmann, 2008).

Através desta breve passagem por alguma da informação que se fez sentir nos media, é possível observar que o reconhecimento de uma cena musical associada ao laptop se tornou um dado adquirido para a comunicação social generalizada, ao mesmo tempo que era sublinhado o problema da falta de estímulo visual, da falta de acção física, e da uma gestualidade tão tipicamente musical.

Como já observámos, o reconhecimento destes efeitos colaterais, verificou-se a partir do momento em que os primeiros *laptops* começaram a aparecer em palco em meados dos anos 90, quando pessoas como Oval, Pita, General Magic e Farmers Manual se começaram a consolidar como utilizadores continuados de laptop.



Figura 11: General Magic & Pita, ao vivo em E-Werk, Berlin, 1995. (imagens: Tina Frank)

Tal como Peter Worth sublinha, *“The release of the G3 PowerBook in 1997 was roughly the point at which it became possible (and affordable) to do the same kind of audio processing on something a fraction of the size and weight”* (Worth, 2011, p. 30). Por outro lado, Atau Tanaka indica o ano de 1998 como ano de viragem com a chegada do Powerbook G3, um computador portátil que permitia fazer *“real time audio signal processing native on the laptop, and with that no longer needing hardware synthesizers and samplers”*, o que, em consequência lhe permitiu passar *“from Max to MaxMSP (then later to live visuals with NATO and Jitter)”* (Tanaka citado em Joaquim & Barbosa, 2013).

2.2.2 Laptop Performance: o valor do corpo e do gesto em palco

Qual é a dimensão de um novelo de fio? Mandelbrot respondeu que isso depende do ponto de vista, Visto de grande distância, o novelo não é mais do que um ponto (...) (Gleick, 1989).

Quando procuramos perceber que aspectos fundamentais há a ter em consideração quando nos referimos à *laptop performance*, compreendemos rapidamente que não há grande possibilidade de encontrarmos uma resposta satisfatória e consensual que não

inclua necessariamente aspectos tangenciais a qualquer uma outra *performance*. Ficamos ainda por explicar e compreender, em rigor, quais os limites da própria *performance* de laptop. Sabemos que se podem dar a solo (Alva Noto, Biosphere, Merzbow, Monolake, Oval, Pita, Ryoji Ikeda, Scanner, Simon Whetham, Tarek Atoui, Tim Hecker, Vadislav Delay, etc), em duos, trios e quartetos (Matmos, Autechre, @c, Murcof, Raime, Kraftwerk, etc) assim como em orquestras e grupos de médio e largo tamanho, muitas das vezes com formações variáveis (Endliche Automaten *Laptoporchester*, FVLC, Moscow *Laptop* Cyber Orchestra (CybOrk) , Orquestra Digital Experimental de Andalucia Tech, Naja Orchestra, Princeton *Laptop* Orchestra, Stanford *Laptop* Orchestra (SLOrk), etc).

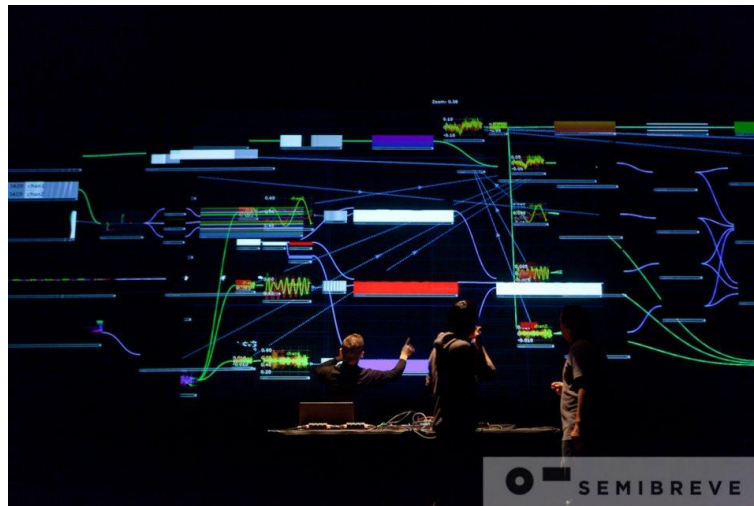


Figura 6: Alva Noto em sound/vídeo check, Festival Semibreve, Braga, 2012 (imagem: Adriano Ferreira Borges)

Sabemos também que há artistas que tendo sido mais ou menos pioneiros no uso do laptop (Francisco López, Florian Hecker, Stephan Mathieu) migraram posteriormente para outras tecnologias, e procuram nos dias de hoje, descolar de si próprios a classificação de ‘artistas de laptop’⁵⁹.

Há também a considerar uma imensa gradação nos enquadramentos profissionais que vai desde os laptopers em princípio de carreira, não profissionalizados e pouco experientes em *performance*, até aos artistas hiperprofissionalizados com médias que vão dos 10/15 concertos ano - Alex McLean, Mark Fell, Kim Cascone -, até aos 50/60 concertos ano - Jason Forrest, Fennesz (Joaquim & Barbosa, 2013).

⁵⁹ Parte desta confirmação é feita a partir da informação recolhida ao longo do processo de investigação, sendo que alguns dos artistas consideram este tópico muito quente, e colocam reservas à divulgação de informação.

Assim, considerando este quadro de actividades e esta amplitude de características, será sensato partir do princípio de que avaliações consensuais são muito difíceis de conseguir, atendendo sobretudo à própria dificuldade de se encontrar um conhecimento absoluto capaz de abranger todas estas manifestações e “fenómenos” (Weidenbaum, 2006a). Focamo-nos pois, nalguns aspectos que consideramos cruciais para um bom enquadramento da sua avaliação no contexto global das *performances*, entendidas neste caso como pontos de encontro entre públicos e criadores, por oposição a qualquer tipo de *performance* que possa acontecer por exemplo num estúdio de gravação musical. Neste âmbito, aplicamos um filtro selectivo sobre *performances* de laptop que se revelem especialmente importantes por ilustrarem um aspecto em particular, ou então, porque são tendencialmente críticas do ponto de vista do que nos interessa observar (ausência significativa ou total de estímulo gestual e visual). Nas palavras de Caleb Stuart, *performances* às quais se possa aplicar o argumento de que não são suficientemente estimulantes enquanto experiências: “*This argument rests solely on the lack of visual entertainment.*” Como Caleb Stuart descreve:

A typical situation in laptop performance is that of a solitary performer behind his laptop (the performer more often than not is a male, although there are a number of notable exceptions including Kaffe Matthews and Ikue Mori) looking deeply into the screen. The musician’s face is illuminated by the blue light emanating from the laptop’s screen. His eyes raise in surprise, followed by a frown and a slight tut before he is again lost in thought, his face blank. From the PA-system we hear numerous digital sounds, sweeping pitch bends blending into a vast array of static played at ear-splitting volume. The slight finger movements of the performer cause the fragile pops and ticks to be displaced by a wall of sound seemingly made up of hundreds of layers of audio, which having freed themselves from the small black box are now emanating from the walls and ceiling (Stuart, 2003).

Acreditamos que esta descrição de Stuart sintetiza de um modo muito claro e pragmático aquilo que é a percepção geral do que é uma *performance* típica de laptop. Ela até pode ser acompanhada de visuais criados em tempo real por outros laptopers

(Lia, Tina Frank, Hugo Olim, Thr3hold), ou esses visuais podem mesmo ser preparados previamente em termos de conceito e programação; são exemplo disso, os trabalhos de Tomonaga Tokuyama para Ryoji Ikeda (fig 6) e de Markus Heckmann para Alva Noto (fig. 7). Em qualquer uma destas condições, para o público em geral, a *performance* é entendida como um “espectáculo de *laptops*” independentemente do prazer (intelectual ou sensorial) que se possa gerar por via da integração de uma componente visual.



Figura 7: Ryoji Ikeda, test pattern, 2008 (imagem: Liz Hingley, extraída da página web do artista)

Em todo o caso, estes últimos exemplos de Ryoji Ikeda a Alva Noto, embora entendidos pelos próprios autores como espectáculos audiovisuais, (Noto, 2010, 2013) na realidade são lidos pelo público como concertos, mais propriamente como ‘concertos com projecção vídeo’. É aliás como concertos que são apresentados e vendidos nos circuitos internacionais de festivais (Sonar, Lev, Mutek, Transmediale, Ars Electrónica, Madeiradig, Semibreve, etc.).

Os modelos de concerto que não se enquadram nos casos anteriores, portanto, sem projecção de imagem e sem qualquer complemento a nível visual, os mais tipicamente disruptivos, ganharam especial notoriedade pelo impacto que causam nas audiências desde os primeiros momentos em que começaram a ser reportados. Kim Cascone assinala, em “*Laptop Music – counterfeiting aura in the age of infinite reproduction*”:

The recent adoption of the laptop computer in concerts and festivals by “post-digital” (i.e. I use this as an umbrella term for glitch, microsound, click-house, clicks & cuts, etc.) musicians and DJ’s has caused much controversy amongst concert promoters and audiences (Cascone, 2002).

Sete anos depois, num texto publicado em 2009 tendo por cenário um concerto de 2008, do trompetista Dave Douglas, no Jazz Standard em Nova Iorque, Eugene Marlow, músico, compositor e autor de vários livros e de mais de uma centena de artigos sobre comunicação, cultura e tecnologia, faz uma reflexão muito curiosa sobre a formação de músicos que acompanham Douglas. De entre eles: um saxofonista, um teclista (Fender Rhodes), um baixista, um baterista, e um outro elemento que embaraça nitidamente Marlow pela estranheza da sua instrumentação. Trata-se de DJ Olive, que além de uma “variedade de botões” e pratos de gira-discos toca ainda “um instrumento que não é um instrumento”. Nas palavras do autor: *“All these musicians are individually highly skilled and inventive in their own right. But what made the evening’s sounds all the more compelling was DJ Olive’s performance—except Olive doesn’t play an instrument. He plays around with sound. One of his instruments is a laptop”* (Marlow, 2009). Embora dedique atenção a outros aspectos dos dois sets musicais a que assistiu nessa mesma noite, Marlow tece um conjunto de apreciações retrospectivas sobre a história da música, e lembra que a introdução de novos instrumentos ou formas de fazer som, foi desde sempre uma constante. De alguma forma, confronta-se com a sua própria estranheza, analisa-a e reequaciona toda a avaliação, lembrando que afinal, *“What’s new is old again”*:

Perhaps we shouldn’t be surprised. The use of non-standard instruments and sounds in live musical performance has been a “compositional” technique going back to at least Mozart’s day. The “Toy Symphony” (there is some debate as to who actually wrote it) uses toy instruments that are highly integrated into the score. Hovhaness’ “And God Created Great Whales” uses whale sounds. Walter Piston’s “The Incredible Flautist” uses dog sounds. Eric Satie’s “Parade” features a typewriter, revolver, and siren. Shostakovitch’s “Symphony No. 2” uses a factory hooter. And Tchaikovsky’s world-famous “1812 Overture” employs cannons and bells. There are other examples. Musique Concrète—the use of sounds from life —was pioneered by French composer and radio broadcaster Pierre Schaeffer in the late 1940s and 1950s. This genre was facilitated by developments in technology, most prominently microphones and the commercial

availability of the magnetic tape recorder used by Schaeffer and his colleagues for manipulating tapes and tape loops.(...)
(Marlow, 2009)

E conclui: “*All in all, the Dave Douglas troupe represents a media ecological event in various ways. Clearly, Olive’s laptop, et al., indicates a seamless integration of modern electronic technology into the standard jazz instrumentation*” (Marlow, 2009).

Este conjunto de observações de Marlow, compreendidas em toda a sua extensão, são bastante interessantes porque nos permitem acompanhar em visão microscópica, o processo evolutivo na própria apreciação do observador - Marlow - que procurando ir ao encontro dos anseios dos criadores, reavalia as suas próprias considerações, e chega no final do discurso, a um outro estado de entendimento relativamente á presença do laptop no contexto performativo. Subentendido nas suas apreciações, podemos antever um conjunto de valores muito influenciado pelos conceitos de virtuosismo musical, a que corresponde uma aura de deslumbramento e fascínio cultivado por diversos modelos de produção musical (Cascone, 2002) desde a Pop à Clássica, passando pelo Rock e pelo Jazz.

Estes mesmos conceitos de virtuosismo, no caso da dança, atravessaram toda a história do ballet clássico (desde o séc. XVI até hoje) e da dança moderna (do séc. XX até hoje) para vir desvanecer-se nas correntes de expressão mais contemporâneas da dança-teatro, de que Pina Bausch é talvez o grande exemplo (Assis, 1994; Galhós, 2010; Hoghe, 1987).

Na arte cinematográfica, este efeito de aura foi explorado à exaustão pela indústria desde os primórdios do cinema no início do séc. XX, até à grande época do *star system* (Ford, 1987; Leish, 1978; Sadoul, 1983) vindo a perder força gradualmente desde meados dos anos sessenta, altura em que, segundo Edgar Morin, se dá a morte do *star system* simbolicamente representado pela morte de Marilyn Monroe em 1962, e a que não é alheia a chegada da televisão que começa nessa altura a ocupar grande parte do espaço de consumo até então ocupado pelo cinema (Geadá, 1985; Morin, 1980).

Edgar Morin, a propósito do declínio das estrelas de cinema, observa ironicamente:

Neste Olimpo moderno já não se vê de agora em diante a imagem privilegiada da felicidade, mas divórcios, zangas, mágoas,

falhanços e depressões. (...) Ao mito da felicidade sucede o problema da felicidade (...) (Morin, 1980, pp. 124-125)

E conclui que talvez “a crise do star system não seja apenas um aspecto específico da história do cinema” talvez possa “corresponder a uma problematização no seio da civilização que traz consigo a desintegração da euforia cultural” (Morin, 1980; p. 125)

Esta necessidade permanente de brilho e de mestria no *domínio da arte* por parte do artista, assume-se como uma força dominadora em todo o espaço cénico ocidental do séc XX, e é, considerando a globalidade de todos os argumentos, aquele elemento que acaba por se sobrepôr a qualquer outro, devido em grande parte às justificações apresentadas por todos aqueles que vêm na dimensão “*motionless*” do *laptop* um aspecto negativo e depreciativo da *performance*.

The motionless performer behind the laptop does not allow for any display of how the sounds are being created for the audiences, who are used to seeing performance, gesture, and even theatre. For example, when a violin player is performing, the audience can see him/her physically interacting with the instrument. The audience can connect what they see and what they hear. They can see the physicality of the performer, their movements and gestures, and they can hear the outcome of those movements directly (Stuart, 2003).

Miller Puckette, ele próprio guitarrista, quando questionado sobre os eventuais valores e pré-requisitos que devem prevalecer quando se pensa construir um instrumento, subentende-se electrónico, comenta:

Any really successful music instrument has to be something that you can develop virtuosity on (Puckette, 2012).

Adam Overton, em *Invisible performance and the virtuosic body*, observa que:

Our culture’s understanding of the virtuosic serves primarily to identify and set apart from ‘the rest’ a more proficient someone, and is quite likely the foundation upon which the traditional,

binary roles of the performer and the spectator are based (Overton, 2006).

Significativamente com a posição de Overton, Cascone, provavelmente um dos mais activos pensadores electrónicos a dedicar especial atenção a este conjunto de percepções, resume a pertinência do enquadramento apontado por Overton e enfatiza a dimensão da herança histórico-cultural da seguinte forma:

Until the appearance of the concert hall in the 1700's, music was primarily performed in the socialized settings of churches, European courts and in the parlors of the aristocracy, where the musician's work and body were fully owned by their employers. Once freed, the act of performing music shifted from indentured servitude to entrepreneur, and thus became based on "exchange," i.e., the transformation of value into money. Musical performance, now distanced from prior rituals of socialization, created a polarized axis of performer and audience (Cascone, 2002).

Um valor negociável?

Simon Shepherd, reconhecida autoridade na área das artes dramáticas e autor de *Theatre, Body and Pleasure*, define uma concepção e entendimento do teatro como “*a place which exhibits what a human body is, what it does, what it is capable of*” (Shepherd, 2006, p. 1).

Profundo conhecedor dos valores de palco e do que está em jogo quando alguém se submete à exposição pública depois de decidir a ultrapassar “o momento de penetrar na luz” (Damásio, 2000), salienta que esta entrada corresponde uma negociação entre quem se expõe (em palco), e quem assiste (mais ou menos pacificamente) na audiência:

Theatre requires special things of bodies, and makes demands on audience as much as performer. It generates and manipulates pleasure in relation to bodies. Through this pleasure it engages those values which are held personally and culturally. Theatre is a practice in which societies negotiate around what the body is and means (Shepherd, 2006, p. 1).

Embora não estejamos propriamente a falar de teatro, no sentido substantivo e técnico do termo, quando nos referimos à *performance* de laptop, a verdade é que num nível transversal, há um elemento capital que nos permite avaliar as duas artes de um modo paralelo; e esse elemento capital é precisamente aquele a que alude Shepherd, e que é colocado também por Damásio de uma forma muito clara quando sintetiza a questão no plano da transposição do escuro - a zona da privacidade, da intimidade e do não partilhado - para a exposição pública - essa outra zona da consciência onde se escolhe a abertura ao outro.

Peter Brook, outro nome incontornável do teatro mundial, também a propósito do valor de estar em cena, afirma no seu primeiro parágrafo de *O Espaço Vazio*:

Posso chegar a um espaço vazio qualquer e usá-lo como espaço de cena. Uma pessoa atravessa esse espaço vazio enquanto outra pessoa observa – e nada mais é necessário para que ocorra uma acção teatral (Brook, 2008).

Tanto Brook como Shepherd alertam-nos para a necessidade de haver uma consciência de que entrar em cena já é criar uma acção, já é ser-se alguma coisa. O que se comunica em cada uma das artes é certamente diferente, a forma como se comunica também é diferente, assim como diferente pode ser também o lugar, a duração e a luz do momento. Mas sob um certo prisma, o prisma da exposição ao outro, esses dois momentos, o do actor e o do músico, cada um no seu mundo, equivalem-se, e, como refere Shepherd, ambos se expõe à circunstância negocial: *“because many assumptions about what is good, right, natural and possible are grounded in assumptions about what the body is, what it needs, how it works. (...)They also inhabit distinctions made between body and no-body, whether that be mind, spirit, object or society (Shepherd, 2006, p. 1).* De que forma é que essa negociação se estabelece e se organiza, depende de cada criador, do que se propõe negociar (o seu trabalho) e de como se propõe fazê-lo em termos do modelo de produção (a forma). Em todo o caso, essa negociação é certamente uma negociação que acabará por acontecer, com mais ou menos sucesso, dependendo de como é gerida parte a parte.

John Sloboda alude a esta problemática num seminário efectuado na School of Advanced Study sublinhando algumas vantagens que se reconhecem existir ao

colocarem-se alunos de música a trabalhar com alunos de drama. Considerando o investimento que a área das artes dramáticas faz na procura de percepções que melhorem o relacionamento com as audiências, será da maior vantagem que ambas as disciplinas possam estar próximas uma outra em regimes pedagógicos *“to positively affect audience awareness among musicians in training in ways which have real impact on their effectiveness as performers”* (Sloboda, 2011).

Brian Eno, consciente de que a sua presença em palco com os Roxy Music era de certa forma diluída na profusão de toda a informação visual e gestual dos outros músicos, e atendendo a que o seu trabalho era muito circunscrito a *“rotary controls”* sem grande possibilidade de expansão física, optou por procurar esse *valor negocial* a que Shepherd alude, partindo da sua condição de músico imóvel, *motionless*:

I was using instruments that needed quite fine controls, they were rotary controls (...) it wasn't like... the guitar that goes like this (executa gestos amplos de um guitarra, semelhantes aos de Pete Townshend)

or the drummer can do that... (replica a gestualidade do baterista)

and the singer can do this... (volta a gesticular)

... I was standing, doing like that... (recria a gestualidade quase nula de alguém que roda botões com a máxima sensibilidade)

It was a very unfamiliar role for people at the time, I think, because you are now more used to see people doing that because they play on laptops. So I thought: what stage clothes should be about, amplifying the little things I was doing (...) when I had this idea of wearing this, quite famous now, costume with feathers on it, because feathers would tremble (Eno & Khan, 2011).

Desta forma, através de um *flaskback* de cerca de 40 anos, Eno sublinha ter percepcionado claramente a existência de uma problemática semelhante à do *laptopper*, vivida anteriormente pela música acusmática e que o terá motivado a adoptar conscientemente uma actitude de *negociação* tendo em conta a sua condição de *performer*.

Em termos práticos, cada criador, com mais ou menos consciência, acaba por ter de lidar com esta questão, conforme assinala Shepherd a propósito das afirmações de Walter Benjamin⁶⁰, “*technology has subjected the human sensorium to a complex kind of training*” (Benjamin, 1968; citado por Shepherd, 2006, p.7). Daqui decorre, que, no caso do *laptop*, pela sua própria tendência natural para a imobilidade, a problemática é invariavelmente transportada para uma zona de negociação obrigatória.

Simon Emmerson, observando a “*live performance*” a partir de uma posição estritamente musical (não teatral) equaciona essa negociação em 3 níveis diferenciados, mantendo a circunstância de ter de existir um *human performer*:

- *who takes decisions and/or makes actions during a performance which change the real sounding nature of the music;*
- *who produces sound mechanically; or who produces sounds on electronic substitutes for mechanical instruments using similar physical gestural input;*
- *who does not mechanically cause the sound, yet who may cause, form or influence it through electronically mediated interfaces under immediate control (Emmerson, 2007a).*

Overton refere que o valor de qualquer corpo que ocupa o espaço cénico é inegável independentemente de tudo o que ele possa ou não fazer:

Though static, you are surging. You are multiplicity — the simultaneous juxtaposition of internal and external, motion and stillness, body and mind — a breathing bundle of contradiction. Our body churns away invisibly beneath a serene layer of flesh, unnoticed by ears designed to prevent such low-frequency vibrations and ‘noise’ from clogging our consciousness (Overton, 2006).

Pina Bausch, inquestionavelmente uma das grandes figuras da arte contemporânea europeia, reflecte em toda a sua metodologia de trabalho e projecção cénica um espírito

⁶⁰ *Illuminations: Essays and Reflections (1968)*

de negociação muito aguçado com o seu público. Tomando por referência as grandes temáticas do mundo moderno como o “amor e medo, solidão e espera, desejo e frustração, memória e esquecimento, as obras de Bausch submetem a realidade a um código subjectivo, com regras de jogo muito próprias que esbatem as distâncias entre essa realidade e o sonho e entre o actor e o espectador, desafiando as capacidades de interpretação” (Assis, 1994, p. 26). Segundo a própria criadora, inclui-se em toda a sua estratégia de criação o pressuposto de que espectador é uma força dinâmica pelo que se torna vital a sua integração no espírito do espectáculo, e, como refere:

Cada pessoa na plateia faz de alguma forma parte da peça; traz a sua própria experiência, a sua própria fantasia, o seu próprio sentimento, como resposta ao que vê. Algo se passa dentro dela. Só compreende isso se deixar que aconteça, não é algo a que se possa chegar com a inteligência Assim, toda a gente, de acordo com as respectivas experiências, sente coisas diferentes, e fica com diferentes impressões. Inclusivamente, em dias diferentes, aquilo que se sente é diferente” (Pina Bausch, citada por Assis, 1994, p. 27)

Maria de Assis fala deste valor negociável referindo que, com Bausch “deixamos de poder consumir uma obra-divertimento ou de apreciar passivamente uma dada interpretação da realidade”. E acaba por concluir: “é-nos proposto um desafio que nos obriga a tomar uma posição e a produzir um sentido” (Assis, 1994, p. 27).

Cascone, consciente desta mesma dificuldade comercial por parte do *laptopper*, e preocupado com a hegemonia dos modelos de produção próximos da indústria discográfica que privilegiam e perpetuam a criação da aura artística, refere dificuldades críticas face a um caminho de libertação e autonomia por parte do artista electrónico:

Technological wizardry afforded the artist a “larger-than-life” aura/presence through the studio-produced record. The expectation for performers to maintain and reinforce this presence in concert resulted again in the appropriation of theatrical codes. Set design, props, costumes, pyrotechnics and lighting all served to create a heightened sense of spectacle that (Cascone, 2002).

Embora regularmente questionado por oferecer uma *performance* pouco interessante do ponto de vista visual e gestual, e correndo o risco constante de ser mal interpretado por um público não preparado, o *laptopper*, apesar de todas as adversidades, insiste com o seu *statement* e coexiste pacificamente com a intransigência de alguns públicos, ao mesmo tempo que procura encontrar novas *formas de negociação* ao nível da própria dinâmica do instrumento. Como refere Nick Collins:

the laptop performer (...) designs systems that provide the optimum balance of control and freedom of expression for their performance needs – whether the audience appreciates it or not.
(Collins, 2003)

De uma forma geral, podemos observar que existem variadíssimos modelos de produção de *performance* com laptop, e tal como referimos anteriormente,⁶¹ vemos nessa circunstância a afirmação da individualidade de cada personalidade artística, sendo alguns criadores mais conscientes do que outros, de que existe, tal como refere Shepherd, um *valor negociável* ao qual é preciso atender.

Sobre este último aspecto, relativo à forma como os artistas negociam esse valor contratual, damos conta no próximo subcapítulo, 2.3, onde, em termos práticos, tratamos de documentar e salientar algumas formas de negociação levadas a cabo por diferentes criadores que fazem uso do laptop como forma de se apresentarem em *performances* musicais.

Novas soluções: de onde se reporta a necessidade?

Neste pequeno subcapítulo dedicamos alguma atenção à detecção da problemática associada aos meios técnicos usados pelos *laptopers*, tentando identificar e sublevar, por uma lado, a sua proveniência, e por outro, as razões que conduzem à identificação e categorização de tais condições como *condições problemáticas*.

Em 2006, Marcelo Wanderley ao procurar responder à questão sobre como se pode utilizar a elevada capacidade de computação e geração sonora em tempo real, recupera

⁶¹ Capítulo 2.1 (Conceitos Chave)

uma questão muito semelhante colocada em 2002: “como tocar um computador?” (Wessel & Wright, 2002).

Observando mais de perto, a questão parece apontar para uma subdivisão em duas problemáticas: uma que se prende com o domínio criativo; e uma outra direcção, mais próxima do domínio da investigação, e a que Wanderley responde:

(...) é preciso decidir quais os tipos de controlos que serão postos à disposição dos possíveis músicos. Dito de outra maneira, não se concebe, com excepção de aplicações muito específicas, como, por exemplo, laptop music, a utilização do mouse e do teclado standard como interface de controle (Wanderley, 2006).

Desta forma, Wanderley sublinha claramente um questionamento que sabe estar no ar a propósito da utilização do rato e do teclado como interfaces de controlo, também identificados por Michelle Irving como ‘point-click-display’ - formato de *performance* referenciado como *standalone*. Ao mesmo tempo que revela compreensão perante a excepcionalidade deste tipo particular de utilização, Wanderley conclui que será necessário investigar e decidir sobre que outro tipo de controlos se deverá investir.

No mesmo ano de 2006, Mark Zadel conclui na sua tese de mestrado que esta forma de controlo através de “on-screen widgets — knobs, buttons, and faders” compromete os resultados da *performances* ao vivo porque na essência opera mecanismos de contrição ao próprio fluir da criação. Além disso, argumenta, limita também muito a capacidade de improvisar, a que Zadel contrapõe um *software* alternativo para *performance*. Trata-se de um sistema que tem como objectivo dar um sentido de “active creation” à *laptop performance* (Zadel, 2006).

Sergi Jordà, igualmente dedicado à produção de novos instrumentos e novas formas de interacção, a propósito da proliferação de meios de produção e da superabundância de novas ofertas, lembra:

Many new instruments are being invented. Too little striking music is being made with them. We need useful, playable, thought-provoking enjoyable instruments, capable of interesting, surprising, enjoyable music (Jordà, 2004a).

E questiona-se: *How can we create these “good” instruments?*

Partilhada igualmente por Wanderley, esta questão, que subentende uma preocupação relativamente ao sucesso dos processos de investigação assim como dos seus resultados, é uma questão dupla, uma vez que além de perguntar como se podem fazer instrumentos, coloca ainda a dúvida, em forma tónica sobre um aspecto essencial: não basta criar, é preciso também que o que se cria seja efectivamente “bom”.

Bert Bongers, reforça esta ideia sob a perspectiva da interacção com o público, sublinhando a importância que o sistema pode desempenhar na qualidade da interacção:

Interaction between a human and a system is a two way process: control and feedback. The interaction takes place through an interface (or instrument) which translates real world actions into signals in the virtual domain of the system (Bongers, 1999).

Do ponto de vista de um processo de investigação que vise a criação de soluções inovadoras e mais próximas da fisicalidade e da gestualidade, o quadro de questões e de valores propostos por Bongers, Jordà ou Wanderley tem toda a pertinência e não há como imaginar outra forma de o fazer.

Contudo, do ponto de vista da *praxis* musical, há outros factos que nos apontam para um franco sucesso do modelo de produção que privilegia a relação ‘*point-click-display*’ com resultados igualmente interessantes aos dos músicos tradicionais, e capazes de levar uma audiência a outros níveis de percepção. Ocorre-nos pois perguntar: como se explicam as centenas de concertos produzidos por *laptopers* que só usam o rato ou o *trackpad* como formas de controlo dos seus *softwares*?

Mais, como se explica o facto de criadores consagrados que efectuem dezenas de concertos por ano, como os casos de Fennesz, Murcof, Tim Hecker ou Scanner, só para citar alguns exemplos, possam ser tão bem sucedidos juntos dos públicos e dos promotores, a usar quase exclusivamente, para interacção com o laptop, um formato ‘*point-click-display*’?

Em 24 de Janeiro de 2014, Kim Cascone, invocava a temática da interacção *online* na rede social Facebook, a propósito do controlador DS1 MIDI Mixer da Dubspot⁶²

⁶² Dubspot - <http://www.dubspot.com/DS1>

recentemente chegado ao mercado. Transcrevemos parte de um diálogo seu com um outro utilizador:

(no topo do post há uma imagem do controlador)

1º comentário:

Jack Hertz - All these things are obsolete with touch screens and tablets that let you design your own available now.

Kim Cascone - I don't like touch screens for mixing or performing - had a Lemur a long time ago - just sits in a corner and collects dust

Jack Hertz - The controller design apps allow you to account for all your personal ergonomic needs. They are much more sensitive now and you can control things with one finger whereas knobs require a whole hand.

Kim Cascone - yeah the Lemur allowed this as well but I am old school in that regard - I need a fader/knob to touch - I really don't like touch screens for mixing

Kim Cascone - I'll give you my Korg nanokontrol when you pry it from my cold, dead hands!

Jack Hertz - You know what's best for you. For me, I am employing live harmonic modeling in real time and knobs don't cut it.

Kim Cascone - true -- touch screen controllers allow for more complex control over synthesis parameters which is a handy application... I've reduced my workflow (I know I know I hate that term too) to sound design in Pure Data, editing in Audacity and mixing/performing in Ardour... my entire studio tucks neatly under one arm and is portable

Jack Hertz - "Workflow" is what I have been trying to eliminate for decades. I don't mean to sound like I am putting traditions down; it's just this idea of instantly painting with sound that has been a mission of mine.

Kim Cascone - this is called "composing in real-time" - the goal is to go from idea to artifact in under 60 seconds!

Jack Hertz - I took the idea from real instruments. I want that level of control over the range of an orchestra.

Kim Cascone - true - maximal expressivity has been the holy grail of the electronic music controllers for a long time now.

A partir da conversação, é possível observar de que forma se faz o debate sobre a problemática dos modelos de controlo. E, tendo em conta a experiência performativa de Cascone, é curioso observar o seu desagrado em relação ao uso do Lemur⁶³ e aos *touch screens* para *performance*. Tal como refere, para “tocar com as mãos”, prefere o toque de *fader/knob*, sendo que a conversação se mantém centrada basicamente sobre valores performativos muito diferentes; Kim Cascone reflecte sobre as implicações das decisões a tomar em frente de um público (*performance* ao vivo) enquanto Jack Hertz dirige as suas atenções mais para o trabalho de design de som cuja *performance* se faz em estúdio, ou seja, sem os habituais riscos que derivam de terem que se tomar decisões em tempo real, em frente a um público que pagou para ser impressionado e convencido de o seu investimento valeu a pena.

Brian Eno, refere que esta questão da quantidade de ofertas e de possibilidades relativamente aos equipamentos, não corresponde necessariamente aos anseios de um criador ou de um produtor. Na verdade esse trabalho tem de ser feito anteriormente, e escrutinado passo a passo. Refere:

(...) what you need... a fewer possibilities... that are more interesting (...) the whole emphasis on synthesis at design has been towards giving you more and more options; it's not more options that you want, it's more useful options (Duncan Ward & Gabriella Cardazzo, 1989).

Em 2012, a *Turstyle*⁶⁴ colocou *online* um vídeo⁶⁵ que reportava a criação do LinnStrument, um novo instrumento musical produzido por Roger Linn, um dos

⁶³ Liine, fundada em 2010 por Etienne Noreau-Hébert, Gareth Williams, John Acquaviva, Mark Quail, Nicolas Bougaieff e Richie Hawtin - <http://liine.net/en/products/lemur>

⁶⁴ Turstyle - magazine *online* patrocinada pela Corporation for Public Broadcasting - <http://turnstylenews.com> (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁶⁵ <http://vimeo.com/20858211> (acedido em 20 Janeiro 2014).

criadores de equipamento musical mais reputados de sempre⁶⁶. Nesse vídeo, além de uma pequena explicação seguida de demonstração pelo próprio Linn, há também inserção de texto (legendas destacadas) com o objectivo de sublinhar as ideias-chave associadas ao instrumento.

Do conjunto das afirmações produzidas, também replicadas no texto da página *web*, cabe destacar o seguinte segmento:

- *Mr. Linn has a new toy - the LinnStrument. It looks like an iPad with a grid of pressure sensitive note buttons to capture expression (...)*

Este vídeo promocional, realizado durante a apresentação do protótipo do *LinnStrument*, permite-nos observar dois critérios estratégicos de comunicação: por um lado, a valorização do conceito *toy*, e por outro, a associação ao iPad. Durante a demonstração, investindo numa outra direcção de comunicação, o próprio Roger Linn usa a expressão “*like a guitar*” e sublinha por diversas vezes, a potencialidade expressiva derivada da sensibilidade ao toque, terminando a demonstração a tocar uma peça musical. Enquanto o vídeo passa, a demonstração é acompanhada de um texto que enfatiza a analogia da sua proposta contrapondo-a a 3 instrumentos acústicos. Refere: “*like a guitar*”, “*like a piano*” e “*like a violin*”.

Destaca-se pois do discurso de Linn, enquanto designer experiente e com uma larga carreira profissional, uma evidente preocupação em clarificar as qualidades expressivas do instrumento, ao mesmo tempo que procura manter uma vinculação gestual a alguns instrumentos tradicionais.

Parece claro que este pacote informativo e promocional, visa comunicar valores da *leveza* e de *portabilidade* no design do produto, ao mesmo tempo que se tenta enfatizar a todo o custo, a manutenção dos valores expressivos típicos dos instrumentos tradicionais.

⁶⁶ Roger Linn desenhou a primeira drum machine com samples digitais, a LM-1 Drum Computer, e mais tarde esteve envolvido na criação da linha MPC da Akai. Qualquer uma destas criações, cada uma a seu tempo, desempenhou um papel crucial na produção musical a partir dos anos 80. Géneros musicais e autores como Petel Gabriel, Prince e um sem fins de autores de *rap* e *hip hop* usaram até hoje máquinas despoletadas por R. Linn e não se cansaram de sublinhar o papel que essas mesmas máquinas desempenharam nas suas criações.

Christian Brown⁶⁷ em *How 'Minority Report' Trapped Us In A World Of Bad Interfaces*, reporta uma história que lhe acontece recorrentemente no exercício das suas funções de animador ligado à indústria cinematográfica e audiovisual:

I wish I could get away with charging my clients a fee for every time they say "Minority Report" to me. I'm a commercial artist in L.A., and 90% of commercial art is shutting up and giving the client what they want. That means I spend a lot of time trying to repackaging Steven Spielberg's vision of the future: floating graphical windows with video hovering in them, typography flickering and animating in response to actors' actions, interfaces appearing and disappearing when fingers reach out to poke them. In short, building a virtual iPad interface, hovering in front of the actor using it. (...) but it's time for us to let it go: we've built our graphics and our electronics around interface eye candy, rather than trying to come up with new and more effective ways to control our real and imaginary gadgets. The best thing you can say about touchscreens are they look good on camera and they're better than T9 texting, which is kind of like being better than fax machines (Brown, 2013).

Podemos pois deduzir a partir das palavras de Brown, um profissional de experiência inquestionável, que há uma espécie de replicação do efeito *ad nauseum*, ao qual ele tem de responder afirmativamente, ainda que não reconheça a validade dos argumentos em defesa desse mesmo modo de interacção. Como refere mais adiante: *“There are better ways to handle spatial ideas, ways which are more in line with the way our bodies are built. Human hands and fingers are good at feeling texture and detail, and good at gripping things—neither of which touch interfaces take advantage of”* (Brown, 2013). Este ponto de vista de Brown não podia estar mais em consonância com as ideias expressas por Cascone durante a sua interacção no Facebook, quando coloca a tónica sobre o factor “toque”, na interacção com as tecnologias. Assim, ambos os argumentos

⁶⁷ Animador ligado indústria cinematográfica, Los Angeles.

reforçam a ideia de que *'point-click-display'* e controle táctil em volumetria (*faders*, *knobs*, etc) não são afinal tão críticos quanto pode parecer. E Brown conclui:

(touchscreens) are a great way to cheaply interact with a small electronic device—like, say, a phone. But the problem is the outsized role the touchscreen has taken in our pop cultural understanding of computer interfaces. The "hovering multitouch" interfaces of Iron Man 2, Total Recall, and Tron have become pop culture's vision of what's state-of-the-art. (...) They are interfaces that look good, rather than interfaces that work well (Brown, 2013).

André V. Perrotta, físico, investigador e criador multimédia subscreve sensivelmente a mesma opinião de Brown, reportando uma história semelhante, e que no seu caso é também traçada a partir da sua própria experiência profissional:

Lembro-me de em 2006 e 2007 ir a incontáveis reuniões em agências de publicidade que pediam a "Minority Report Screen" e em quase todas elas, essa solução era completamente absurda para o que o cliente precisava⁶⁸.

Por sua vez, Sergi Jordà, centra a sua observação sobre a quantidade de soluções produzidas ao nível dos interfaces musicais, e conclui que também aí há uma falha, sob a forma de vício e de desgaste temporal, quanto à forma de abordar o design de produto:

Many new musical interfaces still seem highly inspired by traditional ones, most often designed to be 'worn' and played all the time, and offering continuous, synchronous and precise control over a few dimensions (Jordà, 2008).

Já em finais dos anos 90, Axel Mulder, sublinhava que dentro do modelo de criação de instrumentos electrónicos que pretendem emular fisicamente instrumentos acústicos (exemplos: guitarra MIDI, controlador de sopro da Yamaha, controladores de

⁶⁸ Troca de correspondência privada.

percussão, violino Zeta, acordeão MIDI, etc.) acontece com alguma frequência que a forma de agir com o instrumento se vê afectada pelo relacionamento gestual com o interface, resultando daí um certo nível de insatisfação.

Examining electronic musical instruments it can be seen that gestural interfaces for sound synthesis systems have largely been copied from traditional physical musical instrument designs (...) Many performing musicians are dissatisfied with the expressive capabilities of these instruments when compared with traditional acoustic instruments (Mulder, 2000).

Desta forma, em consonância com as preocupações de Jordà e de Wandelrley, Mulder faz um sublinhado vital por uma questão que se mantém premente ainda nos dias de hoje quanto à concepção de novos instrumentos. Na verdade, a procura do novo, parece trazer sempre consigo a inevitabilidade da herança gestual, que, quer se queira quer não, arrasta sempre consigo os modos de actuar e interagir fisicamente que todos nós herdamos culturalmente.

Recuperando a discussão para a zona da laptop *performance*, observamos que no universo dos acontecimentos musicais de natureza profissional, o modelo de interacção baseado na tecnologia “*home-office (...) signifier as a business tool (...) considered a violation of the codes of musical performance*” (Cascone, 2002) pese embora tudo o que sobre ele cai, é ainda assim, um modelo absolutamente consolidado e respeitado entre promotores e públicos; por mais paradoxal que possa parecer.

Observamos pois, que a esmagadora maioria dos criadores que desenvolvem uma carreira profissional ligada à *performance*, se mantêm substancialmente afastados da utilização de formas de controlo gestual, o que, de certa forma, nos poderá levar a considerar as opiniões de Brown e Cascone como opiniões pertinentes. De entre os casos mais notórios de laptopers activos profissionalmente, notamos duas excepções em Alva Noto, que embora use o *trackpad* usa essencialmente o Lemur; e em Pita, que nalguns *sets* musicais usa o iPad. Haverá outros casos certamente, contudo, como referimos, a grande maioria dos laptopers usa o formato ‘*point-click-display*’, via rato ou *trackpad*, usando em grande parte dos casos, controladores externos em formato *fader/knob*, *fader/knob+pad* ou *pad* (e.g. Doepfer Pochet Control/Dial, Korg nano

Kontrol/Pad/Key, Evolution X-Session, Faderfox Micromodul, Wave Idea Bitstream 3x, Novation Launchpad, Behringer Midi Control, Akai LPD8 *Laptop Pad*, monome).

Nalguns casos, mais raros, alguns *performers* usam modelos de *fader/knob* e/ou *pad* combinado com teclado de piano integrado no mesmo corpo físico.

Como traço comum à grande generalidade dos controladores usados, encontramos como características: a pequena dimensão e o peso muito reduzido, o que permite o fácil transporte numa mochila normal, aspecto salientado no diálogo de Cascone: “*my entire studio tucks neatly under one arm and is portable*”⁶⁹.

Faders, knobs e pads, parecem pois, ser as formas mais usuais, logo preferenciais, de aceder ao instrumentário electrónico residente no laptop.

Em contrapartida, controladores *touch screen* não parecem ganhar grande simpatia e preferência por grande parte dos *laptop performers*. O mesmo acontece com controladores que procuram explorar outras vias de gestualidade, como por exemplo o relativamente recente Leap Motion⁷⁰, ou o mais antigo GypsyMIDI (Sonalog). Este último, embora tenha recebido a atenção especial dos media (e.g. a revista Sound on Sound⁷¹ ou a Gizmag⁷²) a sua repercussão no meio profissional dos *performers* electrónicos não parece ter tido qualquer representatividade em festivais que contemplam as componentes experimental e electrónica (e.g. Unsound, Transmediale, Mutek, Decibel, Sonar, Lev, CAMP, Semibreve, Madeiradig, EME).

⁶⁹ Interação *online*, na rede social Facebook, entre Kim Cascone e Jack Hertz (p. 119-120).

⁷⁰ Leap Motion - www.leapmotion.com

⁷¹ Sound on Sound, Outubro de 2006 (<http://www.soundonsound.com/sos/oct06/articles/sonalog.htm>) (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁷² Gizmag - <http://www.gizmag.com/go/5091/picture/19326> (acedido em 20 Janeiro 2014).



Figura 12: controlador GypsyMIDI (Sonalog.com) 2006
(fonte: <http://www.soundonsound.com/sos/oct06/articles/sonalog.htm>)

Novas soluções para velhos problemas ou velhas soluções para novos problemas?

Paralelamente aos questionamentos e opções dos criadores, observamos a consolidação da conferência internacional New Interfaces for Musical Expression (NIME) exclusivamente dedicado a partilhar “*knowledge and late-breaking work on new musical interface design*” desde 2001, ano em que aconteceu a primeira edição⁷³. Acedendo ao largo banco de vídeos disponíveis na página da organização⁷⁴, podemos ouvir e visionar uma enorme diversidade de propostas colocadas a debate entre investigadores. Observando e ouvindo as propostas, levantam-se um conjunto de questões que se podem sintetizar num par de problemáticas:

- Quantos destes novos instrumentos circulam regularmente em festivais internacionais de música electrónica e/ou experimental?
- Quantos destes instrumentos foram desenvolvidos com o objectivo de serem usados em concertos ou *performances* profissionais, e não para fins correlacionados com objectivos legítimos de investigação académica?

⁷³ International Conference on New Interfaces for Musical Expression - <http://www.nime.org> (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁷⁴ NIME vídeos - <https://plus.google.com/10256997959655447204/videos> (acedido em 20 Janeiro 2014).

Observando a actuação de Mark Applebaum a partir da sua peça *Aphasia*⁷⁵ (Applebaum, 2012), independentemente do que o nosso gosto pessoal possa ditar, é muito provável que sejamos levados a concordar com a observação de que se trata de um resultado muito interessante, e com um elevado grau de proficiência tecnológica. No entanto, fica-nos por saber se a *performance* em questão se enquadra num grupo de *performances* musicais tipicamente electrónicas, coisa que duvidamos, ou então numa inscrição mais teatral, próxima da tradição do cabaret moderno ou do vaudeville musical em que o músico *encarna* um personagem e ultrapassa a típica barragem neutral do músico tradicional. Mais do que uma imagem de músico, Applebaum, cria a imagem de um *entertainer*, que por sinal se expressa através de um instrumento electrónico.



Figura 13: esquerda: Vaudeville duo (Bingham and Gabler). direita: Mark Applebaum (NIME 2012)
(Vaudeville duo, sem data; fonte: National Music Museum, The University of South Dakota)

Assim, a partir deste exemplo, ocorre-nos colocar duas questões que têm tanto de retórica, como de pragmatismo: (1) que comparação se poderá estabelecer entre esta *performance* de Applebaum e uma *performance* de Tim Hecker, Biosphere ou Oval (utilizadores de laptop)? (2) de que ponto de vista teríamos que partir para concluirmos que qualquer um destes últimos casos faria uma melhor actuação ou obteria um melhor resultado artístico se usasse um sistema semelhante ao de Applebaum nos seus concertos?

⁷⁵ NIME 2012, Ann Arbor, University of Michigan, Mendelssohn Theatre, 21 de Maio.

Quanto a nós, acreditamos que os casos não são comparáveis. Contudo, tal como reportamos no subcapítulo 2.1, as comparações e as analogias são uma problemática muito invocada e sublinhada entre investigadores e produtores de soluções: “*the laptop is unlikely to offer up an image of conviviality in musical performance*” (T. Turner, 2003).

Será então adequado, partir do princípio de que usar um laptop com um controlador de botões rotativos, só por si, não é fazer uma boa escolha? Turner parece querer dizer-nos que não, quando afirma: “*The laptop computer’s business symbology is not transcended in the act of musical performance*” (T. Turner, 2003).

Pelo que observámos, não parece haver evidências de que esse princípio de pensamento se baseie em dados alicerçados em estudos metódicos e consistentes. De facto, as únicas evidências que parecem sobressair parecem-nos apontar para uma tendência na replicação de impressões gerais colhidas nalgumas *performances* mais disruptivas; impressões essas que por sua vez se vão replicando novamente um pouco por todo o lado. Fê-lo Tad Turner no seu artigo *The Resonance of the Cubicle: Laptop Performance in Post-digital Musics*, ao reportar alguns desses episódios, e também nós o fizemos no subcapítulo 2.1. Contudo, esta mesma replicação embora sintomática de uma impressão geral, não parece, só por si, representar um argumento cientificamente sólido. Ela parece sim, evidenciar uma possibilidade de percepção colectiva, apontada por Weaver, Garcia, Schwarz & Miller, assente num princípio de dependência grupal em que as pessoas são levadas a acreditar que a norma aponta numa direcção, ao mesmo tempo que a maioria silenciosa pode eventualmente sentir ou pensar o contrário. Como os autores referem, há uma forte tendência para as pessoas inferirem e ou concluírem que “uma mesma coisa repetida muitas vezes pela mesma pessoa pode equivaler a essa mesma coisa repetida por diversas pessoas”:

(*...a familiar opinion is a prevalent one, even when its familiarity derives solely from the repeated expression of 1 group member (Weaver, Garcia, Schwarz, & Miller, 2007).*)

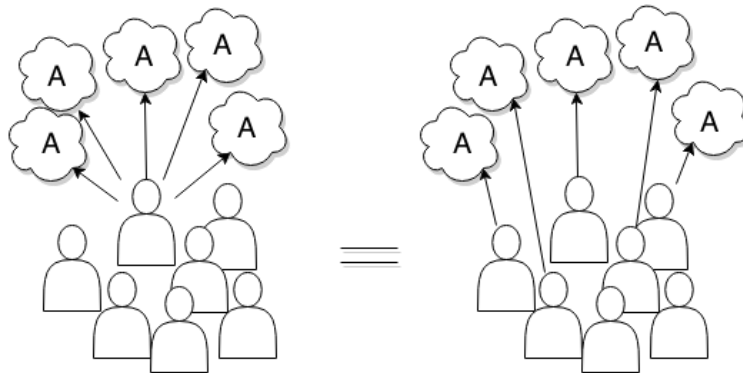


Ilustração 3: “A Repetitive Voice Can Sound Like a Chorus” (Weaver et al., 2007)

Na verdade, talvez nos esqueçamos de um facto fundamental: é que o rato/*trackpad* e o teclado, já são nos nossos dias, objectos de manuseamento regular; são por assim dizer “objectos do nosso dia-a-dia”. E como tal, encontram-se ajustados ergonomicamente ao fluxo físico do nosso quotidiano. Considerando que todo o interface e toda a relação de controlo sobre um equipamento é de alguma forma uma relação metafórica, a facilidade na usabilidade torna-se crucial quando tende a tornar-se transparente à nossa consciência. Os dedos *vão aos sítios*, e essa facilidade, como se sabe, é uma parte fundamental do relacionamento de um músico com o seu instrumento, qualquer que ele seja. O mesmo acontece no domínio de qualquer ferramenta ou instrumento de trabalho. Observando os factos à luz deste argumento, e observado a quantidade de *laptopers* que fazem uso do sistema de controlo “*point-click-display*” parece-nos haver razões suficientes para nos questionarmos sobre se de facto esta opção, só por si, é causadora de algum desconforto por alguma parte das audiências de *performances* de *laptop*, ou se este desconforto se deve a outras razões, mais próximas da omissão de informação visual, da ausência do princípio de causalidade, ou a qualquer outra razão.

Talvez seja importante também, recordarmos as palavras de John Cage, inicialmente proferidas numa palestra em 1937, a propósito do aparecimento do Theremin, e que se revestem de bastante pertinência neste contexto em que observamos *soluções* tecnológicas para problemas que nem sabemos muito bem se sabemos realmente quais são. Diz então Cage:

When Theremin provided an instrument with genuinely new possibilities, Thereminists did their utmost to make the instrument sound like some old instrument, giving it a sickeningly sweet vibrato, and performing upon it, with difficulty,

masterpieces from the past. (...) Although the instrument is capable of a wide variety of sound qualities (...) (Cage, 2011, p. 4).

Mais uma vez, à semelhança de exemplos anteriormente aludidos, verificamos a tendência para a replicação de modelos de pensamento baseados em matrizes de comportamento muito enraizadas, e que procuram, de uma forma ou de outra, evitar a disrupção procurando recuperar o inventário linguístico (conteúdo artístico), e, não menos importante, a gestualidade correspondente (forma de produzir conteúdo). Efectivamente, como refere Cage a propósito do vibrato, a sua execução é na realidade muito semelhante entre o Theremin e um instrumento tradicional. Ainda que com algumas reservas relativamente às *nuances* possíveis, será importante lembrar e reportar este fenómeno de replicação ou perpetuação de comportamentos ao longo dos tempos, referido por Brown numa outra perspectiva:

Like porn, techno interfaces are more focused on what looks good than what feels good. And like porn, it's pretty hard to get people to stop buying (Brown, 2013).

Desta forma, considerando o efeito de replicação comportamental anunciado por Cage (2011), considerando os comportamentos gerais de conformidade (Asch, 1956; Bernhein, 1994; Weaver et al., 2007), assim como a voracidade contemporânea pela posse da tecnologia e a avidez por tudo que é novo (Jackson, 2010; Turkle, 2011), é bem possível que as palavras de Brown façam todo o sentido, e que tenhamos que abrir a discussão a um novo quadro de intervenientes, tal como o equaciona Victoria Vesna, a partir da consciência de estarmos no “*being in between*” ao qual se torna vital responder com uma *Terceira Cultura* que deverá emergir de uma triangulação entre as Artes, as Ciências e a Tecnologia (Vesna, 2000, p.7)

Cage, consciente dessa necessidade de olhar a criação sonora de um ponto de vista mais desligado de causalidades e justificações, equaciona o seu questionamento num jogo de pergunta-resposta em *Silence Lectures and Writings*:

*Question: Is this a thematic?*⁷⁶

Answer: Who said anything about themes? It is not a question of having something to say.

Question: Then what is the purpose of this “experimental” music?

Answer: No purposes. Sounds. (Cage, 2011, p. 17)

Assim, pese embora todo o mérito que se tem de reconhecer no trabalho inovador de Michel Waisvisz⁷⁷ a lidar com a fisicalidade e a gestualidade em *The Hand* (Krefeld & Waisvisz, 1990) talvez faça algum sentido questionarmo-nos (1) se o seu sucesso, fruto de modo gestual muito particular, será de algum modo replicável e (2) se a gestualidade deverá ser encarada como uma espécie de necessidade ou inevitabilidade na criação musical. Segundo Cage, o resultado sonoro deveria poder bastar-se a si próprio.

No próximo subcapítulo, dedicado ao Estado da Arte, abordaremos casos específicos de laptops e modelos diferenciados de produção, a partir dos quais podemos reequacionar novamente algumas das questões que se levantam ao longo destas últimas páginas, e observar algumas propostas de soluções adoptadas.

2.2.3 Discussão intermédia

As Steve DiPasquale notes in an essay on the ontology of live performance, “[t]he performer becomes the person who initiates the collective listening experience, who transforms an insensate background noise into a foreground performance of, if not music, at least somewhat meaningful, communicative sound” (DiPasquale 2001). (Bach, 2003)

Em 1958, altura em que a música concreta, electroacústica e acusmática ganham grande projecção em França, Milton Babbitt escreve *Who Cares if You Listen?*, um artigo que equaciona a posição e relacionamento do compositor com a sua obra, as audiências, e a

⁷⁶ “a thematic”, tal como na versão de 2011.

⁷⁷ Vídeo dos arquivos vhs do STEIM (Canal de Youtube STEIM) - <http://youtu.be/pYfRORkuPX8> (acedido em 20 Janeiro 2014).

sociedade em geral. Nesse equacionar, Babbitt observa uma espécie de condição de isolamento em que o compositor (seu) contemporâneo se vê envolto, e para a qual se procuram muitas das vezes encontrar justificações:

(...) the music is little performed, and then primarily at poorly attended concerts before an audience consisting in the main of fellow 'professionals'. (...) Towards this condition of musical and societal "isolation," a variety of attitudes has been expressed, usually with the purpose of assigning blame, often to the music itself, occasionally to critics or performers, and very occasionally to the public (Babbitt, 1958).

Para Babbitt, embora as razões se possam rodear de uma grande complexidade, não é possível esquecer que a música é uma área de expressão em constante evolução e revolução, pelo que, esse mal-estar que possa advir de uma procura de “culpa” na realidade não é mais do que uma consequência natural das condições de constante mutação: *“it is a result of a half-century of revolution in musical thought”* (Babbitt, 1958).

Esta reflexão de Babbitt, embora muito extemporânea em relação ao aparecimento da problemática suscitada pela *performance* de laptop, acaba ao mesmo tempo por ser-lhe muito próxima e familiar. E é próxima e familiar, porque coloca a tónica da discussão no plano do relacionamento entre quem faz (o criador) e quem frui a criação (a audiência). Desta forma, Babbitt traz para o centro das atenções, a tomada de posição individual e a afirmação de si próprio face a si próprio, e face ao outro num acto de consciência profunda, perspectivado por António Damásio com *‘o sentimento de si’* (2000), e que tem paralelo nas preocupações de produção artística manifestadas por Walter Benjamin em *O Autor Enquanto Produtor* (1992) relativamente à forma como o criador se deve posicionar perante uma sociedade cada vez mais complexa e exigente. Esta preocupação colhe também bastante atenção pela parte de Shepherd (2006), ao equacionar a presença física do corpo em palco como um acto de negociação entre quem observa e ouve, e quem é observado e escutado.

Caleb Stuart sublinha que a problemática vivida e sentida pelo *laptop*, não pode ser encarada como uma circunstância de polaridades, ou um processo de procura de lógicas absolutas. É preciso encarar a *performance* (de laptop, ou qualquer outra) como uma

actividade dinâmica que acompanha o fluir dos tempos, e em que, a cada nova descoberta ou avanço tecnológico, surgem novas formas de se repensar a criação e a forma de a exercitar perante um público.

It is not that performance, gesture and movement are extra-musical – they are not – but that they are not the sole basis for music; nor are they necessary for the performance and reception of music and especially that of the sound and audio arts (Stuart, 2003).

Porque se encontra imerso numa circunstância de inevitável negociação com o público, o criador deve estar consciente da sua singularidade e da posição que ocupa na sociedade, e, em consonância com essa percepção, deve actuar numa dimensão de absoluta consciência face às adversidades - identificada por Jean Paul Sarte como existencialista (Sartre, 1946) ao considerar que cada homem tem nas suas mãos a responsabilidade de ter de ser ele, e só poder ser ele, o único responsável pelas suas próprias opções na afirmação da sua própria individualidade e na transformação da sociedade. Neste processo, em função de quem é, de quem enfrenta e das circunstâncias em que enfrenta, o criador deverá ter sempre em conta que ao pisar um palco e *penetrar na zona de luz*, ele é um corpo que comunica, e como tal, é investido de um valor e de uma energia que terá sempre que negociar com o seu público (Shepherd, 2006). E, nesse espaço que ocupa voluntariamente, por mais activo ou *motionless* (Cascone, 2002; Stuart, 2003) que se possa apresentar, será sempre portador de uma energia comunicante que deverá conhecer e dominar (Brook, 1993, 2008).

Assim, ao reavaliarmos o ponto de vista de Pitágoras ao propor aos seus alunos que deixem de o observar visualmente, e o escutem como forma de ampliar a concentração nas ideias, reconsideramos a validade dos pontos de vista dos criadores que, independentemente das suas orientações estéticas e divergências processuais, a partir dos anos 50 procuraram devolver ao processo de escuta um papel de relevância suprema no contexto performativo. Recuperando as ideias de Stuart relativamente ao valor da escuta na *performance* musical:

The performativity of the music is to be found in the act of listening and the performance of the audience in relationship to the sound they hear. There is no need then for us to see a

performer physically interacting with an instrument to engage in this aural performativity; we need only listen and engage in the act of listening (Stuart, 2003).

Esta problemática, que factualmente parece ser uma longa *luta* pela prevalência de formas de comunicar, como se pôde averiguar, é um conflito profundamente enraizado na matriz cultural ocidental (sê-lo-á também noutros modelos culturais?) e manifesta-se habitualmente em duas grandes ramificações de pensamento que por sua vez tendem a ganhar novas ramificações, com uma incontável gradação de matizes. Estas duas grandes ramificações, encontram-se associadas por um lado à corrente de pensamento que valoriza as condições acusmáticas propostas por Pitágoras, Francisco López e Kim Cascone, de entre outros, isto é, cancelar a o estímulo visual tanto quanto possível como forma de ampliar a concentração no processo de escuta. E, por outro lado, correspondente à segunda ramificação, há uma corrente que tende a valorizar a performance musical como uma circunstância iminentemente física em que a expressão e o envolvimento corporal do músico são fundamentais na apreciação do programa musical que se ouve.

Assim, no âmbito da música electrónica que nos interessa averiguar, emergindo desta última ramificação, a que valoriza o "*gestural theater*" referenciado por Cascone, identificam-se os casos de criadores e investigadores (Wanderley, Jordà) que estando mais próximos da academia, procuram contribuir com novas formas de *restituir* ao *performer* musical que usa a electrónica, a possibilidade de se expressar gestual e fisicamente, dando-lhe assim a possibilidade de fornecer estímulo visual e gestual às audiências, tomando como grande referência a vasta colecção de gestos e movimentações associadas ao uso dos instrumentos tradicionais.

Quanto à primeira ramificação, a que tenta recuperar os valores performativos da acusmática e que valoriza a exponenciação da concentração na auralidade, o material de reflexão resultante da academia é muito mais escasso e habitualmente faz-se fora da zona de interesses da performance electrónica, sendo, curiosamente a parte mais significativa dessa produção, oriunda de pensadores que são bastante activos profissionalmente no mundo da performance musical. São disso exemplo, os casos de Kim Cascone e de Francisco López que tomaremos como exemplos no subcapítulo seguinte, dedicado ao estado da arte.

(...) the music that reflects the full impact of this revolution is, in many significant respects, a truly "new" music (...) (Babbitt, 1958).

Curiosamente, o desequilíbrio que se sente em relação à produção de literatura científica de um lado relativamente ao outro, não se sente na mesma medida e proporção quando pensamos no actual estado da arte e nas múltiplas formas de criar e de se produzir concertos. Parece de facto haver uma outra realidade que tem sido notada e sublinhada por diversos autores (Cascone, 2000, 2002, 2003a, 2003b; Edmonds et al., 2005).

Em *The studio as laboratory: Combining creative practice and digital technology research*, Ernest A. Edmonds e colegas, identificam e sublinham claramente este desequilíbrio:

Creativity research is a large and varied field in which the central subject is characterized on many different levels. The arrival of digital media and computational tools has opened up new possibilities for creative practice. For the rapidly expanding numbers of computer users, the role of computers in creativity is a relatively new and largely unexplored avenue. (...) The gulf between the creative practitioners and the creativity researchers remains a large one (...) (Edmonds et al., 2005).

O próprio Mark Fell, também el autor do texto anterior, convidado a contribuir pessoalmente para esta investigação⁷⁸, sublinha num texto publicado na rúbrica *Essays* da revista *The Wire*, que, embora a tecnologia esteja neste momento completamente integrada e assimilada nos processos criativos, não há qualquer razão para lhe atribuir outro valor ou qualidade que não a que ela própria encerra dentro de si: a qualidade de potenciar a criatividade humana, nos mais variados enquadramentos. Mas não mais do que isso. Pelo que será conveniente observar essa prática muito de próximo e lembrar que é o individuo, criador, aquele que em primeira e última análise define os termos em que se pode dar uso a qualquer ferramenta. Esta ideia de Fell, parece estabelecer um

⁷⁸ Incluído no conjunto de laptops estudados, a que aludem os capítulos seguintes.

paralelismo claro com a ideia da negociação referida por Shepherd, a propósito das relações entre público e *performer*.

We can redefine technology, not as a tool subservient to creativity or an obstacle to it, but as part of a wider context within which creative activity happens (Fell, 2013).

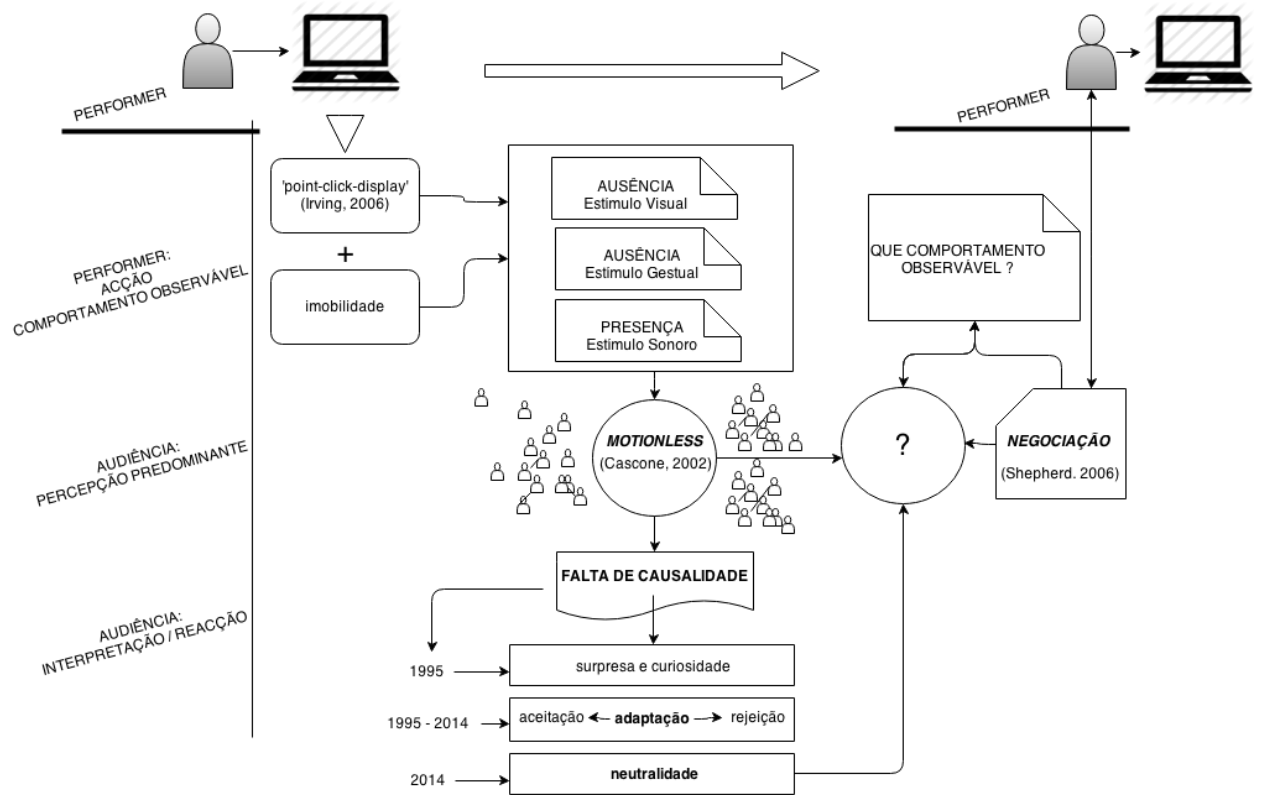


Ilustração 4: Diagrama resumo da Revisão Histórica Interações na performance: decisão-acção, percepção-interpretação, negociação-acção

2.3 Estado da Arte: As Mil e Uma Formas de Negociar

Considerando o actual panorama de produção musical, podemos observar que existem variados exemplos de produção de performance com laptop. Nesse contexto, alguns criadores parecem estar mais conscientes do que outros, de que existe, tal como refere Shepherd, um *valor negociável* ao qual é preciso atender. Tomando a revisão histórica como quadro de referência, podemos agrupar os pontos de vista gerais dos autores, em duas grandes tendências relativamente ao modelo de produção de uma performance:

- uma tendência que visa seguir o modelo tradicional de performance, tentando preservar os códigos de comunicação e as matrizes culturais;
- outra que procura concentrar a atenção do espectador essencialmente nos estímulos sonoros, identificada como tendência orientada para a criação de condições acusmáticas.

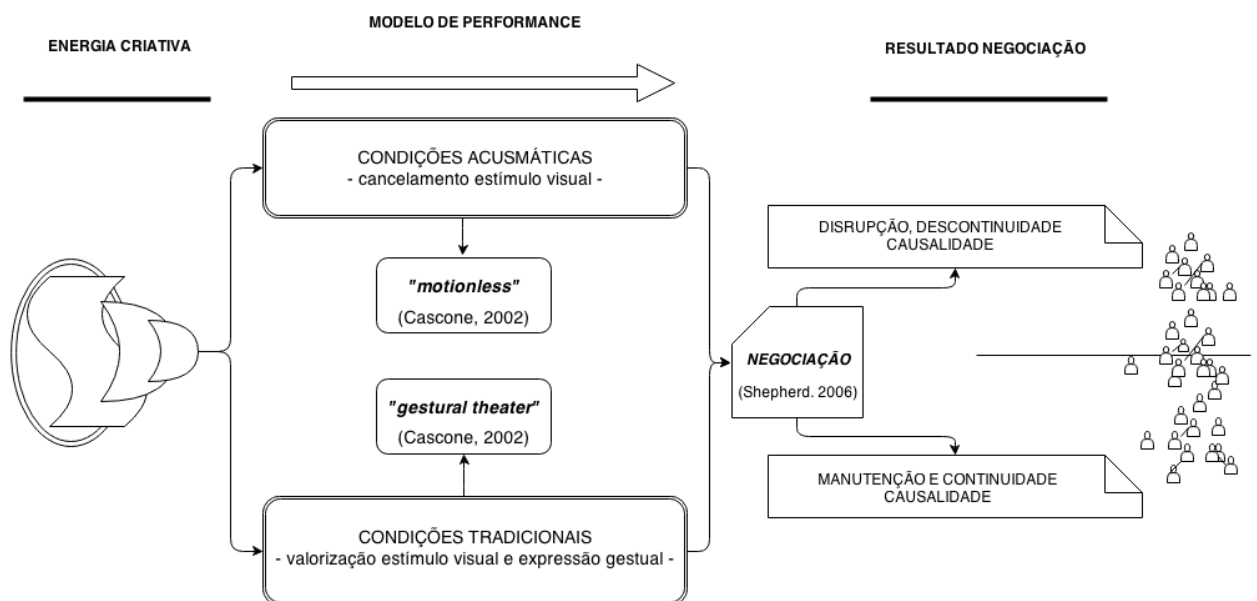


Ilustração 5: Quadro de opções e negociações em performance

Partindo deste quadro de considerações, tratamos a seguir de documentar e salientar algumas *formas de negociação* levadas a cabo por diferentes criadores que fazem uso do laptop como forma de se apresentarem em *performances* musicais. Estas formas de negociar, correspondem grosso modo ao facto de não existir um modelo típico de produção, e que anteriormente identificámos como *modelo não modelo*.

Na primeira parte (2.3.1), tratamos de reportar casos em que o laptop se encontra diluído entre géneros não identificados como laptop performance e em que se encontra rodeado de outros instrumentos, não tendo pois qualquer protagonismo relativamente a qualquer outro instrumento.

Na segunda parte (2.3.2), documentaremos alguns casos típicos de *performances* de laptop em que o factor disruptivo se encontra em grande destaque.

Na terceira parte (2.3.3), invocaremos alguns casos de circunstâncias disruptivas, que, nalguns embora possam parecer estranhas à performance de laptop, partilham com ela a mesma problemática. Desta forma, esperamos que os exemplos retratados nos ajudem a reequacionar e a reenquadrar a relatividade da problemática da disrupção.

In Zen they say: If something is boring after two minutes, try it for four. If still boring, try it for eight, sixteen, thirty-two, and so on. Eventually one discovers that it's not boring at all but very interesting (Cage, 2011, p. 93; citado por Overton, 2006).

2.3.1 A pluralidade de estilos e de utilizações do *laptop* em contexto performativo

Em estilos artísticos-musicais não tipicamente electrónicos

Embora exista uma forte tendência para associar o laptop - identificado por Cascone (2000) como o instrumento do artista *post-digital* - a *performances* de géneros musicais algo marginais (*glitch*, drone, ambiente, techno, etc), parece ser já mais do que evidente que o uso do computador portátil se alastrou a todos os géneros musicais, e a todas as dimensões de produção imagináveis. O laptop pode ocupar o palco de um festival de jazz (e.g. Christian Fennesz (2004), George Lewis (2007), Andrea Parkins (2008), Kaffe Matthews (2009), Miya Masaoka (2009), Siegfried Rössert (2009), Ikue Mori (2010) - Jazz em Agosto, Lisboa); pode ocupar um palco de música contemporânea (e.g. Carlos Santos, Ricardo Guerreiro (2012) - Festival Musica Viva, Lisboa); pode ser a atracção de uma festa num clube nocturno (e.g. Richie Hawtin (2010), We Love Art, Paris; Re:Axis (2012), Chocolate Festival, Lausanne); assim como pode integrar uma banda de rock industrial (e.g. Einstürzende Neubauten (2008) - Casa da Música, Porto).

Assim, o laptop tanto pode ser o único instrumento de um espaço com escassos 20 ou 30 espectadores, como pode ser o instrumento que separa um criador de uma audiência de 5.000 espectadores.

Carlos Zíngaro⁷⁹, violinista português muito próximo da improvisação livre e do jazz, usa o laptop na maior parte dos seus concertos como larga extensão de processamento de som, fazendo uso de um patch de Max/MSP que tem evoluído ao longo dos anos, sendo hoje uma parte vital na criação do seu vocabulário.



Figura 14: Carlos Zíngaro (ZNGR ElectroAcoustic Ensemble), Madeiradig 2012.
(imagem: Carlos Cantos)

Einstürzende Neubauten⁸⁰, grupo alemão fortemente inspirado nas ideias de Luigi Russolo, identificado como o grande precursor do rock industrial no início dos anos 80, utiliza o laptop entre uma miríade de outros instrumentos e objectos diversos (e.g. canos PVC, bidons, correntes, tubos metálicos, turbinas de avião, compressores industriais, guitarras eléctricas).

⁷⁹ Carlos Zíngaro - <http://efi.group.shef.ac.uk>

⁸⁰ Einstürzende Neubauten - <http://www.neubauten.org>



Figura 15: Einstürzende Neubauten (imagem extraída de vídeo)

Richie Hawtin⁸¹, também conhecido por Plastikman, anima regularmente plateias com largos milhares de espectadores com os seus *beats* de *minimal techno*, quase exclusivamente a partir de um laptop controlado por uma série de controladores.



Figura 16: Richie Hawtin (Plastikman) 2010. (imagem extraída a partir de vídeo)

Zoe Keating⁸², violoncelista de formação, identificada a partir da zona do *modern classical*, faz os seus concertos em formato semi-improvisado, gravando e processando o seu som em tempo real num laptop (Ableton, Live⁸³) ao mesmo tempo que opera todas as funções de controlo, a partir de uma pedaleira SofStep (Keith McMillen⁸⁴).

⁸¹ Richie Hawtin - <http://www.plastikman.com>

⁸² Zoe Keating - <http://www.zoekeating.com>

⁸³ Ableton AG - www.ableton.com

⁸⁴ Keith McMillen Instruments - www.keithmcmillen.com



Figura 17: Zoe Keating, World Cafe Live, Philadelphia, 2011. (imagem: Derek Brad)

Laurie Anderson⁸⁵, autora de discos como *Big Science* (1982) e *Mister Heatbreak* (1984) reconhecida pelo seu espírito pioneiro desde o início dos anos 80, e certamente uma das *performers* americanas mais influentes das últimas décadas, dedica-se actualmente a dar concertos com um pequeno *set* de instrumentos, de entre os quais se destaca a presença do laptop como figura central das operações.



Figura 18: Laurie Anderson, Cal Performances, UC Berkeley, 2012. (imagem extraída a partir de vídeo)

Madeon⁸⁶, um jovem criador e produtor francês identificado como "house/electro house/nu-disco/pop" cria super-espectáculos com dezenas de milhares de espectadores,

⁸⁵ Laurie Anderson - <http://www.laurieanderson.com>

⁸⁶ Madeon - <http://www.madeon.fr>

usando como seu único instrumento um laptop, acompanhado de vários controladores. Um dos seus vídeos mais divulgados, *Pop Culture (live mashup)*⁸⁷ colocado *online* em Julho de 2011, já alcançou cerca de 23 milhões de visualizações, sendo que é constituído por um único plano (imagem em continuidade espacial e temporal) com um enquadramento fechado sobre um controlador Launchpad (Novation/Ableton)⁸⁸.



Figura 19: Madeon, MTV EMA's, 2012. (imagem promocional)

Madredeus⁸⁹, formação musical portuguesa de inspiração tradicional, reconhecida pela sua sonoridade próxima do fado, tem como teclista Carlos Maria Trindade o qual usa laptop em concerto, lado a lado com guitarra clássica, violinos, violoncelo e teclado, numa disposição cénica em meio arco.



Figura 20: Madredeus ((imagem extraída a partir de vídeo)

⁸⁷ <http://youtu.be/ITx3G6h2xyA> (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁸⁸ <https://www.ableton.com/en/products/controllers/launchpad>

⁸⁹ Madredeus - <http://www.madredeus.pt>

Ryuichi Sakamoto⁹⁰, reputado por criar obras tão diversificadas como o hino dos Jogos Olímpicos de Barcelona ou a banda sonora de *Merry Christmas Mr. Lawrence*⁹¹ (1983) de Nagisa Ôshima, reconhecido essencialmente como pianista, usa igualmente o laptop em concertos ao vivo com diversos músicos (e.g. Fennesz⁹²; Arto Lindsay, Steve Jansen⁹³).



Figura 21: Ryuichi Sakamoto, *War & Peace*, ZEPP, Tokyo, 2005. (imagem extraída a partir de vídeo)

Laptop performance com valorização do corpo e do gesto

Tim Exile⁹⁴, violinista com formação clássica, dedica-se actualmente à improvisação ao vivo tomando o laptop como seu instrumento fundamental, associando-lhe um conjunto diversificado e bastante grande de controladores para gravar, processar e tocar em tempo real *samples* preparados e material sonoro que utiliza por via da apropriação em tempo real – muitas das vezes a partir do contacto directo com a própria audiência. Como o próprio refere, o seu processo é “estar no momento” (Red Bull Music, 2013). Habitualmente as suas composições começam de uma forma muito simples e vão-se construindo gradualmente em improviso, enquanto Exile opera a totalidade dos controladores a uma velocidade virtualmente impossível de acompanhar. Contando com cerca de 4 a 7 controladores de botões, *faders*, *pads* e um teclado de piano, Exile produz uma quantidade tal de movimentos (corpo inteiro e gesto musical) que a percepção que resulta da sua actuação está muito mais próxima da velocidade e complexidade de um

⁹⁰ Ryuichi Sakamoto - <http://www.sitesakamoto.com>

⁹¹ <http://www.imdb.com/title/tt0085933> (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁹² “Amore” - <http://youtu.be/3RNitJE95tQ>

⁹³ *War & Peace* (2005) - <http://youtu.be/awzj9L7ODfk> (acedido em 20 Janeiro 2014).

⁹⁴ Tim Exile - <http://timexile.com>

baterista ou percussionista do que de qualquer outro músico. É um caso típico de *laptop* que não se identifica em nada como sendo um caso que opere algum tipo de descontinuidade no modelo típico de produção musical ao vivo.

Jason Forrest⁹⁵, artista e activista americano a residir em Berlin, também conhecido como Dj Donna Summer, pioneiro do género *breakcore*, usa nas suas performances única e exclusivamente um laptop; contudo, a velocidade a que opera as progressões e transições rítmicas e tímbricas através do teclado é verdadeiramente alucinante e quase impossível de seguir, por mais atento que alguém possa estar. A sua gestualidade e expressão corporal, intercalada com as mudanças musicais, aproximam-se mais de um concerto de punk-rock do que de qualquer outro tipo de concerto; as audiências, considerado o tempo musical usado (valores que oscilam entre 160 e 220 b.p.m.) tendem a envolver-se fisicamente na música e a dançar numa tentativa constante de acertar com o ritmo imposto em cada momento. Como refere Forrest, a propósito das oscilações de tempo: “*DnB Dj#s*⁹⁶ *lock it in between 160 -180, breakcore between 180-200, but the good ones change constantly. (...)220 is about the fastest ever though 240 is ‘possible’ but it’s so far, it’s absurd*”⁹⁷. Do ponto de vista prático, Forrest estima fazer entre 20 a 30 alterações por minuto, correspondentes a decisões musicais significativas e perceptíveis. A percepção subjectiva que se pode ter num ambiente *breakcore* criado por Forrest, equivale sensivelmente à percepção de intensidade que se tem num concerto de punk, e a avaliar pelo comportamento das audiências, supera a intensidade de um concerto tradicional de rock. Tipicamente, Forrest actua em ambientes mais próximos das actividades lúdicas próprias de clubes e locais de diversão nocturnos. Forrest, a propósito desta sua intensidade em palco e forte ligação às audiências, explica:

I really came from a rock background, so I try more of a rock show, much more audience interaction, like talking, dancing, moving... It's much more show to the crowd, It's much more an event that you have and you get people together to hear music (Kleinl, 2006).

⁹⁵ Jason Forrest - <https://soundcloud.com/jason-forrest>

⁹⁶ Drum & Bass Dj's.

⁹⁷ Correspondência privada.



Figura 22: Tom Verbruggen (Toktek)
(imagem extraída da página web do artista)

Tom Verbruggen⁹⁸, artista holandês conhecido por Toktek, constitui mais um caso de laptopers que podemos identificar com *performers* (híper) activos e sobre os quais não recai o ónus da disrupção visual. Além de fazer grande parte do seu trabalho em concertos a partir de material sonoro gerado e apropriado em tempo real (via *sampling*), dispõe ainda de uma parafernália enorme de controladores, que lhe conferem uma imagem muito particular, e que o obrigam a ser bastante activo. A sua mão direita, está quase sempre a operar um controlador de jogos que usa com uma grande destreza e velocidade. Com a mão esquerda, controla uma mesa de mistura onde reúne diversos sinais que recolhe a partir de um microfone onde toca diversos instrumentos acústicos. Imediatamente a seguir à apropriação em *software*, os sons são processados e organizados em camadas de composição que se vão misturando ao mesmo tempo que dão vida a uma composição em constante evolução. Neste processo, ouvir Verbruggen é tão importante como olha-lho, uma vez que o nascimento da composição se faz a partir da tangibilidade dos fenómenos acústicos. Não há pois na sua performance, qualquer intenção de esconder ou omitir o princípio da causalidade que podemos observar noutros criadores; antes pelo contrário, Verbruggen, procura expor o processo construtivo, que, uma vez na posse do som não existente previamente, tem uma exteriorização gestual muito forte resultante do uso do próprio controlador, e cuja

⁹⁸ Toktek (Tom Verbruggen) - <http://www.toktek.org>

gestualidade se pode aproximar da gestualidade típica de um qualquer instrumento acústico, tais são as *nuances* que ele implica. Desta forma, a sua performance pode ser entendida como uma circunstância em o espectador, face à proposta artística, tenderá a atribuir igual importância aos diversos estímulos (sonoros, gestuais e visuais).

Tarek Atoui⁹⁹, artista libanês a residir em Paris, inscrito numa zona estética mais próxima do *noise* e da *glitch*, contrariamente a Jason Forrest, não usa o tempo como elemento de linguagem nas suas criações. E também, contrariamente a Forrest, as suas performances são tudo o contrário de diversão e convívio social. As suas temáticas são quase sempre muito tensas e alusivas a questões geo-políticas, como a guerra e os conflitos sociais; a esta proposta, Atoui responde com a criação de sons identificados com agressivos (uso intensivo de distorção) e que tendencialmente causam apreensão nas audiências.



Figura 23: Tarek Atoui - Un-drum 2: the Chinese connection, Galerie Chantal Crousel, Paris (imagens extraídas da página web do artista)

Fisicamente, as suas acções envolvem muita gestualidade, utiliza uma larga parafernália de controladores e sensores que opera em torno do laptop; do ponto de vista de quem observa, a sua intensidade física em palco aproxima-se bastante mais de uma performance teatral do que de um concerto musical; o seu rosto, sempre muito longe da neutralidade emocional que caracteriza o *laptopper típico*, transforma-se totalmente. Estar num concerto seu, impõe observação e audição em iguais doses de atenção.

Lucille Calmel¹⁰⁰, criadora francesa ligada à performance teatral mais extrema e visceral, muito próxima da corrente artística *body art*, combina a exposição e exploração do seu próprio corpo com a utilização frequente do laptop entre as suas acções. O laptop abandona o conforto da horizontalidade, habitualmente estável encima

⁹⁹ Tarek Atoui - <http://www.crousel.com/home/artists/Tarek%20Atoui>

¹⁰⁰ Lucille Calmel - <http://vimeo.com/lucillecarmel> , <http://www.myrtilles.org/lu> (acedido em 20 Janeiro 2014).

de mesas, para entrar em acções físicas consideravelmente violentas, e, tal como Calmel, é levado aos limites da própria integridade física (Calmel, 2013).

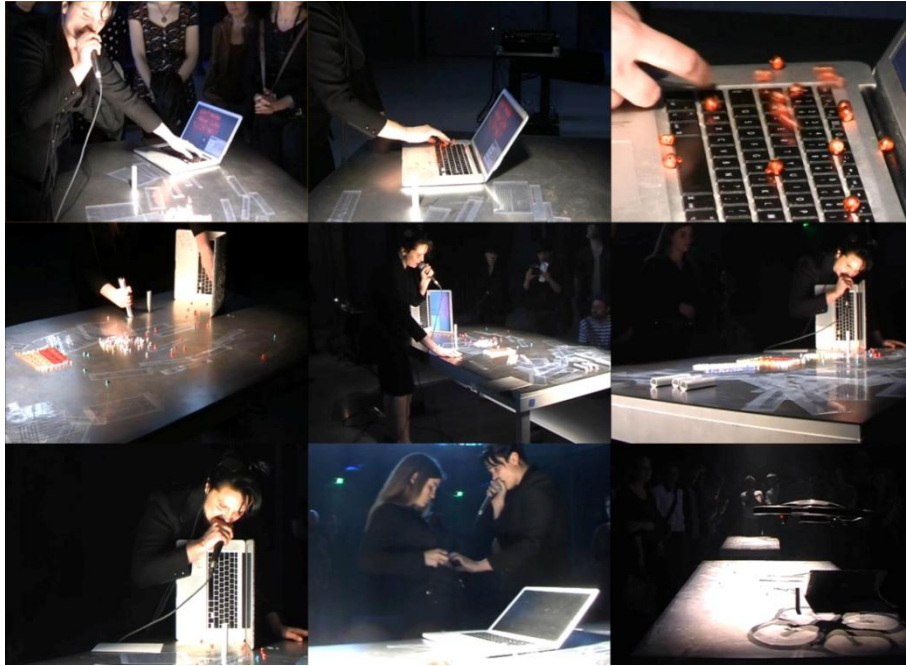


Figura 24: Lucille Calmel – “based on an almost true story . (s01)”
 Lucille Calmel + Gaëtan Rusquet, European Festival Trouble # 9, Brussels (Abril 2013)
 (imagens extraídas a partir de vídeo)

Marcel·lí Antúnez Roca, foi membro fundador do grupo catalão La Fura dels Baus, onde permaneceu até 1989, altura em que decidiu dedicar-se a uma carreira a solo que o viria a tornar conhecido especialmente pelas suas “performances mecâtrónicas e instalações robóticas”. De entre as peças criadas, destacam-se inicialmente o trabalho de colaboração com Sergi Jordà em *Joan, l'home de carn* (1992), *Epizoo* (1994), e *Afasia* (1998). Em 2004, Roca inicia uma série de criações dedicadas às “membranas” da comunicação com *Transpermedia*, a que se seguiram *Protomembrana* (2006), *Hipermembrana* (2007) e *Metamembrana* (2009).

Na peça *Protomembrana*, Roca faz uso de dois laptop como elementos vitais de comunicação e a partir do qual dirige as suas operações de coordenação e direcção da peça. Ao encetar a sua narrativa, é possível observar como Roca se mantém alheado da problemática de relacionamento do laptop com a audiência, começando inicialmente por enunciar as condicionantes do relacionamento, e posteriormente, por solucionar a relação transpondo o gesto de escrever para o domínio sonoro. Como o próprio descreve na ficha da peça:

The storyline of Protomembrana is a theoretical lesson on Systematurgy, which is literally speaking a dramaturgy of computation systems. It is used to weave a narrative full of fables, something like a Roman novel. The performance uses, in addition to verbal narration, graphic animation, music and lighting. All these scenic elements are treated as interactive elements which are controlled by means of various interfaces. Formally, the action takes place on a large screen, in front of which is Marcel.li wearing the dreskeleton, and to one side a table with several computers. The narrative is structured in four sections: 1 – Introduction or Martin's Story, 2- The Interfaces or the History of Gesture, 3- Computation or Lucia and the Cat and 4 – The Medium and the five membranes¹⁰¹ (Roca, 2014)



Figura 25: Marcel-li Antúnez em Protomembrana
(imagem: Carles Rodriguez, extraída da página web do artista)

¹⁰¹ Marcel.li Antúnez - <http://marceliantunez.com/work/protomembrana> (acedido em 20 Janeiro 2014).

Do conjunto dos casos abordados, podemos deduzir que pela forma de relacionamento estabelecida, em que os *performers* optam por impor nos seus modelos de performance uma valorização do corpo e do gesto, o problema da ausência de estímulo visual e gestual parece não existir, embora o laptop possa ocupar um lugar central entre os equipamentos usados. Desta forma, podemos observar que há formas de produzir a criação em laptop que não se encontram afectadas pelas problemáticas centrais do nosso estudo. Outros casos interessantes neste grupo de criadores, são: Pascal Baltazar, Jon Hopkins, Holy Herndon, Squarepusher, e uma vasta lista de artistas ligados à corrente “*controllerism*”, só para citar alguns exemplos.

Laptop performance com valorização da componente audiovisual

Kraftwerk¹⁰², o projecto alemão que popularizou definitivamente a música electrónica no final dos anos 70 com os álbuns *Autobahn* (1974), *Radio-Activity* (1975) e *Trans-Europe Express* (1977), reconhecido e aclamado como uma inspiração fundamental para uma série de correntes actuais da electrónica, usa um conjunto de 4 *laptops* milimetricamente alinhados no primeiro plano da frente de palco. Entre a audiência e os quatro membros, apenas se interpõem os 4 ecrãs de cada um dos *laptops*. Na zona oculta que circunda cada um dos *laptops*, dispõem-se teclado e controladores a partir dos quais os quatro membros operam a performance. Identificados desde a sua génese em Düsseldorf (1970) por uma imagem de músicos imóveis, os Kraftwerk liderados por Florian Schneider e Ralf Hütter, cultivaram desde sempre uma postura que mimetizava o arquétipo de robot e que se viria aliás a tornar a sua própria imagem de marca. Actualmente, a formação segue a sua longa tradição de imobilidade em palco e uso minimal de equipamento. Contudo, estes factores, apontados como não facilitadores de comunicação e não promotores da “aura artística” (Cascone), parecem não ter tido qualquer impacto negativo ao ponto de os ter impedido de actuar ou de vender discos ao longo de 40 anos de carreira profissional. Antes, pelo contrário, a julgar pela documentação existente, os seus concertos sempre foram objecto de grande adoração um pouco por todo o mundo.

De há alguns anos para cá, o grupo pratica um formato de espectáculo audiovisual, com uma projecção super-panorâmica de fundo e uma iluminação muito rigorosa e minimal.

¹⁰² Kraftwerk - <http://www.kraftwerk.com>

Nada assinalado e virtualmente ausente da literatura consultada que dedica atenção à questão da “*motionless*” e do gesto musical, o caso dos Kraftwerk fica por explicar, atendendo a que na esmagadora maioria dos concertos realizados até este novo modelo de produção audiovisual, a ausência de estímulo visual e gestual foi sempre uma constante.



Figura 26: esquerda: Kraftwerk em concerto (2009); direita: programa Discoring, RAI (1981)¹⁰³
(foto esquerda, fonte:www.slicingupeyeballs.com; foto direita feita a partir de vídeo)

Paralelamente a este caso, mais próximo do modelo de produção de grandes salas (ordem dos milhares de espectadores) há outros modelos de criação em laptop, que, independentemente da escala de públicos com que trabalham, adoptam o modelo de produção audiovisual, estabelecendo relações muito particulares e adaptadas aos diversos projectos em que se envolvem. Há casos em que se estabelecem parcerias entre criadores sonoros e criadores visuais e daí resulta uma performance partilhada em cartaz (e.g. Murcof¹⁰⁴ + Simon Geilfus (AntiVJ)¹⁰⁵, COH¹⁰⁶ + Tina Frank¹⁰⁷, @C + Lia¹⁰⁸). Nestes casos, não há uma prevalência visível em termos de autoria, merecendo ambos os colaboradores o mesmo destaque.

Há por outro lado, um tipo de colaborações em que o criador sonoro desenvolve um trabalho de criação com um artista visual, mas o trabalho visual não é contemplado em termos de cartaz; o artista sonoro assume a liderança do projecto. São disso exemplos,

¹⁰³ Kraftwerk, Discoring, RAI (1981) - <http://youtu.be/UZiTr4hwHXI> (acedido em 20 Janeiro 2014).

¹⁰⁴ Murcof - <http://murcof.com>

¹⁰⁵ Murcof and Simon Geilfus (AntiVJ) - <http://www.simongeilfus.com/portfolio-item/murcof-simon-geilfus>

¹⁰⁶ COH (Ivan Pavlov) - <http://post-pop.org>

¹⁰⁷ COH & Frank - <http://www.tinafrank.net/audiovisual-art/coh-frank-live-09-13> (acedido em 20 Janeiro 2014).

¹⁰⁸ Lia - <http://www.liaworks.com/livevisuals/about-visuals>

as performances de Alva Noto¹⁰⁹ (e.g. com visuais de Markus Heckmann¹¹⁰ (Derivative¹¹¹)), Ryoji Ikeda¹¹² (*computer graphics, programming* de Tomonaga Tokuyama), Mark Fell¹¹³ e Mat Steel - SND¹¹⁴ (visuais da Derivative) e Byetone¹¹⁵ (visuais da Derivative). No caso específico da Derivative, detentora do software Touchdesigner, a autoria dilui-se muitas vezes entre o nome empresarial e Markus Heckmann a figura central da empresa, com funções técnicas e simultaneamente criativas. Nos casos em que a Derivative concebe formas de “visualizar informação e ideias”, como refere Isabelle Rousset, responsável pela comunicação da empresa, os criadores tendem a encarregar-se de controlar a parte visual a partir de um laptop que controlam em palco, e a parte sonora, a partir de um outro laptop.

Richie Hawtin (Plastikman)¹¹⁶ um dos produtores de electrónica mais populares da actualidade, é um outro artista para quem a empresa produz visuais destinados a performances audiovisuais, e que, no seu caso, têm assistências na ordem dos largos milhares de espectadores.

No outro extremo do espectro estético, identificada com a *glitch* que ajudou a cunhar em meados dos anos 90 (Cascone, 2000), a artista austríaca Tina Frank¹¹⁷, conta-se entre as laptopers pioneiras a implementar relações criativas que implicam a criação e/ou processamento de imagem em tempo real em estreita ligação com outros laptopers. Ligada desde o primeiro momento à cena *glitch* de Viena e à editora Mego, Frank começou por actuar ao vivo com General Magic (Ramon Bauer, Andi Pieper) e Peter Rehberg¹¹⁸ na mesma altura em que a editora lançava no mercado os primeiros discos de *glitch* e impunha a sua imagem de percussora do género. Bauer e Pieper, foram co-fundadores iniciais e actualmente é Rehberg que assume a figura de líder. É aliás a partir deste movimento que surgem os primeiros artigos de Kim Cascone (2000, 2002, 2003a) alusivos ao laptop na criação e na performance, e que posteriormente haviam de

¹⁰⁹ Alva Noto - <http://www.alvanoto.com>

¹¹⁰ Markus Heckmann - <http://www.wuestenarchitekten.de>

¹¹¹ Derivative Inc. - <http://www.derivative.ca>

¹¹² Ryoji Ikeda - <http://www.ryojiikeda.com>

¹¹³ Mark Fell - <http://www.markfell.com>

¹¹⁴ SND - <http://www.markfell.com/wiki/index.php?n=Mf.MusicPerformances>

¹¹⁵ Byetone (Olaf Bender) - www.raster-noton.net/main.php?action=artists&dat=12

¹¹⁶ Richie Hawtin (Plastikman) - <http://www.plastikman.com>

¹¹⁷ Tina Frank - <http://www.tinafrank.net>

¹¹⁸ Conforme figura 11.

servir de referência a um número considerável de autores que se debruçaram sobre as problemáticas da laptop music ou da laptop performance (Bach, 2003; Collins, 2003, 2006; Emmerson, 2007b; Evens, 2005; Graugaard, 2006; Grossmann, 2008; Harkins, 2011; Jordà, 2004b, 2005; Magnusson, 2002; McLean et al., 2010; Overton, 2006; Rodgers, 2004; Scott Neal, 2008; P. Thomson, 2004; T. Turner, 2003; Valle, Tazelaar, & Lombardo, 2010; Worth, 2011; Zadel & Scavone, 2006a, 2006b; Zadel, 2006).

Entre os primeiros anos de grande ebulição criativa e os anos mais recentes, são vários os prémios conseguidos pelos vários artistas ligados à editora, destacando-se em 1999, três distinções no Ars Electronica: (1) editora Mego, (2) Christian Fennesz com o álbum *Hotel Paral.el* e (3) Peter Rehberg (a.k.a. Pita) com o álbum *Seven tons For Free*.

“Because the tools used in this style of music [glitch and microsound] embody advanced concepts of digital signal processing, their usage by glitch artists tends to be based on experimentation rather than empirical investigation” (Cascone, 2000, citado por Evens, 2005).

“Beneath the level of the note lies the realm of micro- sound, of sound particles. Microsonic particles remained invisible for centuries. Recent technological advances let us probe and explore the beauties of this formerly unseen world” (Roads 2001: vii, citado por Bach, 2003).

Robert Henke¹¹⁹, também conhecido como Monolake, é um outro criador que investe na dinâmica audiovisual nos seus projectos de concerto, procurando estabelecer a cada nova criação uma nova dinâmica de ligações entre a imagem e o som. Para além do seu trabalho como co-fundador da Ableton e da actividade regular como orador e professor universitário (foi recentemente artista em residência no Center for Computer Research in Music and Acoustics (CCRMA), Henke é assumidamente um criador multifacetado na área das instalações e da performance ao vivo. Por oposição aos casos anteriores, tendencialmente, Henke assina a autoria de ambos os trabalhos de som e imagem.

¹¹⁹ Robert Henke - <http://www.roberthenke.com>, <http://www.monolake.de>

A partir da sua página do Flickr¹²⁰ com imagens respeitantes ao espectáculo *LUMIERE*, a sua última criação de palco, “uma performance audiovisual ao vivo com projecções laser”, é possível observar o sistema de controlo usado durante a performance e durante a preparação. Podemos observar que, embora se trate de um trabalho com um budget de produção que podemos estimar muito próximo dos 10.000 euros/evento¹²¹, as formas de controlo usadas tanto por Henke, Markus Heckmann e Christopher Bauder (fig. 27) são os usuais “point-click-display”, um Korg MicroKONTROL MIDI Keyboard e um pequeno controlador de *faders* (Doepfer).



Figura 27: “Mission Control” (preparação) de LUMIERE: lugares de Robert Henke, Markus Heckmann e Christopher Bauder (imagem: Robert Henke)

Assim, embora se mostre empenhado em produzir estímulo visual nos seus concertos, Henke, não parece depreciar o uso de equipamentos comerciais para controle manual da performance, optando sim, por intervir ao nível da programação dos próprios controladores e do próprio sistema computacional. A propósito do equipamento usado, sublinha a forma como, ao organizar o *setup* técnico, teve em consideração a possibilidade de fluidez nas opções, tomando em linha de conta que a improvisação é parte integrante da sua proposta:

During the performance, the Live set is controlled mainly via three hardware controllers: A Launchpad with a modified 'Session View' script which allows to jump in blocks between the different parts and has different and more dimmed LED colors to

¹²⁰ <http://www.flickr.com/photos/roberthenke/sets/72157637968523804/with/11009168276>

¹²¹ Este valor engloba, estimativamente: *cachet*, deslocações e acomodação e aluguer de equipamento técnico.

work best in the darkness, a combination of Livid Elements modules for control of volume, sends and synthesis parameters and a Doepfer fader box for EQ and effect control. This setup makes it possible to play a highly improvised show without much need for touching the mouse / touchpad of the computer (...) The whole setup works now as one consistent audiovisual engine, built for real time interaction based on audiovisual patterns with the capability of subtle to strong transformation of those patterns (Henke, 2014).

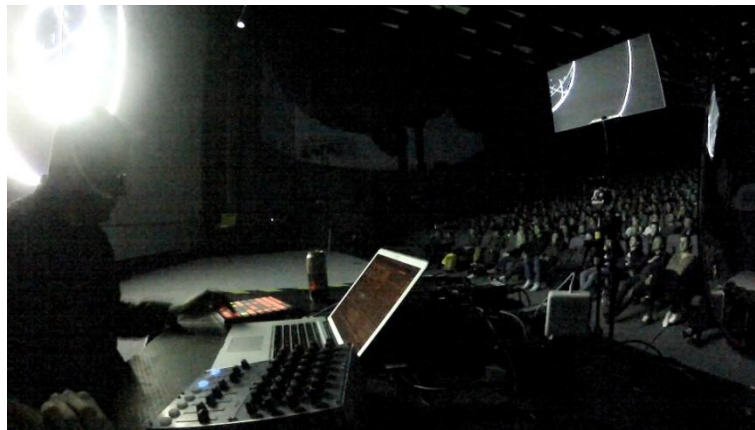


Figura 28: Robert Henke, performance *LUMIERE*, 20 Outubro 2013. (imagem: Robert Henke)

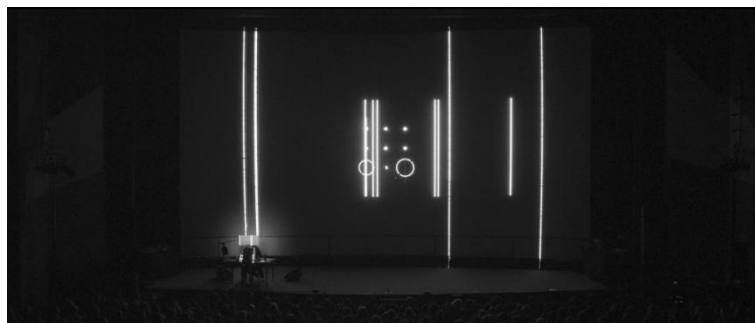


Figura 29: Robert Henke, performance *LUMIERE*, 20 Outubro 2013. (imagem: Robert Henke)

Sobressai da observação do caso de Robert Henke, a valorização da criação ao nível programação (a arte da programação) e a utilização de equipamentos comerciais para o desempenho da actividade. Relativamente ao modelo de criação e produção, nota-se um forte investimento no factor improvisacional e na criação de uma percepção de estreito sincronismo entre som e imagem. Este facto, parece evidenciar a presença de uma negociação (Shepherd, 2006) entre a imobilidade de Henke, sentado a uma secretária

(“motionliess”) e uma audiência que, a julgar pelas imagens, será de algumas centenas de espectadores.



Figura 30: Robert Henke, performance *LUMIERE*, 21 Outubro 2013. (foto:Robert Henke)

A propósito de um outro trabalho seu, Henke, refere numa entrevista de 2012 que tanto pode tocar à frente do ecrã como atrás, dependendo esta decisão unicamente do lugar onde a performance se realiza. E sublinha, ao descrever o formato de performance adoptado em *Ghosts*:

We have a big screen and depending on the scenario, we either perform in front of the screen or behind it with some lights behind us. So at some points, they flash and people can see the shadows of us. And after the concert, we come to the front of the stage and show ourselves. (...) The interesting thing is how the silhouettes are enough for most people. The visual side is so strong that seeing two people in front of laptops and some boxes isn't so exciting (Henke & Parks, 2012)

É interessante observar, que, a apreciação de Henke se faz na perspectiva do artista que se preocupa com a percepção que o espectador pode ter do posicionamento que ele mesmo, artista, ocupa no seio da sua obra, face a uma audiência expectante. Uma dimensão à qual aludimos na nossa introdução inicial como sendo modeladora dos resultados estéticos e dos comportamentos dos criadores em cena (auto-regulação constante do valor negocial que se estabelece para a presença do corpo no palco). Peter Worth (2011, p. 17) enfatiza esta questão do posicionamento do artista face a si mesmo, numa perspectiva que traz para a discussão os valores do idealismo romântico:

“*The expression of the ‘self’ through music*”. David Stout, contudo, lembra que essa relação, no caso do *laptop* que trabalha em formato audiovisual se encontra parcialmente diluída:

The sonic laptop performers’ dilemma, a problematic lack of visual physicality and an absorbed and truncated focus, is largely eliminated when a large-scale image is experienced together by audience and performer alike (Stout, 2006).

Outros exemplos possíveis de criadores que usam laptop para criarem conteúdos visuais (interactivos, reactivos, generativos, etc.) e que se destacam pela sua regularidade em produções e performances audiovisuais, são: Hugo Olim¹²², Laetitia Morais, Thr3hold¹²³, Nuno N. Correia¹²⁴, Sladzana Bogeska (xx+xy)¹²⁵, Alba Corral¹²⁶.

2.3.2 Disrupção e sublimação

Observamos agora, alguns casos de laptop performances em que existe uma disrupção clara relativamente aos modelos tradicionais de produzir performance musical ao vivo. Adoptaremos a posição de agrupar e observar esta disrupção segundo modelos de produção em que o relacionamento com o público funciona como filtro de apreciação global. Neste âmbito, categorizamos esta relação seguindo uma lógica relacional, partindo do princípio de que num modelo tradicional a relação entre espectador e público se estabelece através de um eixo imaginário traçado entre o palco e a audiência; uma relação que alimenta a lógica do frente-a-frente e da optimização da observação visual, à qual se liga muito estreitamente o sentido da produção e fornecimento de causalidade como fonte de compreensão e entendimento da obra. Um sentido que como temos referido, precisa de ser avaliado, à luz daquilo que é actualmente a produção e performance de música electrónica ao vivo.

¹²² Hugo Olim - <http://www.hugoolim.com>

¹²³ Thr3hold - www.thr3hold.com

¹²⁴ Nuno Correia - www.nunocorreia.com

¹²⁵ Sladzana Bogeska - <http://www.sladzanabogeska.com>

¹²⁶ Alba Corral - www.albagcorral.com

O Live Coding: em qualquer lugar

A performance de *live coding* mais antiga de que se tem conhecimento parece ter ocorrido em 1985, pelas mãos de Ron Kuivila no STEIM¹²⁷, em Amsterdão, através de um computador desktop, (Blackwell & Collins, 2005). Como os próprios autores esclarecem, o historial do movimento, parece ter por base uma ambição de superação das linguagens de programação existentes:

Live coding (...) was born out of the possibility of programming on stage with interpreted languages. A few pioneers used FORTH and Lisp in the 80s, and in current practice many different languages are exploited, some original and devised for live coding applications. The most widespread are probably the aforementioned SuperCollider, which is a Smalltalk derived language with C-like syntax, and most recently ChuckK, a concurrent threading language specifically devised to enable on-the-fly programming. Adaptations of conventional programming language environments are also extant, for example Alex McLean has written his own customized text editor for Perl with cued or looping interpretation (Blackwell & Collins, 2005; Mclean, 2004)

No início dos anos 2000, motivados pela progressiva capacidade computacional do laptop e tendo como fonte de inspiração e ponto de partida o trabalho de Julian Rohruher com o SuperCollider¹²⁸ (*JITLib - Just in Time Library*), um conjunto diversificado de criadores começa a realizar concertos com laptop um pouco por todo o lado, ampliando assim as possibilidades de produção de performance a criadores com um perfil muito diferente dos habituais músicos electrónicos, rodeados de teclas, *faders* e botões. Como característica particular, estes novos criadores, embora constantemente agarrados ao teclado dos seus *laptops*, caracterizam-se por produzir conteúdo visual para as audiências por via de projecção vídeo obtida directamente a partir das saídas VGA: “... a mantra of 'project your screens' to engage audiences with their novel command line based music programs” (Blackwell & Collins, 2005).

¹²⁷ STEIM (the STudio for Electro-Instrumental Music) - <http://steim.org>

¹²⁸ SuperCollider - <http://supercollider.sourceforge.net>

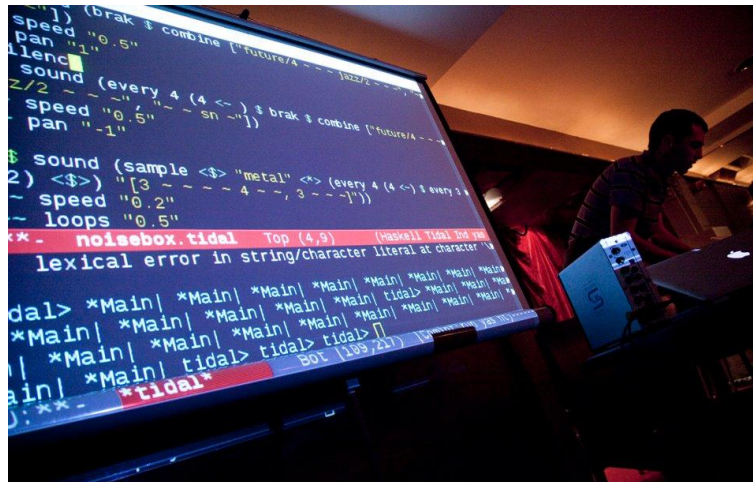


Figura 31: Alex MacLean em concerto, local e data desconhecida.
(imagem gentilmente cedida pelo autor)

Contudo, o ponto a partir do qual parece ter sido estabelecido o momento identitário do *live coding*, coincide com a conferência Changing Grammars realizada em Hamburgo, em 2004, acontecimento a partir do qual ganha definitivamente o seu espaço de intervenção, ao mesmo tempo que recolhe fortes clamores entre a comunidade de criadores digitais (Adrian Ward et al., 2004). O encontro deveu-se sobretudo à grande força agregadora de Rohrhuber que consegue reunir um enorme grupo de interessados, e que viriam a suscitar o aparecimento da organização TOPLAP¹²⁹ (Temporary Organisation for the Promotion of Live Algorithm Programming).

Em *Live Algorithm Programming and a Temporary Organisation for its Promotion*, um conjunto de autores liderados por Adrian Ward, tece um conjunto de apreciações sobre o *live code*, sublinhando algumas das forças motrizes determinantes que dinamizam os praticantes:

Live computer music and visual performance can now involve interactive control of algorithmic processes. In normal practice, the interface for such activity is determined before the concert. In a new discipline of live coding or on-the-fly programming the control structures of the algorithms themselves are malleable at run-time (Adrian Ward et al., 2004).

¹²⁹ TOPLAP (Temporary Organisation for the Promotion of Live Algorithm Programming) - <http://toplap.org>

Conceitos como “*algorithmic processes*”, “*on-the-fly*”, “*malleability*” e “*run-time*” são princípios bastante transversais à prática do *live coding*. Alex McLean, um dos criadores e produtores de *live coding* mais activos do meio, sublinha a crescente valorização dos editores de texto, e preconiza uma libertação e um afastamento gradual do paradigma do editor de texto para uma nova dimensão e um novo potencial de programação:

Generally, a programmer cannot work with their eyes closed; a programmer’s text editor is a visual interface. Text editors have gained many features over the last few decades, to the point where we no longer call them text editors but Interactive Development Environments (IDEs) (McLean et al., 2010).

Do ponto de vista prático, observando a generalidade das produções de concertos e de performances de *live coding*, constata-se um desprendimento e um desapego pelos valores típicos do espectáculo tradicional. Mais do que um músico ou um programador obsessivo, o *live coder* parece ser actor com plena consciência do papel que pretende ocupar no contexto da produção musical electrónica.

Tendencialmente associado a espaços de convívio social como clubes, festas e outras manifestações de natureza lúdica, o *live code* opera cisões significativas na relação entre criador e público. É frequentes as pessoas beberem e fumarem em espaços onde se produzem concertos de *live-code*, o que só por si representa uma disrupção com a tradição de salas de espectáculo clássicas e com as condições de segurança impostas em espaços públicos. Não será impróprio lembrar que para se poder acender um cigarro em palco ou produzir qualquer tipo de fumo durante um espectáculo numa sala tradicional, é necessário avisar previamente as autoridades de segurança. Ao explorar esta transgressão na relação com os espaços e com o público, o *live coder* conquista um novo tipo de público e abre espaços para o aparecimento de festas e raves, lugares habitualmente ocupados por *disc jockeys* a reproduzir e misturar música previamente produzida. O *live coder*, pelo contrário, não tem nada produzido musicalmente antes de iniciar o seu trabalho; cada decisão musical é tomada e escrita no momento do acontecimento. Como refere McLean, o artista “edita um programa de computador”, e é a partir do feedback da sala que se opera a próxima decisão:

The artist types an algorithm into the computer, the artist considers it in its place and moves to make the next mark in response. However, live programming allows us to play with this relationship somewhat (...) (Adrian Ward et al., 2004).

Aquilo que aparentemente pode ser lido ou interpretado como um potencial desinteresse pelas normas tradicionais da performance, também pode ser entendido como uma altitude de pro-actividade subversiva em relação a um modelo de produzir em frente a um público que não serve os interesses da própria comunidade de *live-coder*. Não há qualquer evidência de haver uma ambição de ascensão a uma carreira de artista, ou sequer um incentivo à promoção de uma aura artística; também não se adoptam os comportamentos tidos como normalizados nos meios artísticos. O *live coder*, por oposição ao *super-star*, parece querer dar de si uma imagem de alheamento e desinteresse pelas normas do espectáculo e do palco (outros códigos), procurando posicionar-se sempre fora dele. A sua intenção manifesta-se frequentemente pela forma como se posiciona face ao público; senta-se em qualquer lugar e de qualquer forma, excepto onde se esperaria que pudesse estar sendo um músico tradicional. Muitas vezes, evita a cadeira e ajoelha-se a uma mesa; outras vezes senta-se num muro de um átrio de um jardim, quando toda a gente esperaria que ocupasse o lugar da cadeira que lhe estava destinada (fig. 32). Recuperando o conceito de “valor negociável” equacionado por Shepherd, observa-se que o *live coder*, longe de o desconhecer, sublima-o, supera-o e negocia-o por qualquer preço, e em qualquer lugar. Em vez de servir o espectáculo, o *live coder* serve-se do espectáculo para criar um novo modelo de relacionamento com o público, tornando o espaço do evento, um espaço de partilha social.



Figura 32: Alex MacLean em concerto, xCoAx Conference, Bergamo, Italia, 2013
(imagens: Vitor Joaquim)

Segundo McLean, a grande ambição do *live coding*, é a libertação da criação através da escrita; a escrita é o meio e é o fim em si mesmo; no palco, em caso ou em qualquer lugar:

(...) we define Live coding as the writing of rules in a Turing complete language while they are followed, in order to improvise time based art such as music, video animation or dance. (...)

Live coding is most visible as performance art, where one or more live coders are on stage before a live audience, writing software to generate live music and/or video animation. However one may also live code at home alone, the 'live' in live coding refers not to a live audience but to live updates of running code (Mclean, 2009, p. 16).

O formato *Black Box*: o não lugar

No seguimento da nossa nota introdutória ao conceito genérico de *black box* (subcapítulo 2.1.5) em que se enfatizam sobretudo as características de produção técnica num espaço *black box*, dedicamos agora alguma atenção a casos disruptivos de criadores que adoptam este formato como modelo de apresentação pública.

Francisco López, artista previamente introduzido no subcapítulo 1.2.1 (Disrupção no modelo de produção) é porventura o caso paradigmático por excelência deste tipo de opção. Outros casos paralelos podem ser encontrados nos trabalhos ao vivo de @c, Luis Antero, Kim Cascone, Tim Hecker, Peter Rehberg (Pita), Mark Fell, Helena Cough e Simon Whetham.

Adepto fervoroso da concentração absoluta no processo de escuta, López impõe ao seu público uma relação desligada de qualquer explicação ou relacionamento com o mundo das causas e das “significações” (independentemente da sua origem). Para operar esta relação, em performance, o autor exige a produção de obscuridade na sala e faz distribuir a cada ouvinte uma venda negra para os olhos, criando assim um duplo reforço na produção de desconexão com qualquer estímulo visual que possa ocorrer no espaço durante o decorrer da performance.

Gregory Gangemif caracteriza a intencionalidade e o percurso artístico de López como sendo o resultado de uma longa evolução conceptual e estética: “*is a deep process of*

refinement towards an extreme musical purism, with a voluntary and forceful refusal of any visual, procedural, relational, semantic, functional or virtuoso elements” (López & Gregory, 2003).

Como explica López ao longo de uma entrevista conduzida por Gregory, em *Francisco López - Belle Confusion*:

I’m basically interested in a profound listening, in a listening experience that goes way beyond what is normal in music, I would say. And I tend to get immersed myself into what I consider to be a very profound, deeply touching, deeply transforming experience of listening. This is the way I listen to a lot of stuff and the way that for me is the most intense and the most important. So I try to give this, to promote this in my work (López & Gregory, 2003).

Desta forma López revisita e abraça as causas da acusmática, trazendo novamente para o centro da discussão a velha problemática da causalidade e das complementaridades ou cancelamento modais (som/imagem).

David Holland reporta na sua dissertação “*An Empirical Investigation into Heightened Listening as an Access Tool for Electroacoustic Music*” um relato de John Hull, que por algum tempo perdeu a percepção visual e em consequência deste acontecimento, descobriu uma nova dimensão no acto de escutar:

John Hull, when speaking at the UKISC conference on Sound, Culture and Environments in 2001, talked about his experience after being blind for some time of waking up to the ‘beauty of sound’, noticing its details and sensing movement through it. After mourning the fact he would never see a tree again he rediscovered trees through sound, finding it ‘infinitely fascinating’ (Hull, 2001:11). John Hull has often been quoted within soundscape research (Copeland, 2000:23) as he explains how powerful the experience of sound can be and how this is heightened in the absence of the visual (Holland, 2011, p. 23).

Barry Truax sublinha esta capacidade de concentração e foco no conteúdo sonoro, quando, em casos extremos de cegueira, as pessoas cegas são capazes de reconhecer

alterações nas condições do espaço (porta aberta/porta fechada) assim como na dimensão dos objectos (árvore maior/árvore mais pequena) a partir somente da reflexão sonora que obtêm do ambiente que as rodeia (Truax, 2001).

É pois com alguma insistência que sublinhamos a importância atribuída a esta correlação de percepções (ausência de estímulo visual/foco no estímulo sonoro) por parte de alguns artistas e que se encontra explicada em parte nos relatos de Holland e Truax.

A propósito do concerto de Tim Hecker no Festival LEV 2013, em Gijon (Espanha), Alicia Álvarez Vaquero realça numa recensão crítica global ao festival¹³⁰, a importância de Hecker optar por tocar às escuras, sem recurso a qualquer complemento visual, qualificando a experiência sonora como “mais imersiva”. Sublinham ainda que este factor de imersão se encontra reforçado pela “qualidade” do som, pelo “volume sonoro” e pelas qualidades acústicas da sala (teatro da La Laboral).

Tim Hecker fue el primer gran nombre de la noche, encargado de desplegar sus muros de ruido capaces de sonar, al mismo tiempo, abrasivos y delicados. Hecker decidió sumergir al público en una oscuridad total, tan solo interrumpida por la iluminación que él mismo necesitaba para trabajar. Por supuesto, esta decisión visual hacía la experiencia más inmersiva, sobre todo teniendo en cuenta la gran baza del festival, que es el impecable sonido del teatro de la Laboral. La música de Hecker siempre ha tenido dimensiones épicas, pero con la calidad y el volumen con el que pudimos disfrutarlo aquí se convertía en una experiencia arrolladora que permitía al público distinguir cada uno de los detalles que conforman el magma sonoro ya presente en discos como “Ravedeath, 1972”. En una época en la que la mayoría de los oyentes escuchan la música a través de los minúsculos altavoces de un ordenador o un Smartphone, el directo de Tim Hecker demuestra que para apreciar toda la majestuosidad de su obra es imprescindible hacerse con un buen equipo de música o,

¹³⁰ Recensão crítica - <http://www.playgroundmag.net/musica/articulos-de-musica/reportajes-musicales/lev-2013-chronica-de-un-fin-de-semana-en-el-paraiso-electronico> (acedido em 20 Janeiro 2014).

al menos, con unos buenos altavoces. Ciertamente, después de oírle en directo se hace complicado pensar en volver a escuchar sus discos en Spotify a través del ordenador, por ejemplo (Vaquero, 2013).

Concluimos este segmento, recolocando a discussão novamente no terreno do valor negocial que o artista opta por considerar como adequado para a sua proposta artística. Assim, tomando como exemplo o caso de López e de outros artistas que recorrem ao modelo *black box* para apresentar os seus trabalhos, observamos que não há qualquer concessão na negociação com o estímulo visual. Este é barrado desde o primeiro momento, a partir do *rider* técnico que é apresentado aos produtores de eventos. Desta forma, os artistas *black box*, circunscrevem ao mínimo a possibilidade de informação sensorial a partir do modelo de produção, conseguindo assim efeitos de imersividade sonora com elevado nível de proficiência. Da audição destes concertos, resulta uma sensação de ‘ausência’ e de ‘viagem interior’ derivada do espaço que fica disponível para a imaginação de cada um. O lugar do concerto, em parte, passa a ser um lugar de ausência; um não lugar; um ponto a partir do qual cada espectador pode viajar por rotas e direcções autopropostas, ao contrário do que acontece com a arte cinematográfica que nos conduz permanente a sítios propostos a partir do exterior; sítios que sendo objectivos e susceptíveis de identificação a partir do que vemos e do que ouvimos, não nos pertencem realmente. Como refere Worth:

It is in the absence of narrative elements that works are left more open—creating an experience rather than relating an experience. In the absence of content, context is more important, the material reality in which the work is situated (Worth, 2011).

Tocar nas costas ou no meio da audiência: noutro lugar

Este formato de performance adoptado por um número considerável de laptops, caracteriza-se sobretudo pela ausência física do criador do campo de visão abrangido por uma parte ou pela totalidade da audiência. Phil Niblock, que antes do aparecimento do laptop usava sistemas de fita para difusão da obra, é um caso típico apontado por Stuart: *“In performance, he sits behind the computer, possibly out of sight of the*

audience, even leaving it to wander around the space and experience the performance for himself” (Stuart, 2003).

Tem assim a particularidade de ser cumulativo com o formato *black box* em muitas das performances disruptivas. Isto é, o criador, produz a performance num espaço às escuras, e deslocaliza-se do palco para ocupar outros espaços. Esse lugar pode ser o centro da sala (e.g. Simon Whetham, Francisco López, Kim Cascone, Helena Cough) ou o fundo da sala (e.g. Pita, Phil Niblock, @c, Mark Fell, Luis Antero). Este conjunto de artistas, faz parte de um vasto grupo de laptopers que recorrem usualmente a este modelo de apresentação como forma de descontextualizar e equacionar a performance numa outra perspectiva, reenquadrando-a sobre os valores sensoriais da auralidade. Do ponto de vista da operacionalidade e da condução artística da obra, o criador dispõe de um posicionamento privilegiado face ao sistema de som o que lhe permite um controle mais fino e rigoroso do que se estivesse em palco, fora do centro físico de difusão sonora. Desta forma, o valor perceptual da obra fica mais próximo do da audiência e sob estreito controle, não havendo necessidade de recriar um outro sistema de som, habilmente designado por sistema de monição de palco, fonte regular de problemas técnicos e de discórdias entre performers. Qualquer um destes posicionamentos – ao fundo ou no centro da sala - tem ainda a grande vantagem de, sendo puramente electrónico e sem necessidade de lidar com microfones, poder tirar partido da não existência de *feedback* sonoro.

Curiosamente, uma grande parte destes e outros autores que optam pelo formato de deslocalização física na sala, optam também pelo formato às escuras. Acontece no entanto, nem sempre conseguirem impor e obter dos produtores de eventos a possibilidade de criar a obscuridade total. A razão de tal dificuldade deve-se sobretudo ao facto de a obscuridade total estar impedida pela legislação que rege a segurança dos espaços públicos; a presença dos sinais de ‘saída de emergências’ torna-se uma inevitabilidade, e com eles, há sempre uma luminosidade residual que vai sendo gradualmente notada ao longo do tempo. Opera-se assim, nalguns desses autores, uma negociação entre o que se deseja e o que é possível produzir. Na eventualidade de não ser possível produzir obscuridade – a esmagadora maioria dos casos - há sempre a hipótese de, como alguns criadores fazem, se sugerir à audiência que mantenha os olhos fechados durante a performance (Cascone, em *Dark Stations*). Como as audiências tendem a aderir ao convite, obtém-se assim um segundo resultado: manter os olhos do

espectador, afastados da figura física do *performer*, esbatendo-se assim a curiosidade natural que aquele tem em procurar o *gestural theater* (Cascone) e em conhecer a causa original dos sons.

De alguma forma, esta acção de deslocalização, independentemente de poder ser acompanhada de obscuridade, funciona como um *reset* nos padrões de apreciação de qualquer tipo de público. Habitado a ver o *performer* em frente da sua cadeira, o espectador quando é privado dessa lógica (estabelecer uma relação frontal) tende a aceitar o convite e a entregar-se à fruição do momento.

Cascone, nos textos descritivos que acompanham a promoção do seu trabalho *Dark Stations (a proposal for a 42 minute multi-channel sound diffusion for a meditating audience)* enfatiza as condições de produção que pretende obter do produtor do evento; refere:

(...) The audience is seated in a darkened room surrounded by a triangular array of speakers, in the middle is a subwoofer which completes a 3.1 multi-speaker configuration. The audience sits in the center of the triangle and is asked to meditate during the event.

After the audience closes their eyes the piece begins. A low thrumming sound emanates from the subwoofer, filling the area like sonic incense. Then, as the audience is lulled by the infrasonic glow, a pair of sinewaves appears in the front speakers; wavering, wobbling and slowly beating against one another, causing a slight phasic disorientation. These beating sinewaves are then joined by a third in the rear speaker (...)¹³¹.

Assim, à semelhança do formato *black box*, o formato de deslocalizar o *performer* do palco para o centro ou fundo da sala, assume-se como uma forma de sublimação da problemática da causalidade e da *motionless* em palco. Quando se abandona o palco, destrói-se o seu valor simbólico e abandona-se o paradigma de relacionamento; o espectador é convidado a repensar os valores que o orientam, e em consequência,

¹³¹ Informação cedida por Kim Cascone, via mensagem privada.

reavalia a experiência de ouvir, *per se*. Esta forma pró-activa de produzir a performance, constitui uma outra forma de negociar o valor do corpo no palco enunciado por Shepherd (2006). Um valor centrado na experiência sonora obtido a partir da deslocalização do corpo do *performer* para um outro lugar.

Este procedimento prático, encontra sustentação argumentativa nas palavras de Dhomont, citado por Kim Cascone (2002, 2003a), quando aquele sublinha a necessidade de se promover tanto quanto possível, a ausência de informação visual em concertos, como forma de valorizar o processo de escuta:

What the absence of visual identification makes anonymous, unifies and prompts a more attentive listening (Dhomont, 1995).

Assim, podemos observar que através destas modalidades de produção o artista (*laptop* disruptivo), consciente das circunstâncias em que se encontra, assume-se como produtor de si próprio (Benjamin), estabelece um valor negocial sobre o que o seu corpo vale na circunstância que se propõe criar (Shepherd), e dessa forma, supera e sublima a problemática com que se encontra constantemente confrontado: a ausência de movimento e de gesto teatral (Cascone).

2.3.3 Disrupção: uma problemática alargada

Nesta secção, observamos alguns casos específicos de *performers* oriundos de modelos de produção e de linhas estéticas bastante divergentes, que partilham preocupações relacionadas com as problemáticas do movimento e da gestualidade. Abordamos também alguns exemplos de produção artística em que sobressaem os comportamentos imitativos, de contaminação e de concentração subjacentes ao acto da performance, observadas sob a perspectiva da interferência e contaminação de modalidades.

As penas de Brian Eno e a disrupção utópica de Evan Parker: tocar sem ser visto

Numa entrevista concedida a Riz Khan para o canal Al Jazeera English, Brian Eno, explica, expressando-se gestualmente e de forma bastante eloquente, alguns dos problemas que subsistem numa performance em que a principal actividade é “girar botões”.

Tomando como ponto de partida a sua experiência enquanto músico dos Roxy Music, Eno sublinha que, na altura, pelo facto de a sua actividade ser *mexer em controladores* e de esta ser uma actividade muito circunscrita a botões, por oposição ao trabalho do guitarrista, do baterista e do vocalista que se podiam expressar através de gestos amplos e abertos, se sentia, dessa forma, de tal forma constrangido com o seu “*unfamiliar role for people*” que decidiu optar por usar um guarda-roupa que o pudesse ajudar a resolver o problema da ‘imobilidade’. Assim, motivado pela necessidade de amplificar *as pequenas coisas que fazia* (palavras suas), Eno criou um guarda-roupa, que se encontrava enfeitado com largas penas negras nos ombros, como forma de prolongar os seus pequenos gestos através de vibrações e oscilações.



Figura 33: Brian Eno na fase dos Roxy Music (década de 70)
 esquerda: data e fonte desconhecida; direita: vídeo Ladytron (1972)

Ainda no mesmo contexto explicativo, Eno considera que hoje em dia o problema já não é tão premente e que as pessoas já não acham estranho ver alguém a rodar botões uma vez que estamos habituados a ver músicos a tocar laptop.

O curioso de observar na entrevista é que além das questões de conteúdos (passadas oralmente), na altura da sua alusão ao gesto, Eno inicia uma série de gestos explicativos e ilustrativos de como se exercem as actividades, por ordem de descrição: rodar botões, tocar guitarra, tocar bateria e cantar (Figura 23). Mais adiante, quando invoca e compara a sua condição com a do laptop, recorre a uma expressão gestual bastante irónica, e identifica na analogia a existência de uma problemática comum entre a sua condição na altura dos Roxy Music e aquilo que é a sua percepção de ver um *laptopper* a tocar. Nesta altura da entrevista, as suas observações já são acompanhadas por risos espontâneos de Riz Khan.



Figura 34: Entrevista de Riz Khan a Brian Eno (Junho 2011, Al Jazeera English)
De cima para baixo, da esquerda para a direita: Eno e os botões na altura do Roxy, o guitarrista, o baterista, o vocalista e na linha de baixo, a imagem de um *laptop* actualmente.

Num outro segmento da entrevista, Eno volta ao assunto e sublinha de forma clara:

Most of the things that I was inclined to do musically where not very suited to live performance. Again, there was too much of that [faz o gesto de girar botões]. It's not the kind of thing I go out to watch someone doing (Eno & Khan, 2011, 14'57").

E com esta ultima observação, Eno admite que não sai de casa para ir ver um concerto de um músico *laptop*, dado o desinteresse que esse tipo de performance lhe suscita. Desta forma, podemos inferir que Eno, enquanto espectador/ouvinte valoriza mais o conjunto de informações e conteúdos que lhe chegam por via visual, do que aqueles que lhe chegam pela via auditiva. Pelo menos, tendo em atenção aquilo que expressa circunstancialmente na entrevista.

No filme *Amplified Gesture* (2009), de Phil Hopkins, podemos ouvir¹³² o depoimento de vários músicos a propósito do que cada um pensa sobre o tipo de relação que estabelece com o seu público durante um concerto.

Otomo Yoshihide¹³³, reputado guitarrista e *tuntablist*, improvisador experimentado na cena internacional, vê no público uma causa de constrangimento que o leva normalmente a evitar o cruzamento de olhares; confessa que é difícil estabelecer essa ligação mas não apresenta qualquer justificação. Coexiste com o desconforto: “se eu vir o público fico nervoso (...) preciso da audiência mas é difícil olhá-la, não sei porquê”.

Christian Fennesz, confessa que se sente completamente dependente da relação que estabelece com a audiência e assume que se não se sentir bem num lugar, e não sentir uma certa dose de interação com o público, não consegue produzir um bom resultado musical: “posso sempre usar as minhas rotinas, mas é sempre muito melhor quando me sinto bem numa sala e a atmosfera é boa e a audiência é boa; sinto uma certa interação entre mim e a audiência”.



Figura 35: Evan Parker, Milão
(imagem: Caroline Forbes; extraída da página web do artista)

Por outro lado, Evan Parker¹³⁴, improvisador e saxofonista inglês, com um início de carreira em 1966 na Spontaneous Music Ensemble, detentor de um grande palmarés de edições e de performances, tece algumas considerações disruptivas em relação ao que

¹³² capítulo 6: “Artist Audience & Architecture”, a partir dos 42:27 minutos.

¹³³ Otomo Yoshihide - http://en.wikipedia.org/wiki/Otomo_Yoshihide

¹³⁴ Evan Parker - <http://evanparker.com>

habitualmente se entende ser a observação e apreciação da performance musical. A partir das observações que faz, podemos observar que, embora sendo o mais velho e o mais acústico de todos os músicos mencionados, é aquele que mais reservas coloca à forma como se frui a música, e exterioriza claramente a ambição de poder haver música, ainda que em performance, mas sem a imperatividade do contacto visual entre músico e audiência. Refere que é possível observar um músico enquanto toca a expressar visualmente um sentimento, e ao mesmo tempo ouvir-se algo que não tem qualquer correspondência emocional com o que se vê. E termina o seu depoimento sublinhando: “Por isso não estou particularmente interessado em ver pessoas a tocar, eu gosto simplesmente de as ouvir tocar.” Sendo claro que ao fazer esta afirmação se refere à sua posição de espectador, é também claro no início do seu depoimento que pensa da mesma forma enquanto *performer* ao afirmar que “seria ideal poder ser invisível” e eventualmente “desaparecer e ser apenas o som”.

It would be nice to be invisible (on stage). I would like to disappear, and just be the sound. I'm not terribly interested in the way playing looks. In fact, to me sometimes look like a struggle and the consequent sound doesn't sound like a struggle at all. The job of making these sounds can give the appearance of a struggle or even can be a struggle. [longo silencio] I'm not particularly interested in watching people play, I like to just listen to them play. I know other people feel differently (Evan Parker em Hopkins, 2009; 44' 57").

Estas afirmações de Parker, são retomadas nos capítulos que se seguem, tendo sido objecto de um inquérito realizado junto de um vasto grupo de laptops.

Os olhos fechados na criação musical

(...) modes of listening vary according to the kind of music being played, the expectations of the musical situation, and the kind of subjectivity that a particular culture has fostered in relation to musical events. Even more than modes of looking, modes of listening implicate structures of knowledge and beliefs, and intimate notions of personhood and identity. Listening addresses

interiors; listening provides access to what may be hidden from sight (Becker, 2011, p. 129)

Num filme em que Yehudi Menuhin interpreta a introdução de *Erbarme dich mein Gott* da *Paixão de São Mateus* de J.S. Bach¹³⁵, é interessante verificar que em grande parte do seu solo, o violinista mantém os olhos fechados durante cerca de um minuto, entreabrindo-os apenas pontualmente ao longo de toda introdução, numa escala de plano que nos permite detalhar com rigor a qualidade do olhar. Não nos propomos nesta fase conjecturar sobre a motivação que leva Menuhin a fechar os olhos num contexto em que se encontra rodeado de músicos, ao lado de uma solista vocal e em frente de um condutor que o dirige. Sabemos sim, pela observação, que Menuhin fecha os olhos durante um longo período de tempo enquanto toca; e também sabemos pela nossa experiência de público que o caso de Menuhin não é um caso único entre músicos, mesmo em circunstância em que essa performance se faz publicamente.



Figura 8: Yehudi Menuhin frame extraído de filmagem (data desconhecida)

Tomemos um outro exemplo, de um universo musical completamente diferente. Quando se observam fotografias, filmes ou se presenciam performances de música flamenca, um dos comportamentos que mais sobressaem na interpretação, além do envolvimento emocional, é a frequência e a duração com que os músicos fecham os olhos (sobretudo cantores e guitarristas). Uma pesquisa atenta pela literatura produzida pela academia espanhola não nos conduz a nenhum estudo relevante que aborde as

¹³⁵ *Erbarme dich mein Gott* (Paixão de São Mateus) de J. S. Bach. Direcção de Antal Dorati, tendo como contralto Eula Beal e Yehudi Menuhin em violino. (www.youtube.com/watch?v=gIdNBgyC88o, consultado em 30.12.2013)

razões que levam os intérpretes a terem um comportamento tão homogêneo. Em conversa com um cantor (El Ninho de Elche), foi-nos explicado, que fechar os olhos é muito frequentemente uma forma de melhorar a concentração no “cante” e de mergulhar mais fundo no espírito da canção:

(...) pessoalmente, ajuda-me muito fechar os olhos quando preciso de me ligar com os sons do exterior e do interior. Quando quero aproximar-me do meu ritmo interno, ajuda-me não ter mais informação do que aquela que recebo do meu corpo. É uma forma de trabalhar. (...) é mais uma questão de concentração para além do puramente musical, uma ligação com o ritmo do próprio corpo, com o som do interior, o equilíbrio entre tudo isso e o que se recebe do exterior. A contaminação visual, na hora de enfrentar um trabalho sonoro é muito complexa, mas tudo depende do trabalho e de que materiais são utilizados (El Ninho de Elche ¹³⁶).

Tomando como exemplo uma criação colectiva dirigida pelo coreógrafo espanhol Guillermo Weickert¹³⁷ durante a criação de *Lírio entre Espinas*¹³⁸, observamos que durante a criação e gravação da composição sonora¹³⁹, ao ser gravado uma improvisação de voz, os dois cantores (El Ninho de Elche e Charo Martin) mantiveram os olhos fechados durante grande parte da improvisação (fig. 37 e 38).



Figura 36: Criação de Lírio Entre Espinas, coreografia de Guillermo Weickert (direita), 2013. (imagem: Vitor Joaquim)

¹³⁶ Conversação privada com o autor; traduzido a partir do original em espanhol.

¹³⁷ Guillermo Weickert - <http://guillermoweickert.com>

¹³⁸ Lírio entre Espinas - http://guillermoweickert.com/?page_id=1472

¹³⁹ Composição: Vitor Joaquim em colaboração com Charo Martin (voz) e El Ninho de Elche (voz, guitarra)

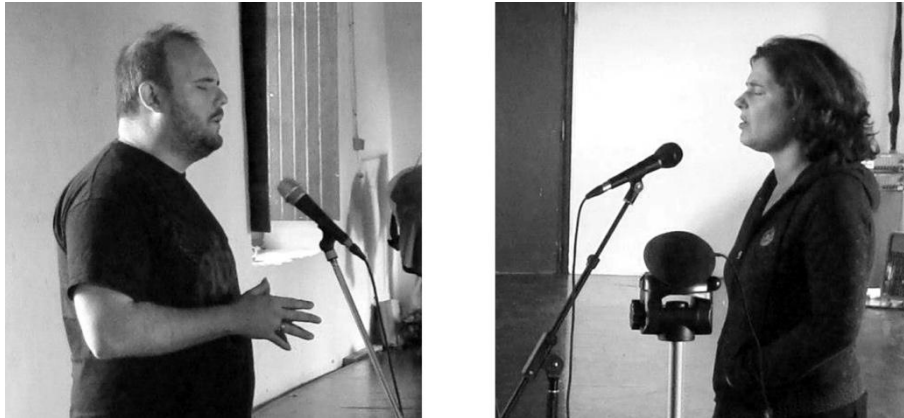


Figura 37: Detalhe: os olhos fechados de El Niño de Elche e Charo Martín.

Este comportamento, verificado ao longo de vários meses de trabalho (2013-2014) tendeu a ocorrer com bastante frequência, em ambos os cantores, tanto a cantar como a tocar guitarra em diversas sessões de trabalho. Quando questionado sobre esta tendência ocorrer especificamente nos casos em que gravava frente a frente com Charo Martín, El Niño de Elche refere que o faz por “uma questão de concentração e de evasão à troca de olhares”. Este seu sublinhado, vem atestar o efeito contaminador que até o próprio olhar pode ter durante a performance.

Para além deste caso específico, observámos outros casos que nos permitem verificar que os olhos fechados parecem ser um procedimento muito vulgar no canto flamenco, independentemente do sexo, das gerações, da instrumentação usada ou dos estilos.

É também curioso observar que em toda a linhagem de flamenco, há um outro comportamento que tende a encontrar-se na esmagadora maioria dos actos: o estar-se sentado durante a actuação, e relativamente imóvel. Pese embora a carga emocional da tradição musical flamenca, a tendência é para a criação de uma percepção de imobilidade geral, notando-se regularmente algum contacto visual intercalado com os olhos fechados. Na imagem abaixo (fig. 38), podemos observar alguns exemplos do que referimos em figuras maiores do flamenco, desde os falecidos Camaron de la Isla, Henrique Morente e Paco de Lucia aos casos mais jovens de Maria Toledo ou Rocio Marquez.



Figura 38: Da esquerda para a direita, cima para baixo: Camaron de la Isla, Rocio Marquez, Paco de Lucia, Estrella Morente, Henrique Morente, Jerónimo Maya, Paco de Lucia, El Niño de Elche, Maria Toledo.

Assim, a partir dos dois casos observados (performance de Yehudi Menuhin e performances de flamenco) podemos questionar-nos se não estaremos perante uma tendência para uma transversalidade de comportamentos musicais por parte dos *performers*, independentemente da sua orientação estética, que parecem apontar para: (1) a desvalorização da informação visual durante o acto da performance e da criação sonora; e (2) a preferência pela imobilidade como fonte auxiliar de concentração no processo criativo.

Estes dois factores, parecem de algum modo estabelecer alguma concordância com os princípios de produção preconizados por Francisco López e outros criadores (escuridão forçada / vendas no olhos) como forma de se aprofundar a atenção na escuta, assim como com o ideal de Evan Parker ao ambicionar a possibilidade de existência de música ao vivo sem a presença física do *performer*.

Blind audition: o receio da interferência

Um breve olhar sobre a forma como as orquestras sinfónicas efectuem as suas audições, conduz-nos à observação de que num grande número de audições, enquanto são avaliados, os músicos, mantêm-se isolados do contacto visual com o júri. Parte desta

justificação encontra-se explicada pela possibilidade de haver uma influência na escolha do músico baseada no sexo (*sex-biased*) e não só nas suas qualidades musicais (Goldin & Rouse, 1997).

Independentemente da natureza das observações de Goldin & Rouse estar mais focada sobre motivos étnicos e de sexo, foi possível observar, ao longo deste estudo, a partir de conversas informais com *performers* afectos ao universo da produção de música clássica, que as questões relacionadas com a expressão gestual também eram tidas como cruciais na escolha de futuros intérpretes. Ou seja, um intérprete que tenha uma expressão física muito marcada, pode influenciar a decisão musical do júri, influenciando-o visualmente ao nível mais inconsciente. Pelo que, é admissível pensar que a informação visual veiculada pelo comportamento global gestual pode interferir numa avaliação aural do *performer* musical, não obstante as qualidades de filtragem que se esperam e um júri qualificado.

Estas preocupações, estão em consonância com as preocupações manifestadas pela escola pitagórica¹⁴⁰ ao procurar cancelar a informação visual durante as aulas dos mestres, uma vez que esta era entendida como uma distração durante os processos de aprendizagem.

Assim, este conjunto de fenómenos associados às “audições às cegas” parece atestar que há uma influência dos factores visuais nas apreciações aurais, à qual dificilmente se pode escapar de uma forma neutral.

Hwaen Ch'uqi: de onde vem a imobilidade?

Um outro caso muito particular neste conjunto de observações que equacionam o posicionamento dos criadores face ao gesto e aos diversos factores visuais associados à performance, envolve o caso de Hwaen Ch'uqi, um pianista cego, de origem Inca, nascido no Peru, criado e educado sob a identidade de Jeff Tomlinson nos Estados Unidos da América. Embora existam informações diferenciadas sobre os seus primeiros anos de idade, a mais detalhada quanto à origem da cegueira, indica que Ch'uqi terá sido literalmente salvo, com 2 anos de idade, de um ritual atroz na sua terra natal. A mãe, procurando poupá-lo ao sacrifício que lhe estava a ser infligido em circunstâncias muito

¹⁴⁰ Assunto aludido na Discussão Intermédia (2.2.3) da Revisão Histórica.

pouco claras, te-lo-á desviado de uma possível morte e entregou-o para adopção¹⁴¹. Desse acontecimento, sobre o qual, compreensivamente pouco se fala, restam as mazelas cranianas que lhe provocaram a cegueira, ainda antes dos cinco anos. Tendo sido recuperado por “terapias musicais anti-stress”, Ch’uqi ganhou afeição ao piano e tornou-se um estudante aplicado. Segundo o próprio:

There were some deeply personal traumas in my early childhood that I could not easily communicate to anyone so I found my comfort in sharing the emotions with the instrument, confiding them to the piano (Stolyarova, 2008).

Aclamado pelos seus dotes interpretativos, Ch’uqi foi, de entre outros prémios e menções, o vencedor do prémio especial no Second International Sviatoslav Richter Piano Competition de Moscovo, em 2008. Pelo facto de Ch’uqi não poder tocar com orquestra, condição que pressupõe a necessidade de comunicação visual com o maestro, e única forma de poder aceder ao prémio máximo, a Richter Foundation criou um prémio especial só para ele e tornou-se seu patrono oficial. Segundo Yekaterina Artyushkina, directora artística da agência Musical Collection, Ch’uqi é um “verdadeiro talento, e um diamante que muito raramente se pode encontrar”; *“We spotted him at the Richter competition and his performance made such a profound emotional impact, I felt we absolutely must introduce this musician to Russian audiences”*.

A partir de uma página onde estão alojados diversos vídeos da competição, é possível observar um concerto com cerca de cinquenta e seis minutos¹⁴², correspondente ao Round 1, em que Ch’uqi interpreta peças de J. S. Bach, Prokofiev e C. Franck. Num outro vídeo, Round 2, interpreta Mozart e Schuman, ao longo de uma hora e cerca de doze minutos.

Ao longo do Round 1, a câmara encontra-se colocada frontalmente, ligeiramente de lado a Ch’uqi (aproximadamente 45°), numa posição relativamente elevada (picada) por forma a podermos acompanhar os seus movimentos de tronco (fig. 39).

¹⁴¹ Iron Sharps Iron - <http://sharpens.blogspot.pt/2008/11/mp3-available-here.html> (acedido em 20 Janeiro 2014).

¹⁴² <http://rutube.ru/video/fd8efa6589cc2debddc11274e35423d6/> (acedido em 20 Janeiro 2014).



Figura 39: Hwaen Ch'ugi no Second International Sviatoslav Richter Piano Competition de Moscovo, Round 1, 2008 (imagem extraída a partir de vídeo)

No Round 2, a posição de câmara que assegura a totalidade do concerto, está frontal ao palco e enquadra Ch'ugi na lateral, o que nos permite ter a possibilidade de ver as suas oscilações de tronco à frente e atrás, e acompanhar os movimentos de cabeça (fig. 40). Acontece porém que em qualquer uma das performances, Ch'ugi, independentemente do tempo, dos *acelerandos* e dos *retardandos* mantém sempre uma postura que poderíamos caracterizar por 'rígida' e não parece envolver-se fisicamente com a música. O seu tronco não oscila, a sua cabeça não oscila, os ombros mantêm-se alinhados e apenas os braços seguem a necessidade de ir às notas do teclado. Estas duas performances de Ch'ugi contrastam frontalmente com outros intérpretes do concurso que se envolvem fisicamente na interpretação de uma forma bastante visível (e.g. Christofer Atzinger, Alexander Osminin, Asaf Zohar, Zlata Chochieva).



Figura 40: Hwaen Ch'ugi no Second International Sviatoslav Richter Piano Competition de Moscovo, Round 2, 2008 (imagem extraída a partir de vídeo)

Sabemos pelo historial de Ch'ui que ele nunca viu ninguém a tocar piano, embora não seja cego de nascença. Partindo deste pressuposto, podemos deduzir que a forma como se envolve fisicamente na interpretação da peça, não terá sofrido qualquer contaminação derivada da observação de outros pianistas. Também sabemos que a imitação (Bandura, 1962; Miller & Dollard, 1941), faz parte dos processos de aprendizagem nas sociedades.

Encontramo-lo, [o modelo] em grande parte, nas tradições e nos hábitos da civilização e da sociedade em que a criança cresce, mas dependendo de uma camada social determinada. (...) a tendência para a imitação é mais forte num grupo, ou numa mesma massa humana. Nesse caso os indivíduos não seguem somente o exemplo de uma autoridade hierárquica: fazem 'como os outros'. Não se imita por se entender que assim é que 'está bem': imita-se o modelo que prevalece na sua comunidade (Knoll, 1980).

Assim, parece-nos haver neste caso, uma impossibilidade prática de ter havido uma influência comportamental na forma como o pianista toca, derivada da observação visual de outros pianistas a tocar. O que nos leva de alguma forma a uma possibilidade de pré-conclusão de que há no caso Ch'ui a eventualidade de observarmos a natureza interpretativa num estado emocional, físico e gestual relativamente livre de constrangimentos externos (sociais), como sejam os que advêm da simples influência de observar os seus pares - outros colegas e professores - a tocarem.

Se confrontarmos este caso com as ideias publicadas a propósito da ausência de gesto e de fisicalidade nas performances de laptop (em particular) e electrónica (em geral), surge-nos um par de questões muito curiosas e bastante pertinentes: (1) se o gesto é assim tão vital na comunicação musical, por que razão se mantém Ch'ui tão imóvel quando toca? (2) o que o leva a não aderir fisicamente ao movimento, mesmo quando a peça lhe exige bastante empenhamento físico?

Observando os casos de Ray Charles e Stevie Wonder, dois outros exemplos de pianistas cegos, verificamos que, ao contrário de Ch'ui, estes se movimentam bastante e exteriorizam consideravelmente as suas emoções através da expressão facial. Que motivo poderá conduzir a tamanha divergência de comportamentos? Poderá estar relacionado com o facto de a música destes dois exemplos ser muito marcada por

aspectos rítmicos? Da mesma forma que Tete Montoliu, pianista afecto ao jazz, também manifesta mais envolvimento corporal quando a música tem mais cadência? ¹⁴³

Predominância da visão sobre a audição na avaliação musical

Chia-Jung Tsay¹⁴⁴, pianista, professora e investigadora na área dos processos psicológicos que influenciam as decisões em âmbito de performance, publicou em 2013 um artigo denominado *Sight over sound in the judgment of music performance*.

Nesse artigo, Tsay relata um conjunto de sete experiências efectuadas com o objectivo de compreender até que ponto decisões orientadas para a apreciação musical poderiam ser influenciadas ou alteradas em função da informação visual dessa mesma performance.

O âmbito do estudo envolveu o visionamento e audição de peças premiadas em concursos; o grupo de inquiridos era constituído por especialistas e por principiantes de música. Segundo Tsay, a literatura existente aponta para o reconhecimento de que pessoas dotadas de um forte suporte teórico e bem treinadas, possam ser capazes de distinguir uma boa performance musical sem serem afectadas pelos factores visuais inerentes a essa mesma performance. Como refere Tsay, os especialistas são pessoas treinadas para identificar, desenvolver e recompensar desempenhos que atingem o nível da excelência.

We trust that professionals can judge performance through their specialized knowledge; these are the leaders who are responsible for shaping the landscape of the future of their fields. In music, we expect that professionals would critique the sound of music (Tsay, 2013a).

Assim, habitualmente, quando questionadas sobre o valor de uma performance musical, as pessoas respondem consistentemente que tecem a sua apreciação com base na informação sonora correspondente à performance, independentemente das pistas visuais que possam receber.

¹⁴³ Tete Montoliu em concerto - <http://youtu.be/LtGGfjAbCu4>

¹⁴⁴ Chia-Jung Tsay - <http://www.ucl.ac.uk/msi/profile/chia-jung-tsay> (acedido em 20 Janeiro 2014).

No entanto, contrariamente ao estimado, os estudos realizados por Tsay indicam que na realidade as pessoas baseiam-se primeiramente na informação visual para tecerem uma opinião sobre o que ouvem.

People reliably select the actual winners of live music competitions based on silent video recordings, but neither musical novices nor professional musicians were able to identify the winners based on sound recordings or recordings with both video and sound. The results highlight our natural, automatic, and nonconscious dependence on visual cues. The dominance of visual information emerges to the degree that it is overweighted relative to auditory information, even when sound is consciously valued as the core domain content (Tsay, 2013a).

Do conjunto de apreciações, sobressai o facto de não haver uma grande diferenciação de resultados em função do nível de especialização do avaliador, i.e. tanto especialistas como iniciantes, parecem ser igualmente susceptíveis à influência da modalidade visual no conjunto das apreciações realizadas.

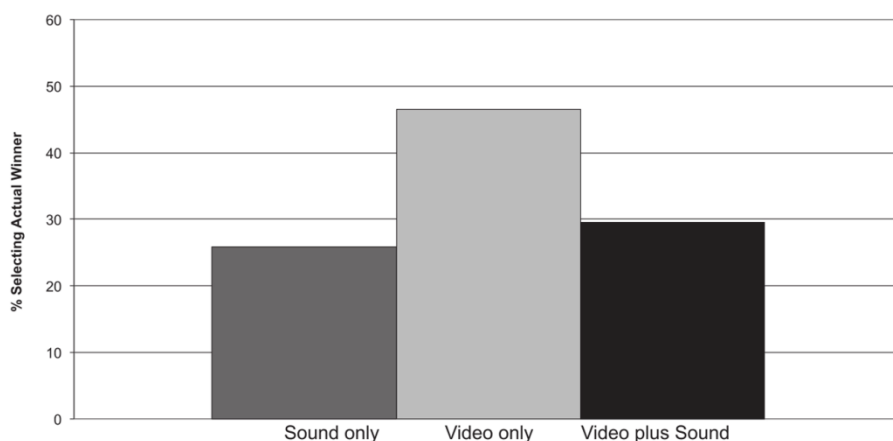


Ilustração 6: Percentagem de músicos profissionais a identificar os vencedores de competições musicais, baseando-se só no estímulo sonoro, só no estímulo vídeo, e no estímulo sono e vídeo simultaneamente (gráfico a partir do original: (Tsay, 2013a).

Curiosamente, logo após a saída deste artigo, houve uma grande divulgação dos resultados nos *media*, sobretudo na web, e levantou-se um forte clamor popular nos diversos comentários publicados a questionar as conclusões obtidas por Tsay. De uma forma geral, as apreciações manifestavam ou uma grande surpresa, ou então, duvidavam dos resultados obtidos, pondo mesmo em causa a competência científica e os métodos

utilizados por Tsay. Importa sublinhar deste conjunto de reacções, independentemente dos graus de maior ou menor seriedade, uma clara percepção geral de descrença face aos resultados de Tsay (Ball, 2013; Edidin, 2013; Resnikoff, 2013; Synthhead, 2013).

As pessoas não parecem acreditar que ao assistirem a uma performance musical, são profundamente influenciadas pelo que vêem, ao ponto de lhe atribuírem mais importância do que ao que ouvem, mesmo quando só são convidadas a dar uma opinião sobre o valor do que ouvem. Como Tsay refere: *“It is unsettling to find—and for musicians not to know—that they themselves relegate the sound of music to the role of noise”* (Tsay, 2013a).

Num estudo anterior (Tsay & Banaji, 2011), Tsay tinha observado que, quando questionados sobre o valor de dois pianistas, um mais “dotado naturalmente” e outro mais “trabalhador e perseverante”, especialistas musicais parecem reconhecer mais valor no pianista “dotado” do que no pianista “trabalhador”, não obstante a gravação musical (objecto de observação) ser o mesmo. Este caso parece indiciar, uma grande dificuldade em dissociar as capacidades de audição de outras fontes de informação complementares. Esperar-se-ia que sendo especialistas, os ouvintes inquiridos fossem capazes de identificar a performance como sendo a mesma.

After hearing performances that were controlled so as to be equal in skill and quality, experts (...) rated a musician described as having inborn ability (the natural), as more talented than a musician described as having worked hard to develop her ability (the striver). In spite of the way they evaluated the target performers, when asked directly about their general beliefs, experts regarded effortful training as a more influential determinant of musical achievement (Tsay & Banaji, 2011).

Num outro trabalho (2013b) efectuado a partir da análise de 6 casos, envolvendo a colaboração de 1062 participantes (especialistas e principiantes), Tsay concluiu que também no caso de avaliações rápidas em grupo, a informação visual dominava sobre a avaliação auditiva:

Participants were able to select the actual winners of live ensemble competitions and distinguish top-ranked orchestras from non-ranked orchestras based on 6-s silent video recordings

yet were unable to do so from sound recordings or recordings with both video and sound. These findings suggest that judgments of group performance in the domain of music are driven at least in part by visual cues about group dynamics and leadership (Tsay, 2013b).

Em *Music to my eyes: Cross-modal interactions in the perception of emotions in musical performance*, um conjunto de investigadores entre os quais se inclui Marcelo M. Wanderley e Daniel J. Levitin, procurou investigar aspectos da comunicação não-verbal através da observação da expressividade corporal e da audição musical. Tendo submetido os participantes a momentos de (1) observação, (2) audição e (3) observação e audição simultaneamente, constatou-se que as variações de expressão ocorridas em cada uma das três performances analisadas, revelaram ter maior impacto quando as performances podiam ser ‘vistas’. Ou seja, a presença ou ausência de informação visual, revelou-se crucial na percepção das variações ocorridas em cada uma das 3 performances. Por outro lado, a avaliação baseada somente na ‘audição’, não permitia identificar variações de interpretação, embora elas fossem apontadas como bastante significativas quando a modalidade áudio era acompanhada da modalidade visual.

The musicians’ movements may offer cues that help an observer to resolve the ambiguity in sound by providing further information about the emotional content of the piece. Based upon this idea, we hypothesize that the more unfamiliar observers are with the music, the more they will rely on visual cues to determine the emotional content of the work. Along these lines, Davidson and Correia (2002) noted that audience members who are not skilled at listening rely entirely on visual cues to determine the emotional content of amusical piece. We have found strong evidence that the visual component of musical performance makes a unique contribution to the communication of emotion from performer to audience. Seeing a musician can augment, complement, and interact with the sound to modify the overall experience of music (Vines, Krumhansl, Wanderley, Dalca, & Levitin, 2011).

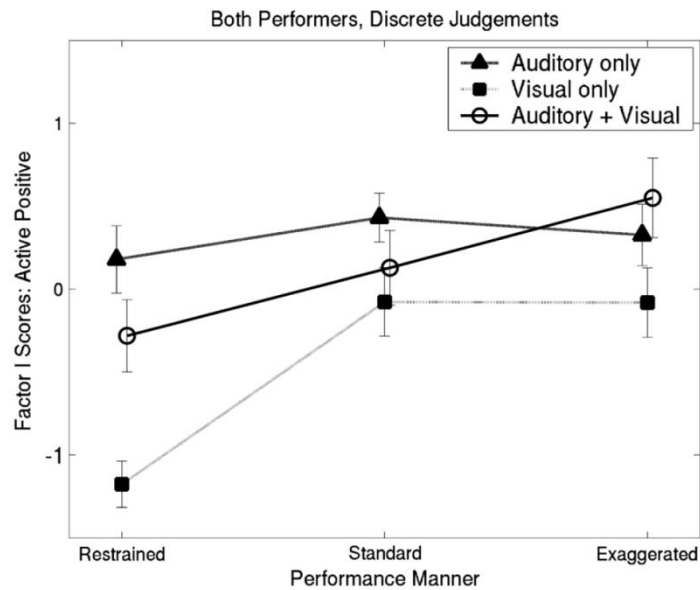


Ilustração 7: Impacto de 3 interpretações-performances da mesma peça: “constrangida”, “normal” e “exagerada”. (gráfico a partir do original: (Vines et al., 2011))

A causalidade (e a falta dela) na acusmática e na performance de laptop

Na tentativa de compreendermos melhor a abrangência do conceito de acusmática aplicado ao campo da criação musical que nos interessa sublinhar e manter presente durante este trabalho – a criação musical em laptop - sublinhamos esta ideia fundamental e claramente identificada por Dhomont em 1995, que se mantém ainda muito presente nos dias de hoje: *“we confuse the end with what was once the means: because throughout history, music has had only one way to exist –through performance– it has come to be identified with performance”* (Dhomont, 1995).

Colocando a questão numa perspectiva muito diferente, John Dack, a propósito do significado da *Radiophonic Art*, propõe que os limites da acusmática possam ser estendidos, e que a arte radiofónica deva ser entendida como uma manifestação acusmática uma vez que o som ouvido não é acompanhado de qualquer confirmação visual da sua origem (Dack, 1994).

Stuart Caleb, perspectiva o surgimento e identificação da acusmática, sob um ponto de vista das próprias limitações técnicas (e tecnológicas), lembrando que os primeiros compositores que começaram a trabalhar com computadores demoravam longos períodos de tempo até conseguirem obter algum resultado. O trabalho de programação

era muito moroso, envolvendo frequentemente a criação de novas técnicas, o que levava a que por vezes fossem necessários meses e até anos, para se poder chegar a uma produção criativa satisfatória. E é nesse âmbito, sublinha Stuart, que surge a “*tape music*”: “*the computer literally could not play in a live manner and, therefore, at performances the compositions were simply played back from tape. The audience was conditioned in this situation to learn to deal with the sounds produced for them with no live performer nor the possibility of interaction between the tape performance, the space and audience*” (Stuart, 2003).

Assim, nascida de uma circunstância delimitada a partir do exterior, esta forma de criar e produzir música em laboratório, na tentativa de se tornar um acto de performance pública, teve de encontrar um formato que combinasse as ambições dos criadores e se ajustasse simultaneamente às próprias limitações técnicas e tecnológicas do seu modelo de criação. Esta circunstância, colocada nestes termos, faz surgir um problema de fundo, equacionado por Stuart quando pergunta:

where does performance end and documentation begin? Does the simple playing of a pre-produced work at a performance constitute a performance or is it simply the replaying of an earlier event (Stuart, 2003).

No texto *Defining timbre - Refining timbre*, Denis Smalley refere que um dos grandes interesses da música electroacústica reside precisamente na “aventura do jogo de ligações”; um jogo que na sua perspectiva é essencialmente uma “actividade de percepções”: “*Listeners may share source bondings when they listen to electroacoustic music, but they may equally have different, personalized bondings including those never intended or envisaged by the composer*” (Smalley, 1994).

Avançando a nossa observação algumas dezenas de anos em relação ao aparecimento da acusmática na música francesa, chegamos aos dias de hoje perante uma nova possibilidade: poder-se produzir e criar em tempo real, a partir de um simples computador portátil, aquilo que há 50-60 anos atrás era virtualmente impossível fazer em tempo real, fosse qual fosse o meio.

Paradoxalmente, embora tenham todos os meios para computar em tempo real as mais profundas ambições, os compositores de hoje que escolhem o laptop como forma de

produzir e criar música, vêm-se a braços com a velha problemática da música concreta, identificada pelo escritor Jérôme Peignot:

In 1955, during the early stages of musique concrète, the writer Jérôme Peignot used the adjective acousmatic to define a sound which is heard and whose source is hidden (Dhomont, 1995).

Assim, a música concreta, comportando-se originalmente como um modelo de produção “*black-box*” ao qual não era possível aceder, encontra hoje o seu paralelo na produção de música ao vivo com laptop uma vez que ambos os modelos implicam na sua essência um desligar das lógicas de causalidade: “*source and cause are unstable, illusory or non-existent*” (Smalley, 1994).

2.3.4 Discussão Intermédia

Ao longo deste último subcapítulo 2.3 respeitante ao Estado da Arte, observámos que a diversidade estética surge como um factor transversal ao *laptop*, e que as grandes opções de fundo que se colocam, se fazem ao nível do tipo de negociação (Shepherd) que cada criador quer operar, conforme esteja numa zona ou noutra do espectro musical. Como se pode verificar, o *laptop* encontra-se disseminado por todos os géneros musicais, desde a música contemporânea, até ao jazz, passando pelas múltiplas variedades de pop, rock ou qualquer um dos imensos territórios da electrónica actual (e.g. “*electronica*”, “*electronic*”, “*glitch*”, “*drone*”, “*ambient*”, “*avantgarde*”).

Embora seja entendido como um instrumento, o *laptop*, é ao mesmo tempo uma entidade da qual se ausentam grande parte das características que habitualmente se atribuem a um instrumento musical (Cascone, Stuart, Emmerson). A esse propósito, Joel Chadabe, fundador e presidente da Electronic Music Foundation, sobre o que entende ser o seu instrumento, refere:

“The musical ‘instrument’ I use is defined by the software I design. It is the software that articulates the interface between instrument and performer, determines how the instrument will react to a performer’s actions, and generates the sounds.” (Chadabe, 2001).

Embora Chadabe, não se refira concretamente ao laptop, este é, como temos observado, tendencialmente personalizado, porque ajustado às necessidades de cada operador. Nesse processo de adaptação, parece ser influenciado por 2 grandes vectores, diametralmente opostos: o vector tecnológico e o vector estético; sendo cada um destes factores regido por aspectos de produção estritamente dependentes de critérios pessoais e artísticos. Peter Worth, em *Technology and Ontology in Electronic music: Mego 1994-present*, aponta com bastante pertinência para o papel da tecnologia enquanto factor vital e determinante do processo criativo que conduz à produção de música electrónica editada pela Mego, corrente identificada por Cascone em 2000 como *post-digital* (Cascone, 2000, 2002; Centola, 2008; Emmerson, 2007b; Irving, 2006; Rodgers, 2004; P. A. Thomson, 2005; T. Turner, 2003; Zadel, 2006)

(...) far from existing in an ideal mathematical realm, music can in fact be better understood as a craft, a product of material processes. As such, the relationship with technology in the production and reception of music is of primary importance. Music is fundamentally a technological phenomenon; literally the combination of technē and logia, the application of a body of knowledge in the production of something physical (etymology of course proves nothing, but in this case highlights a certain narrow conception of technology and hopefully broadens its scope) (Worth, 2011, p. 9).

Muito mais do que uma questão de desenvolvimento tecnológico ou de modos de interacção com controladores, a questão essencial e diferenciadora da performance electrónica através laptop, parece residir em torno da problemática das modalidades (Wanderley, Jordà). Bert Bongers (1999) assinala em *Exploring Novel ways of interaction in musical performance*, algumas variações de modalidade possíveis de encontrar em espectáculos:

The level of multimodality (or amount of senses of the audience addressed) generally depends on the kind of performance. Slightly simplified, we can state that the experience of performance of a Dvorak string quartet is largely by ear, and somewhat by sight. A dance performance can be equally about sight and sound. The

experience at a techno club is largely by sound and visuals, but definitely involves the sense of touch where the music can be felt owing to the massive power of the PA (Public Address) systems used. The Austrian duo Granular Synthesis explores this in performances with subharmonic sounds (Bongers, 1999).

Assim colocada a questão, parece-nos bastante mais claro de se olhar para a globalidade dos casos de *performers* de laptop referenciados anteriormente, e inferir que, independentemente da maior ou menor consciência negocial de cada autor (Shepherd), a profusão de actividades exercidas com laptop permite concluir que talvez valha a pena questionar e observar mais de perto uma actividade que paulatina e consistentemente tem dilatado as fronteiras da produção da criação electrónica de há vinte anos a esta parte. Atestam-nos a grande quantidade de festivais que um pouco por todo o mundo dedicam especial atenção à electrónica produzida por criadores que emergiram com os seus modelos de produção deste novo formato de produzir e criar música.

CAPITULO 3:

METODOLOGIA

In field research, one goes to where people and their technologies meet to observe interactions, sometimes ask questions, and take detailed notes (Turkle, 2011).

Se quisermos encontrar uma dimensão inequívoca capaz de sintetizar aquilo que é a percepção global dos públicos em relação à performance de laptop, acreditamos que, em poucas palavras, os conceitos de *motionless* e de (ausência de) *gestural theater* introduzidos por Cascone (2002; 2001) podem constituir dois dos melhores exemplos para o fazer.

Contudo, há um acumular de evidências no mundo global dos espectáculos que sugerem uma reflexão mais complexa e profunda, que tenha em conta outros contextos criativos que não o estritamente musical. Assim, pensando nos lugares comuns que recaem sobre a laptop performance, podemos perguntar-nos, por exemplo, se o teatro de Artaud e de Samuel Beckett não representarão também um mesmo nível de descontinuidade e de *motionless* em relação aos seus pares mais populares?

Não poderemos pensar igualmente na dança *butoh*, nascida no Japão dos anos 60, como uma arte de movimento *motionless*? De facto, é mesmo assim que ela se assume (Amagatsu, 1994): uma dança de tempo em *slow-motion*, como refere Solange Caldeira, bailarina e professora doutorada em dança:

O impacto [do butoh] é absurdo e não pode ser colocado em palcos ou em plateias convencionais. (...) A movimentação é lentíssima como se cada mover não fosse apenas muscular, mas custasse cada órgão do corpo dos bailarinos (Caldeira, 2009).

Se os públicos de teatro e de dança são capazes de apreciar formas de expressão física que (paradoxalmente?) mal se expressam fisicamente, o que torna então a imobilidade na laptop performance um acontecimento tão especial? Somente o facto de ser uma actividade *motionless* e ausente de *gestural theater*? O não providenciar estímulos

visuais geradores de uma lógica de causalidade na percepção do espectador-ouvinte? Ambas as hipóteses?

Terá que ver com a dificuldade crescente de se encontrarem públicos atentos e capazes de se concentrar a um nível mais profundo do que aquele que lhes é pedido na fruição de artes musicais mais tradicionais e construtoras de auras (Cascone, 2002) como o rock e o pop?

À falta de uma explicação unificadora que organize a globalidade das reflexões produzidas, encontramos uma miríade de informação desagregada e dispersa, muitas das vezes com largos vazios entre si, coexistindo nalgumas das vezes com contradições aparentemente inexplicáveis:

Onde se encontram consistentemente observadas e expressas as opiniões dos criadores de laptop que encabeçam os programas de festivais e outros eventos de música electrónica, realizados um pouco por todo o mundo?

Onde se encontram consistentemente identificadas e averiguadas as problemáticas da ausência de informação visual e gestual dos laptopers?

Onde se encontram consistentemente identificados os principais protagonistas de laptop?

Assim, partindo de um conjunto de questões para as quais não encontrávamos respostas e documentação consistente, adoptámos uma metodologia exploratória e adaptativa capaz de acompanhar as necessidades dos resultados que íamos obtendo em cada processo de averiguação, e iterativamente, evoluir para um novo patamar de reapreciações.

Partimos do princípio de que a observação das actividades dos nossos sujeitos - os laptopers nas suas actividades relacionadas com a performance – e o posterior contacto directo via inquéritos, nos poderiam conduzir a uma melhor percepção das suas motivações e decisões quando da preparação e realização de performances ao vivo.

A investigação é pois encarada desde o primeiro momento como um processo evolutivo em que o aparecimento de novas informações conduz a uma reavaliação e à necessidade de reajustamento das condições anteriormente estabelecidas ou adoptadas, mantendo sempre em perspectiva a proximidade às experiências e àqueles que as vivem no exercício das suas funções produtivas e criativas.

All science is rooted in experience. We have nowhere to begin except with whatever we are aware of -- and nowhere else to end either. (...) How could we understand or describe anything that lies entirely outside our experience? (Rozentuller & Talbott, 2005)

Numa primeira fase, em estreita articulação com a realização do festival Olhares de Outono, começámos por criar um *focus group* com 14 laptopers. O objectivo era detectar sentidos de orientação nas formas de pensar a produção e a criação electrónica que nos pudessem dar pistas de tendências e preocupações por forma a orientar os estudos subsequentes. A aferição destes sentidos de orientação foi feita a partir dos casos observados na Revisão Histórica e no Estado da Arte.

De seguida, na tentativa de auscultar o nível de incidência (popularidade?) que os laptopers gozam em relação a outros músicos electrónicos, lançámos uma pergunta exploratória a 20 pessoas, em tempo real e por contacto directo.

Com os resultados obtidos no *focus group*, preparámos um inquérito com dois tipos de questões. Um grupo de âmbito mais geográfico e estatístico, e outro, o mais importante, aberto e não orientado, com o objectivo de fazer uma auscultação geral e o mais vasta possível às preocupações e satisfações dos laptopers. Para obter informações credibilizadas, identificámos um conjunto de 80 criadores oriundos de todo o mundo.

Uma vez obtidos estes resultados, cruzámo-los com os resultados do *focus group* e concluímos que o passo a seguir deveria conduzir a um novo inquérito, dirigido aos mesmos criadores, e direccionado à problemática mais acentuada e sublinhada em todo o processo de averiguação: a ausência de informação visual e da gestualidade musical em performance de música electrónica.

Obtidos os resultados deste estudo, observámos que se mantinha a tendência geral para uma insistência no debate sobre o valor da gestualidade e a forma como a sua ausência pode ser ou não desmobilizadora de públicos e até mesmo condicionadora da interacção entre músicos e entre músicos e audiência.

Assim formulámos uma hipótese:

Se de facto o gesto musical é de suma importância na produção criativa, o seu valor não deverá estar expresso unicamente sob a forma de estímulo visual; em princípio, deverá poder ser detectado a partir de uma audição de uma gravação sem acompanhamento visual.

Desta forma, partimos para a elaboração de uma experiência que nos permitisse averiguar se a hipótese se confirmava ou se apontava para novas direcções.

Gravámos duas interpretações de uma mesma peça musical, cada uma delas com uma direcção muito precisa e controlada, por forma a podermos compreender de que forma essas diferenças seriam sentidas por uma audiência.

Posteriormente, lançámos um inquérito *online* à escala mundial, a partir da plataforma profissional Survey Monkey com as duas interpretações. O objectivo fundamental era perceber como se faria a percepção das duas performances e verificar se se a hipótese formulada se verificava ou não.

A metodologia detalhada de cada um dos 6 Estudos, encontra-se descrita nos subcapítulos seguintes. Os resultados serão apresentados no Capítulo 4, e finalmente, no capítulo 5 discutiremos as conclusões de cada um dos Estudos.

3.1 Estudo 1: Focus Group (Olhares de Outono / EME.LL)

I often go to the supermarket without knowing exactly what I'm going to cook that evening. Is my shopping methodology unstable? (Fell, 2013)

Entre 18 e 26 de Novembro de 2009, o festival Olhares de Outono¹⁴⁵ e o Festival EME¹⁴⁶ (Encontros de Música Experimental) reuniram esforços e realizaram uma versão combinada dos dois festivais no Mosteiro São Bento da Vitória, no Porto, Portugal. A responsabilidade da programação musical coube ao festival EME, com o tópico: *Live Laptops, 16 laptopers, um dia de reflexão e um dia de acção*.

O dia de acção correspondeu a uma tarde de conversas com artistas e uma noite de dois concertos: um deles sob o título *Resampling White Noise* (composto por 16 laptopers) e outro correspondendo a um solo de Robin Rimbaud (Scanner).

O *dia de reflexão* (21 de Novembro) correspondeu a um encontro de laptopers, os mesmos que integravam o concerto *Resampling White Noise*. No âmbito desse encontro, foi efectuado um *focus group* que agora se explica no contexto deste processo de investigação.

O *focus group* dirigiu-se a 14 laptopers portugueses e uma *laptop* espanhola. Um dos convidados portugueses não pode estar presente por razões de saúde. A *laptop* espanhola surgiu por autoproposta depois de ter sabido que se ia realizar um encontro e um concerto só de laptopers. O grupo total foi assim de 14 laptopers e não de 16 como constava na programação.

De entre os participantes, há laptopers que criam conteúdos sonoros e laptopers que criam conteúdos visuais:

- Laptopers sonoros: *João Ricardo, Ivan Franco, Carlos Santos, Miguel Carvalhais, Pedro Tudela, Pedro Almeida, Nuno Moita, André Gonçalves, Jorge Mantas (TBS), Jerome Faria*.

¹⁴⁵ Olhares de Outono iniciado em 2000, sob direcção da UCP-CITAR - <http://olhares-outono.ucp.pt/2009/events.php>

¹⁴⁶ EME – Encontros de Música Experimental, iniciados em 2000, sob direcção de Vitor Joaquim - <http://www.emefestival.org>

- Laptops visuais: *Hugo Olim, André Sier, Laetitia Morais, Alba G. Corral* (Espanha).

A selecção dos convidados fez-se com base em critérios de reconhecimento de valor, experiência como *performers* e por terem estado presentes em edições anteriores dos EME como laptops. No contexto nacional, qualquer um dos convidados é reconhecido como um *laptop* activo, sendo muitos deles consideravelmente experientes em circuitos internacionais e autores de edições discográficas. No texto dos EME referente ao evento EME.LL, lê-se:

No ano em que se interrompem os EME (Encontros de Musica Experimental), surgem em seu lugar os EME.LL -EME Live Laptops.

Depois de 8 anos de produção essencialmente virada para a criação de públicos, surge este ano, e pela primeira vez, uma edição EME pack muito especial, dedicada essencialmente aos criadores e às suas ideias. A produção para o público deixou de ser o centro das atenções dos EME. O centro passa agora a ser o criador, os seus problemas, as suas questões e porque não, as suas ambições. Dirigida à criação em laptop, esta edição irá incidir sobretudo sobre o uso do laptop em situações de live performance experimental, e será acolhida em termos de produção pelos Olhares de Outono 2009.

Decorridos que são cerca de 10 anos sobre a implantação do laptop enquanto instrumento de performance, pensamos que se impõe uma reflexão séria sobre os modos de pensar, de fazer e de produzir a criação através deste novo meio, entendido ora como um instrumento, ora como um sistema (Joaquim, 2014).

Objectivo

O objectivo fundamental da sessão visava identificar ideias que surgissem com alguma pertinência no seio da conversa. A selecção das ideias mais pertinentes do debate, foi feita a partir de uma percepção subjectiva em relação ao interesse manifestado pelos

intervenientes. Anotavam-se ideias a partir de alterações de ritmo no discurso, de silêncios, assim como de discussões e de concordâncias que iam sendo suscitadas.

Procedimento

Os convidados foram reunidos à volta de uma mesa numa sala isolada de interferências externas, e toda a sessão foi gravada em áudio. Durante o desenvolvimento da sessão, foram ainda tomadas notas de algumas ideias que iam sendo sublinhadas.

Inicialmente cada um dos presentes fez uma pequena apresentação do si próprio e do seu trabalho, uma vez que nem todos se conheciam pessoalmente. Posteriormente, foi sugerido que se estabelecesse um debate, sem uma ordem específica de trabalho, mas que incidisse sobre a percepção que cada um tinha da sua actividade e da actividade colectiva em geral, considerando aspectos positivos e aspectos problemáticos encontrados ao longo do tempo em que utilizaram o laptop como instrumento de criação. Procurou-se não fazer uma condução do processo a partir de cima, mas sim, esperar que as questões emergissem do diálogo e da interacção entre os participantes.



Figura 41: EME.LL Meeting - (*focus group*). Imagem: Sofia Oliveira, Alexandra Brites.

3.2 Estudo 2: Pergunta Exploratória de Auscultação

Elaborámos uma pergunta exploratória em tom informal, e procurámos compreender as tendências gerais de identificação de criadores musicais na área da electrónica.

O estudo foi efectuado entre a tarde de 12 de Abril de 2011 e a tarde de 13 de Abril, usando duas vias de comunicação directa e em tempo real com os inquiridos: via Skype, ou em *chat* no Facebook, sempre em regime de diálogo escrito.

Como baliza temporal, colocou-se como meta a inquirição a 20 sujeitos que pudessem estar relacionados de alguma forma com as artes musicais. Os dois critérios de selecção dos inquiridos foram:

1 - Estarem todos eles ligados profissionalmente à criação, produção, programação, edição ou investigação de música ou artes electrónicas. Presumindo-se com isso, serem indivíduos minimamente informados, activos no meio, e capazes de responder rapidamente à questão solicitada;

2 - Estarem ligados à Internet, de entre todas as pessoas disponíveis *online* (1514 no Facebook e exactamente 100 no Skype).

Dada a informalidade do processo, os inquiridos eram estimulados a não se preocuparem com a finalidade do resultado, já que a questão era meramente exploratória para preparação de uma investigação.

Os inquiridos eram abordados por estarem disponíveis *online*, e sem qualquer outro estímulo ou chamamento, sendo todos eles amigos ou conhecidos. Ao todo, foram envolvidos 20 indivíduos, de 12 nacionalidades. Média de idades estimada em 35/38 anos. Em média, os inquiridos demoraram cerca de 30/40 segundos a responder, a partir do momento em que a questão foi colocada.

Para avaliarmos minimamente as possibilidades de enviesamento, retirámos 9 inquiridos do conjunto de 20, por estarem próximos da produção de laptop, e como tal, numa posição menos neutra para responderem.

Objectivo

A inquirição visa auscultar a percepção que as pessoas envolvidas no meio musical (Criadores, produtores de eventos, editores musicais, programadores culturais) têm relativamente aos criadores electrónicos (musicais) que identificam como tendo “maior valor artístico”. A partir da auscultação, pretende-se:

- Fazer um levantamento de laptopers proeminentes que possam ser contactados para inquérito posteriormente.
- Ter indicadores informais sobre o nível de incidência de laptopers que resulta da globalidade das apreciações.

Estima-se que o resultado funcione apenas informalmente como indicador potencialmente enviesado de uma actividade que observamos como mal identificada, e, até certo ponto, identificada como frágil e muito marginal (Revisão Histórica).

Procedimento

Depois de se estabelecer contacto dialogado, para se proceder à inquirição, foi utilizado o seguinte texto, executado em formato *copy/paste* para evitar distorções de comunicação e manter o máximo de linearidade nas respostas:

- Tens 2 minutos para responder a uma pergunta exploratória para a minha investigação? Responde automaticamente, sem pensar muito e sem preocupação. É uma pergunta de auscultação espontânea, de reacção. Não tem qualquer finalidade estatística.
- **Pergunta:** Nome de 10 criadores electrónicos, musicais.

O procedimento durou até se atingir o número de 20 inquiridos, a meta estabelecida no início da inquirição.

3.3 Estudo 3: Inquérito a Laptops (Parte I: 6 Questions to a Laptop)

Tendo em conta (1) os resultados observados no *focus group* relativamente ao conjunto das questões e problemáticas que ocupam a atenção dos laptops, e (2) as diferentes ideias apresentadas na Revisão Histórica, elaborámos um conjunto de perguntas que nos permitem identificar as opiniões de um vasto conjunto de laptops (tendencialmente profissionais) relativamente a essas mesmas problemáticas. O inquérito apresentado é composto por 2 perguntas demográficas, 5 questões em aberto, não dirigidas e um espaço para observações.

O alvo dos inquéritos são laptops profissionais e outros laptops que não sendo profissionais, são ainda assim membros activos na cena internacional, abrindo-se espaço para alguns laptops nacionais e para laptops visuais (mantendo-se em ambos os casos, o critério de terem que ser activos). O critério subjacente à escolha de todos os inquiridos, assenta fundamentalmente na identificação do reconhecimento público e na experiência decorrente em performances ao vivo em circuito internacional.

Objectivo

O objectivo geral deste inquérito (estudo 3) está dividido em dois grandes objectivos; um, perfeitamente identificado pela direcionalidade das questões, e que visa:

- Obter um levantamento de informações gerais e personalizadas sobre os laptops que pode servir como banco de dados para consulta posterior. Na realidade, funciona como se fosse um recenseamento de cada *performer*, com informações históricas (pergunta 1, 2, 3) e questões motivacionais (perguntas 3,4, 5).

Num segundo plano, existe um outro objectivo, não explícito, completamente opaco à observação, e o mais premente este estudo:

- Identificar quantos laptops projectavam nas respostas a preocupação da ausência de gesto e de informação visual, embora o tema nunca seja equacionado minimamente nas perguntas. Por outro lado, esta identificação, além de providenciar um indicador relativo, na medida em que é conduzida em regime não dirigido, permite fazer uma apreciação qualitativa de cada caso, e

fornecer dados sobre como e em que direcção poderá evoluir o inquérito seguinte.

Assim, ao pedirmos para hierarquizarem as qualidades e inconvenientes que reconhecem existir na utilização do laptop, abrimos espaço para que a problemática do estímulo visual e gestual possa emergir de uma forma natural, neutral e sem qualquer condicionamento. O confronto destes resultados específicos com alguns indicadores obtidos no *focus group*, permite potencialmente aprofundar mais a temática, perspectivar outras questões em âmbitos que podem nascer destas respostas e avaliar em que direcções específicas poderemos avançar na investigação.

Admitimos que parte da informação obtida com estas questões possa não vir a ser usada objectivamente neste estudo, mas abre espaço informativo que nos pode servir de *background* para questões que possam vir a surgir e para as quais possamos não estar preparados.

Procedimento

O lançamento e recolha dos inquéritos ocorreram em duas fases:

1ª Fase - entre 12 de Setembro de 2011 e 12 de Janeiro de 2013, altura em que os resultados foram analisados para a escrita e apresentação de um artigo no Congresso xCoAx.

2ª Fase – entre 12 de Janeiro de 2013 e Novembro de 2013. Esta 2ª fase correspondeu a entregas de laptops retardatários da primeira fase, e a alguns que entretanto surgiram como fontes de informação a ter em conta.

O método utilizado para distribuição dos inquéritos foi o correio electrónico com a listagem de questões enviada num documento “.word” em anexo. O texto do corpo de email era igual para todos os inquiridos, independentemente da sua nacionalidade, e redigido em inglês. Explicava sumariamente o âmbito da investigação e estabelecia as condições de utilização da informação. O texto do questionário era também redigido em inglês, podendo os portugueses responder em português, os espanhóis em espanhol e o resto mundo em inglês. Esta última informação era dada como nota de rodapé na mensagem de correio electrónico. Foram enviados cerca de 80 pedidos de colaboração via correio electrónico.

Inquérito

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name:

Born, year:

Nationality:

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 -

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event:

Place:

Day, Month, Year:

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 -

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

- 1 -
- 2 -
- 3 -
- 4 -
- 5 -
- 6 -
- 7 -
- 8 -
- 9 -
- 10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 -

OBSERVATIONS:

(Many thanks for you collaboration)

Vitor Joaquim

3.4 Estudo 4: Inquérito a Laptops (Parte II: 4 Questions about Evan Parker statement)

Tomando como ponto de partida os resultados obtidos no *Estudo 3*, optámos por formular um conjunto de questões que incidem especificamente sobre a questão da gestualidade na música, partindo de um pequeno texto correspondente a uma declaração de Evan Parker (saxofonista) a propósito dos estímulos visuais produzidos pelos músicos durante a performance musical.

A escolha do texto é feita com base em três critérios:

- A credibilidade da pessoa e do criador.
- Pertinência do assunto em relação ao objectivo geral da investigação.
- Ganhar efeito de distanciamento pelo facto de o criador tocar um instrumento acústico, consideravelmente expressivo e muito ligado à fisicalidade, e não ser utilizador de laptop.

O inquérito é composto por 4 questões em aberto e um espaço para observações. As duas questões iniciais são feitas sem condicionamento, e as seguintes são condicionadas em progressão.

Pelo facto de as questões serem organizadas em progressão, cada uma delas é colocada numa página diferente para evitar que o inquirido antecipe muito da posterior. Também lhe é pedido que elabore as respostas pela ordem com que as questões são apresentadas.

O alvo dos inquéritos são os mesmos indivíduos a que foi dirigido o inquérito anterior (6 Questions to a Laptop) respeitante ao Estudo 3: laptops profissionais e outros laptops que não sendo profissionais, são ainda assim membros activos na cena internacional, abrindo-se espaço para alguns laptops nacionais e para laptops visuais (mantendo-se em ambos os casos, o critério de terem que ser activos). O critério subjacente à escolha de todos os inquiridos, assenta fundamentalmente na identificação do reconhecimento público de uma carreira, e na experiência decorrente em performances ao vivo em circuito internacional.

Objectivo

O objectivo fundamental deste inquérito (estudo 4) é averiguar o ponto de vista dos laptops relativamente à importância do gesto musical. As perguntas partem do geral para o particular - da actividade musical sem especificidade, para a música electrónica em especial.

Pretende-se com este método, que os inquiridos sejam levados a reflectir em progressão sobre a sua própria forma de estar, as suas opções e as suas convicções artísticas.

Ao contrário do inquérito anterior em que o objectivo fundamental não era explícito para o inquirido, neste caso, o propósito é claro e expresso nas perguntas formuladas. A parte não revelada, diz respeito à primeira pergunta, de comentário, muito aberta e que permite encarar a globalidade das respostas como uma zona exploratória.

- A primeira questão toma como referência o texto de Evan Parker, e cria o *background* da discussão. Visa introduzir o tema geral do inquérito, estabelecendo um patamar de credibilidade a partir da identidade do seu autor. Por outro lado, funciona como um barómetro de tendências, uma zona exploratória a partir do qual podem surgir observações a assuntos não previstos.
- A segunda questão orienta a observação do inquirido sobre a relação entre o gesto e o valor da performance. Embora seja aparentemente objectiva, a questão permite alguma ambiguidade na leitura, o que a leva a funcionar como um “espaço de projecção pessoal” que serve para detectar tendências e possibilidades não previstas. A ambiguidade deve-se sobretudo a uma não sugestão de posicionamento, isto é, não é indicado ao inquirido que se pronuncie nem na lógica do ponto de vista do criador nem da audiência.
- A terceira questão condiciona o âmbito da resposta e conduz o inquirido a tomar uma posição face a uma escolha. A pergunta aproxima-se muito de uma decisão dicotómica, permitindo um espaço mínimo de “evasão” para argumentação. Visa avaliar o posicionamento do criador inquirido face à música em geral, sugerindo-lhe que se coloque no ponto de vista da audiência.

- A quarta questão, volta a abrir o campo da resposta em relação ao gesto, mas especifica o âmbito ao campo da música electrónica, por oposição às questões anteriores que nunca mencionavam a música electrónica. Visa pois avaliar o posicionamento do criador inquirido face à ausência de estímulos visuais e gestuais na produção de música electrónica ao vivo, em particular.

A questão sugere que o inquirido se coloque no ponto de vista da audiência.

Procedimento

O lançamento e recolha dos inquéritos ocorreram entre 15 de Junho de 2013 e Novembro de 2013, tendo a fase final correspondido a entregas atrasadas em relação à data sugerida inicialmente para entrega.

O método utilizado para distribuição dos inquéritos foi o correio electrónico com a listagem de questões enviada num documento “.word” em anexo. O texto do corpo da mensagem era igual para todos os inquiridos, independentemente da sua nacionalidade, e redigido em inglês. Explicava sumariamente o âmbito da investigação e estabelecia as condições de utilização da informação. O texto do questionário era também redigido em inglês, podendo os portugueses responder em português, os espanhóis em espanhol e o resto mundo em inglês. Esta última informação era dada como nota de rodapé na mensagem de correio electrónico. Foram enviados cerca de 80 pedidos de colaboração via correio electrónico aos mesmos criadores do inquérito anterior, uma vez que se tenta aprofundar conhecimento a partir dos mesmos colaboradores.

Inquérito

4 Open Questions about Evan Parker statement

04.06.2013

Name:

In *Amplified Gestures*, a dvd released by Samadhisound and directed by Phil Hopkins, **Evan Parker** states that:

It would be nice to be invisible (on stage). I would like to disappear, and just be the sound. I'm not terrible interested in the way playing looks. In fact, to me sometimes looks like a struggle and the consequent sound doesn't sound like a struggle at all. The job of making these sounds can give the appearance of a struggle or even can be a struggle. (long silence) I'm not particularly interested in watching people play, I like to just listen to them play. I know other people feel differently.

Each question is placed in a different page. Please, follow the order of the questions.

Thank you

1: Can you comment on that?

A -

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A -

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A -

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A -

Observations:

-

About Evan Parker statement – Research project in Art and Technology / Computer Music
contact: vjoaquim@porto.ucp.pt / vitorjoaquim@mail.telepac.pt
page 1 / 1

Ilustração 9: Estudo 4, 4 Open Questions About Evan Parker statement (Inquérito dirigido a laptops)

3.5 Estudo 5: Experiência (Parte I: Registo de performance para inquérito)

Objectivo

Com o objectivo de avaliar a detecção do gesto musical numa performance somente a partir de informação sonora, pedimos a uma pianista que interpretasse um mesmo tema musical com duas atitudes diametralmente opostas, registadas como duas versões diferentes do mesmo tema ¹⁴⁷.

O objectivo do procedimento consistia em:

- Registrar as duas performances diferentes em dois ficheiros de som para análise posterior.
- Registrar essas mesmas performances igualmente no sistema de captura de movimento Vicon¹⁴⁸.
- Registrar as performances em suporte de vídeo.

Os registos de som serviram para integrar o Estudo 6 (inquérito online), respeitante ao último inquérito da investigação.

Os registos de movimento (Vicon e vídeo) servem para visualizar e objectivar em imagem as diferenças de comportamento físico da pianista em cada uma das diferentes interpretações. Para efeitos de apreciação de movimento, abordaremos e referiremos apenas a informação processada a partir da Vicon por ser a forma mais tangível de expor graficamente as variações de movimento. As gravações vídeo de cada uma das interpretações, estão disponíveis no material fornecido nos Anexos.

O desempenho da peça ficou a cargo da Professora Sofia Lourenço, doutorada em Música e Musicologia, investigadora coordenadora do CITAR e docente da Escola Superior de Música, Artes e Espectáculo (ESMAE).

As gravações foram efectuadas no dia 23 de Agosto de 2013.

¹⁴⁷ Frédéric Chopin, Nocturne Op. 9 no.2.

¹⁴⁸ Vicon, Vicon Motion Systems Ltd - <http://www.vicon.com>

Procedimento

1ª parte das gravações (1ª interpretação, identificada como “81”)

- Numa primeira versão, o tema foi executado à vontade da intérprete, sem que lhe fosse feita qualquer sugestão de qualquer natureza. Evitou-se intencionalmente qualquer influência sobre as suas opções interpretativas ou de postura física na execução da peça. Esperava-se pois que a intérprete, tocasse a peça ao seu gosto, sem qualquer constrangimento exterior. Dada a experiência profissional da executante, era de esperar que a peça fluísse de uma forma que lhe fosse natural.

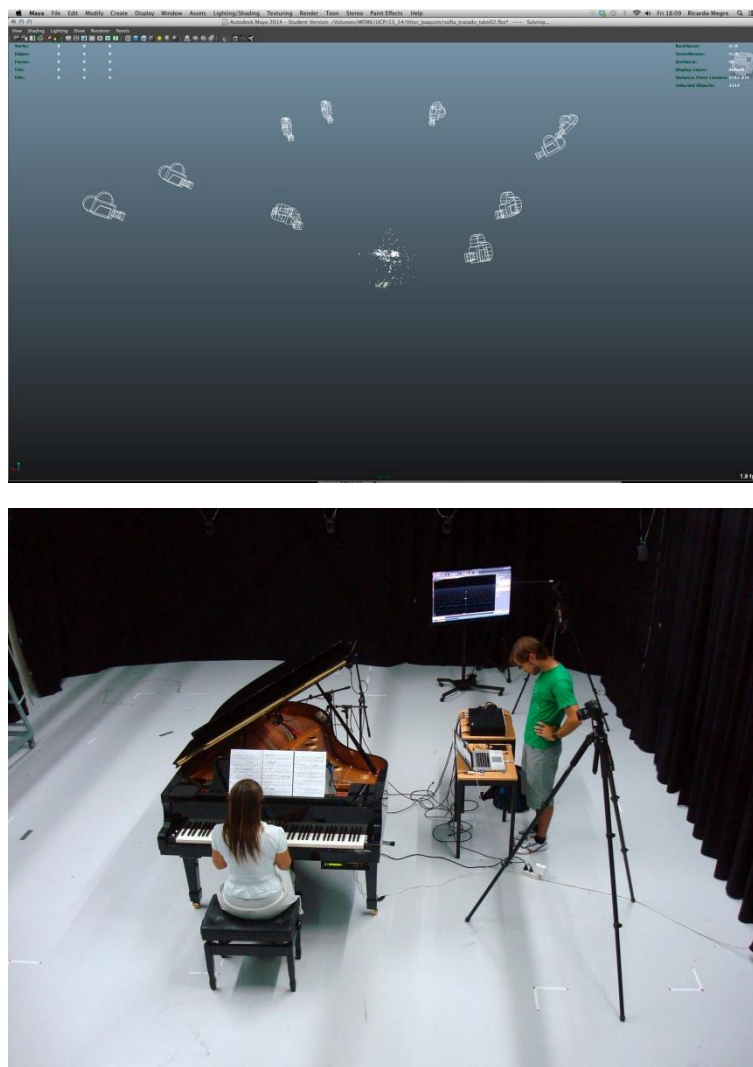


Figura 42: Estúdio 5, Laboratório de Motion Capture da Escola das Artes da UCP Porto. Imagem de cima: disposição de câmaras para captura de movimento T40S-NR18 (Vicon). Imagem de baixo, configuração do espaço de performance. (imagem: Vítor Joaquim)

Depois de concluída a 2ª *take* da mesma interpretação, perante a clara satisfação da pianista, foi-lhe perguntado se estava contente com o resultado. Uma vez que a interprete era conhecedora da peça, à segunda *take* da primeira versão considerou-se satisfeita e decidiu dar essa interpretação como válida e sem necessidade de fazer uma nova *take*.

Sublinhe-se que não houve qualquer interferência, opinião ou valoração da nossa parte, ficando a decisão de avançar sob dependência da intérprete. A sua validação técnica e estética foi encerrada com a confirmação de satisfação e a decisão de não necessitar de refazer a interpretação.



Figura 43: Estúdio 5, Laboratório de Motion Capture da Escola das Artes da UCP Porto.
(imagem: Vitor Joaquim)

2ª parte das gravações (2ª interpretação, identificada como “12”)

- Concluído o processo de gravação da primeira versão, foi então sugerido que a intérprete voltasse a tocar a mesma peça, mas de forma diferente da primeira. Nessa segunda versão, foi-lhe pedido que impusesse um constrangimento físico na interpretação, reduzindo ao mínimo o seu envolvimento físico, ao mesmo tempo que mantinha a expressão gestual ao nível do estritamente essencial para que a peça não ficasse comprometida.
- Para assegurar uma possibilidade de avaliação comparativa *a posteriori* através de informação visual, as duas interpretações foram registadas através de um sistema de Motion Capture.

Esta segunda versão foi repetida em 3 *takes*, tentando-se a cada nova gravação constringer ao máximo os movimentos interpretativos não fundamentais na abordagem ao teclado. Todos os movimentos que não eram estritamente necessários para a produção de som, eram sublinhados em diálogo após cada *take* com o objectivo de conseguir neutralizar ao máximo a acção física complementar ao tocar. Houve um especial cuidado sobre os movimentos de cabeça que se revelaram ser os mais difíceis de controlar. Embora houvesse ocasionalmente algum movimento ‘não essencial’, tornou-se claramente visível uma grande redução de movimentos em relação à 1ª versão.

3ª parte (*recolha de informação da Vicon e processamento no sistema Maya*¹⁴⁹)

- Uma vez integrado no Maya o esqueleto importado do sistema Vicon, operaram-se vários ensaios de visualização que permitissem acima de tudo assegurar a máxima diferenciação visual entre as duas performances.

Tomando o esqueleto como ponto de partida, criaram-se seis marcadores nas articulações (ombros, cotovelos, pulsos), um marcador no topo da cabeça e um outro na parte superior da coluna vertebral, à altura dos ombros. A partir destes marcadores, usando a ferramenta “*animation snapshot*” obtivemos uma sobreposição das sucessivas localizações desses mesmos marcadores ao longo do trecho da performance que seleccionámos para avaliação – cerca de 1’30’’ de performance.

A resolução escolhida para obtenção do posicionamento de cada ponto, corresponde a uma marcação tal que cada ponto-esfera corresponde a um *frame*. Obteve-se assim um total de 2200 pontos sobrepostos por cada mancha de cor individual, a 24 fps (*frames* por segundo).

¹⁴⁹ Maya Autodesk Inc. - www.autodesk.com/products/autodesk-maya

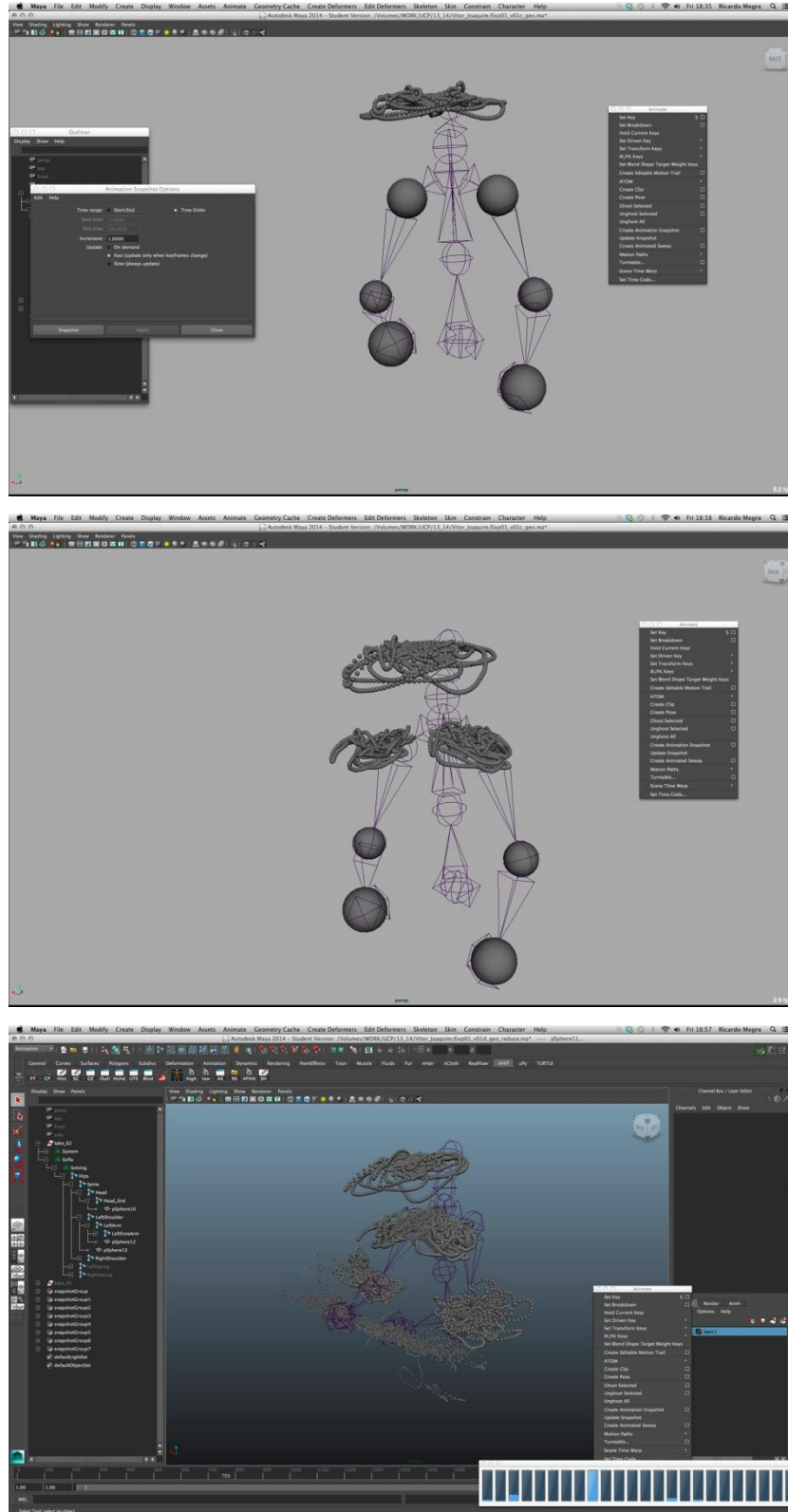


Figura 44: Estudo 5, Preparação e adequação de atributos do esqueleto para visualização no sistema Maya.

Equipamento utilizado no Estudo 5

Captura e gravação de movimento:

- Foi utilizado o Laboratório de Motion Capture da Escola das Artes da UCP Porto¹⁵⁰, com 60 metros quadrados, preparado para a captura de movimento humano com recurso ao sistema Vicon.

Este sistema é composto por: 10 Câmaras Vicon T40S-NR18 de 4 MegaPixel; Fatos *full body* e acessórios para captura MOCAP; 2 Workstations Dell T7500; Blade 2.1.

Gravação sonora:

- Foram utilizados três microfones AKG (2 da série C2000 e um terceiro da série C4000).

Os dois microfones C2000 foram dispostos numa captura estereofónica através da técnica AB no interior do piano e o terceiro microfone, C4000, foi colocado na cauda do piano como complemento e reforço de sala na captura.

Os três microfones foram ligados à placa de som Digi 003 (Avid¹⁵¹) e a gravação foi feita em Pro Tools (V. 10.03) a 48KHz e 24 bits.

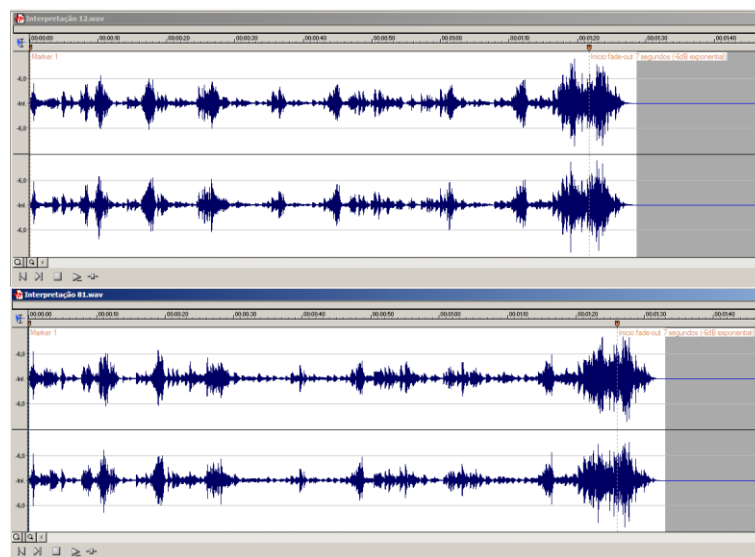


Ilustração 10: Formas de Onda das duas Interpretações (topo 12, em baixo, 81)

¹⁵⁰ Laboratório de Motion Capture da Escola das Artes da UCP Porto
<http://artes.porto.ucp.pt/VisitaVirtual/EdArtes/Mocap/tour.html>

¹⁵¹ Avid Technology, Inc. - <http://www.avid.com>

3.6 Estudo 6: Experiência (Parte II: Inquérito)

(...) o conhecimento dos assuntos propostos é uma das qualificações necessárias para planear um inquérito por questionário (Kidder, 1981, citado por Foddy, 1993, p. 35).

Partindo do conjunto de dados obtidos nos Estudos anteriores que apontavam com bastante insistência para uma identificação do gesto musical e da informação visual que lhe corresponde como aspectos fundamentais da performance musical, propusemo-nos compreender até que ponto estas duas dimensões se encontrariam ‘impressas’ no próprio programa musical por forma a poderem ser ‘reconhecidas’ em audição posterior.

Assim, no seguimento do estudo anterior em que preparámos duas gravações resultantes de duas performances de piano diferenciadas unicamente em aspectos de fisicalidade e gestualidade interpretativa, nesta fase realizámos um conjunto de 10 questões destinadas a fazer parte de um inquérito de âmbito muito alargado em termos de população.

As questões foram organizadas em 3 painéis (páginas) segundo a sua natureza.

A primeira página destinava-se a recolher informação sobre os inquiridos, a segunda página centrava-se exclusivamente na opinião e percepção do inquirido, e finalmente, a terceira página recolhia informação sobre o procedimento do inquirido durante a realização do questionário.



Ilustração 11: Estudo 6, *Players* do SoundCloud, embebidos no inquérito criado no Survey Monkey¹⁵².

A segunda página era a mais complexa, e incluía 2 *players* de som (SoundCloud¹⁵³) embebidos no topo das questões. Cada um deles permitia fazer a qualquer momento a

¹⁵² Plataforma online Survey Monkey - <https://pt.surveymonkey.com>

audição, pausa, avanço e recuo na escuta do ficheiro. Desta forma, o inquirido podia comparar as interpretações das performances sem qualquer constrangimento de tempo ou ordem, alternando a sua escuta ou executando qualquer umas das funções anteriores ao mesmo tempo que preenchia o inquérito.

Assim, as perguntas fundamentais centradas na percepção ficavam em permanente possibilidade de contraponto, aferição e reavaliação.

Seguiu-se também o princípio sugerido por Foddy (1993, p. 67) de introduzir categorias nas respostas que possam reduzir a pressão relativamente a questões sobre as quais não há uma certeza clara de qual a melhor resposta a dar. São exemplo as opções “*I don’t know how to define it*” (Questão 4), “*I’m not involved in the field of arts*” (Questão 5), “*I do not notice any particular difference*” (Questão 7), “*Unsure / Don’t know*”, (Questão 8, 9, 10).

O inquérito foi lançado no dia 1 de Janeiro de 2014, e encerrado no dia 2 de Fevereiro.

Objectivo

O objectivo geral do Estudo comunicado aos inquiridos, na entrada do inquérito, foi “investigar que tipo de impressão, um ouvinte pode extrair a partir de duas interpretações diferentes de piano, da mesma peça, sem a presença visual do *performer*.”

O objectivo mais particular e muito simples do estudo, consistia em perceber que interpretação o inquirido preferia.

Com o propósito de manter o inquirido distanciado da razão mais profunda do estudo, foram criadas várias perguntas com o efeito de despistar a sua atenção, focando-o em questões que fazendo todo o sentido no contexto da escuta, não eram fundamentais para o resultado final.

Assim, a hipótese que subsiste à grande questão do estudo é:

a verificar-se a vitalidade do gesto musical e de toda a fisicalidade envolvida na interpretação de uma peça, será expectável que alguém que não tendo assistido à performance

¹⁵³ SoundCloud Limited - <https://soundcloud.com>

possa identificar e reconhecer consistentemente esse valor a partir da audição de uma gravação da mesma?

Em termos de percepção, se o inquirido for capaz de identificar o tema (interpretação) 81 como “*Which performance did you enjoy most?*” (questão 7, página 2 do inquérito), então talvez possamos inferir haver indícios de que o gesto musical se encontra expresso no programa sonoro. Para aferir a margem de variabilidade de respostas, foi ainda criada uma outra formulação para a mesma questão de fundo na quinta opção da questão 9: “*The performance was great on...*”.

Se por outro lado, esta identificação não for clara e consistente, então talvez possamos estar em condições de questionar se o gesto musical e todo o envolvimento físico decorrente da interpretação, pese embora o seu valor comunicacional quando se assiste *in loco* a uma performance, não se encontrarão também associados a um fenómeno de conformidade social e cultural relativamente à forma como as audiências se relacionam com a performance.

Objectivos detalhados, questão a questão:

Evaluating Piano Performances (page 1/3)

Q1. *Which category below includes your age?* (Questão obrigatória)

OBJECTIVO(S): Obter um dado demográfico e criar laços de empatia com o inquirido. Secundariamente, pode-se perceber se os resultados se agrupam etariamente e se sobressai algum padrão a partir das questões fundamentais. Haverá alguma relação entre a idade (a que se pode imaginar associada uma cultura geracional) e a forma como se entende o ouvir (percepção)? Poderemos detectar uma possibilidade de padrões de percepção em função da idade ou geração?

Q2. *On which continent do you currently reside?* (Questão obrigatória)

OBJECTIVO(S): Conhecer a demografia dos inquiridos (âmbito geográfico atingido). Seria mais interessante obter valores por país, mas por razões técnicas, não é possível integrar a totalidade dos países. Assim retemos apenas a identidade de Portugal por separado dado ser a origem do inquérito.

Q3. Approximately, how many hours of music you listen every day? (Questão obrigatória)

OBJECTIVO(S): Criar empatia e reunir informação específica sobre o perfil do inquirido. Secundariamente, pode-se perceber de que forma as horas de consumo (ou a percepção de consumo) se relacionam com as questões fundamentais. Poderá haver alguma relação entre o tempo despendido a ouvir e a capacidade de discriminação/sensibilidade às diferenças entre cada uma das performances?

Q4. How would you define your relation with music: (Questão obrigatória)

OBJECTIVO(S): Criar empatia e reunir informação específica sobre o perfil do inquirido. Perceber de que forma a percepção que tem de si próprio se articula (ou não) com a sua sensibilidade e capacidade de discriminação (sensibilidade às diferenças). O cruzamento destas 3 primeiras questões, permite-nos reunir elementos que ajudem a traçar o perfil do inquirido relativamente aos seus hábitos de fruição musical, à sua relação com a música e à forma como percebe a sua própria relação. Estas informações podem ajudar a compreender ou esclarecer dúvidas que possam surgir na análise das questões seguintes.

Este conjunto de questões iniciais, no formato em que são elaboradas, para além da recolha de informação, também se destinam a criar empatia com o inquirido ao procurar informações que se ligam ao domínio da sua interioridade e do seu relacionamento emocional com a música.

Q5. How would you define your main activity: (Questão obrigatória)

OBJECTIVO(S): Criar empatia e reunir informação sobre o perfil do inquirido. Objectivo fundamental: saber se é um activo ou não na área do som/música, e de que forma estes factores podem auxiliar a compreender as questões fundamentais.

Evaluating Piano Performances (page 2/3)

Tema 81 (SoundCloud Player)

Tema 12 (SoundCloud Player)

Q6. Do you recognize the piece? (Questão não obrigatória)

OBJECTIVO(S): Criar mais um ângulo de abordagem empática, aumentando o nível de curiosidade do inquirido, evitando que o seu olhar possa detectar algum padrão de interesse específico no inquérito (Foddy, 1993). Esta questão localizada nesta ordem, permite que o inquirido chegue a uma questão fundamental (de sensibilidade) vindo de um universo mais próximo do conhecimento e da memória informativa. Esta mudança de perspectiva, encontra o inquirido mais receptivo e sem desgaste tendo em conta a divergência que é criada em relação ao conjunto das 5 questões anteriores.

Q7. Which performance did you enjoy most? (Questão não obrigatória)

OBJECTIVO(S): De uma forma muito clara, pretende-se saber de que performance o inquirido gosta mais, a partir de uma pergunta simples e descomplicada. Esta questão encerra o ponto vital do inquérito que é: saber qual a interpretação preferida. Os resultados devem ser aferidos com a última opção da questão 9.

Q8. Considering that each track correspond to a different condition of performance, choose from the following options which one(s) did you felt could be the more plausible to have changed.

(while listening to the tracks, you can opt to play, stop, pause, go back/ forward and repeat, at your will) (Questão não obrigatória)

OBJECTIVO(S): Afastar o raciocínio do inquirido da ideia do performer e da qualidade do seu trabalho, para o levar a pensar nas circunstâncias envolventes. Funciona como um deslocamento forçado da avaliação qualitativa das duas performances, levando o respondente, tanto quanto possível a afastar-se da avaliação efectuada na questão anterior e que será posteriormente introduzida com diversos gradientes na questão 9. Ao mesmo tempo, também pode funcionar para detectar traços particulares dos inquiridos e servir como mais um auxiliar caracterizador de perfis.

Q9. Same question as above, but considering the performer execution conditions: (Questão não obrigatória)

OBJECTIVO(S): Reintroduzir a apreciação solicitada na questão 7, colocando-a num contexto ‘distractivo’ por forma a criar divergência e perda de referência em relação à questões essencial, de gosto pessoal.

Esta questão encerra o ponto vital do inquirido que é: saber qual a interpretação preferida. Os resultados devem ser aferidos com a questão 7.

Opção: *The performer sounds more technically skilled on*

(não é vital, curiosidade no plano técnico, relativamente irrelevante, mas boa para criar dinâmica no inquirido)

Opção: *The performer sounds more emotionally involved on*

(plano emocional, talvez se possa extrapolar como mais uma forma de enunciar qual é a mais interessante?)

Opção: *The performer sounds more like an improviser on*

(cria dinâmica na perspectiva e termo comparativo com outras respostas)

Opção: *The performer sounds physically more engaged on*

(cria dinâmica na perspectiva, aponta possibilidades de se sentir a fisicalidade na interpretação)

Opção: *I can visualize more easily the performer on*

(cria dinâmica na perspectiva, aferir resultados sobre a percepção de dinâmica física?)

Opção: *The performer sounds great on*

(opção vital na questão; depois de uma série de questões mais complexas, estima-se que esta, por ser mais vaga, possa levar o inquirido a despreocupar-se em relação a sensações de “acertar ou errar” e dessa forma, poder descontrair-se em relação a opinar sobre questões de gosto.

Nestes sentido, a questão do gosto surge como indicador crucial da percepção criada relativamente a cada uma das interpretações.

Evaluating piano performances (page 3/3)

Q10. *During the survey, how many times did you played/replayed each track?* (Questão não obrigatória)

OBJECTIVO(S): Indicar o número de vezes que cada inquirido ouviu cada tema. Apreciação referencial.

NOTA: As questões 1 e 2 fazem parte do banco de *questões certificadas* pela Plataforma Survey Monkey como forma de atender aos objectivos demográficos de caracterização da população inquirida.

Procedimento

Os procedimentos relativos a este estudo final, foram faseados em dois momentos.

Num primeiro momento, foi produzido o inquérito destinado a ser implementado através da plataforma *online* Survey Monkey na qual se encontravam embebidos os *players* de som do SoundCloud.

Num segundo momento, fez-se a divulgação e distribuição do inquérito pelo maior número de possível de espaços *online*, e procedeu-se ao envio de correio electrónico para a lista pessoal do investigador.

A partir da audição dos dois trechos musicais, com cerca de 1'30" cada um deles, os inquiridos eram convidados a pronunciar-se a vários níveis de observação.

A divulgação do inquérito fez-se a dois níveis: (1) a partir de correio electrónico para contactos pessoais e para a mailing lista da UCP Porto, via Serviços de Comunicação e, (2) a partir da plataforma Facebook¹⁵⁴. Nesta plataforma foram lançadas propostas de adesão ao inquérito utilizando os seguintes *grupos*, com os seguintes números de membros:

República Iberica Ruidísta – 674 membros

Malta do Som – 212 membros

Minimalist music/design, glitch, experimental, drone, noise, visual art – 1.331 membros

Fluid Radio – 3.441 membros

New Ambient / Drone / Avant Garde – 544 membros

Free Improvisation and Experimental Music Resource – 10.509 membros

Sound Designer of the World – 2.704 membros

Netlabels Iberoamérica – 494 membros

ICMA - International Computer Music Association – 594 membros

Opensound – 325 membros

Max/MSP – 5.716

The WIRE Magazine – 5.326 membros

Pure Data – 3.973 membros

Processing – 3.289 membros

Ambient Music – 525 membros

Extreme Electronic Music – 3.331 membros

¹⁵⁴ Plataforma online Facebook - <https://www.facebook.com>

Inquérito

**Evaluating Piano Performances
**

Description of the purpose

The objective of this survey is to investigate what sort of impressions a listener can extract from 2 (two) different piano performances of the same piece, without the presence or the image of the performer. In the two examples (aprox. 1'30" each) there are different conditions to which you are invited to pronounce. We recommend the use of headphones or a reasonable sound system, in a quiet or silent environment.

On both tracks, presented together, you can alternatively opt to play, stop, pause, go back/ forward and repeat, at your will.

During the survey, you have access all the time to the control of both tracks. So, you have the option to listen and fill the survey at the same time.

The complete filling of the 3 pages should take no longer than 10 minutes.

Thank you for your time

General information:

Your responses will be anonymous, and you are free to tell other people about the survey.

This study is being conducted by Vitor Joaquim, phd student at Universidade Católica Portuguesa (Porto) and researcher at CITAR (<http://artes.ucp.pt/citar>)

For any information about future developments concerning this study, you may contact the author through: vjoaquim@porto.ucp.pt

Evaluating Piano Performances

Evaluating Piano Performances (page 1/3)

Thank you for your time.

***1. Which category below includes your age?**

- 17 or younger
- 18-20
- 21-29
- 30-39
- 40-49
- 50-59
- 60 or older

***2. On which continent do you currently reside?**

- Europe/Portugal
- Europe
- Africa
- Antarctica
- Asia
- Australia
- North America
- South America

***3. Approximately, how many hours of music you listen every day?**

- 1 or less
- 2-3
- 4-7
- 8 or more

***4. How would you define your relation with music:**

- I'm an occasional listener
- I'm a regular listener
- I'm an obsessed listener
- I don't know how to define it

Evaluating Piano Performances


***5. How would you define your main activity:**

- I'm a music teacher
- I'm a musician/composer
- I'm involved with sound and music as technician / engineer / producer
- I'm not involved in the field of music
- I'm not involved in the field of arts


Evaluating Piano Performances

Evaluating Piano Performances (page 2/3)

Track 81



Track 12



- While listening to the tracks, you can opt to play, stop, pause, go back/ forward and repeat, at your will

***6. - Do you recognize the piece?**

Yes

No

***7. Which performance did you enjoy most?**

81

12

I do not notice any particular difference

For any particular reason?

Evaluating Piano Performances

***8. Considering that each track corresponds to a different condition of performance, choose from the following options which one(s) did you find to be the more plausible to have changed.**

(while listening to the tracks, you can opt to play, stop, pause, go back/ forward and repeat, at your will)

- The piano is not the same
- Different microphone(s)
- Different microphone(s) positioning
- The tuning is different
- The space of recording is different
- The performer is not the same
- Recordings were not made in the same period of time
- I don't feel that any of the above conditions have changed
- I don't feel that any condition have changed
- Unsure / Don't know

***9. Same question as above, but considering the performer execution conditions:**

| | track: 81 | track: 12 | Unsure / Don't know |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| The performer sounds more technically skilled on | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| The performer sounds more emotionally involved on | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| The performer sounds more like an improviser on | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| The performer sounds physically more engaged on | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| I can visualize more easily the performer on | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| The performer sounds great on | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Evaluating Piano Performances

Evaluating piano performances (page 3/3)

***10. During the survey, how many times did you played/replayed each track?**

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5, or more
- Unsure / Don't know

CAPITULO 4:

RESULTADOS

Nos próximos subcapítulos apresentamos os resultados de cada um dos estudos efectuados em progressão, mantendo duas intenções, ou linhas de acção, em paralelo:

- procurar manter e preservar informações que a partir de um certo momento se revelaram aparentemente não vitais para a problemática central mas que se podem revelar importantes de disponibilizar, servindo de acervo e recurso igualmente para outros estudos;
- seguir a linha de orientação proposta de abordagem gradual à problemática, apresentando os resultados das indagações conduzidas juntos dos diversos grupos de inquiridos.

Numa primeiro momento, esse grupo diz respeito aos criadores utilizadores de laptop, que por uma questão de facilidade de comunicação referenciamos também como laptopers.

Num segundo momento, apresentamos resultados provindos de um grupo relativamente indefinido de inquiridos, tendo como ponto comum estarem ligados às artes musicais.

Num terceiro e quarto momento, apresentamos resultados obtidos juntos de criadores-utilizadores profissionais e outros que não sendo profissionais, são ainda assim membros activos em performance.

Num quinto e sexto momento, parte de um estudo bipartido, apresentamos resultados que reflectem a percepção correspondente ao ponto de vista de uma audiência alargada relativamente a duas performances em que se equacionam os valores do envolvimento físico e do gesto musical.

4.1 Estudo 1: Focus Group (Olhares de Outono / EME.LL)

1ª Parte (tarde)

Do conjunto da discussão não surgiram apreciações significativas que apontem para uma percepção de falta de gestualidade e de informação visual, como uma questão condicionadora das opções criativas.

Percebeu-se haver um reconhecimento e uma identificação geral de que a causalidade pesa nalgumas avaliações, mas não ao ponto de alterar a generalidade ou sequer uma parte considerável dos comportamentos criativos, sejam eles físicos ou não.

Por outro lado, há criadores que se preocupam em estabelecer uma relação física com o instrumento. Contudo esta preocupação parece estar associada à necessidade de conforto e de bem-estar na execução do programa musical e não parece estar dependente de uma razão externa, eventualmente mais próxima das expectativas do que uma audiência estima poder ser um boa performance.

Destacam-se as seguintes intervenções, pela clareza da exposição:

Ivan Franco sublinhou a intenção de recuperar a gestualidade na performance uma vez que começou a sua carreira musical como baterista e sente vontade de manter um tipo de relacionamento mais físico com o instrumento. *Pedro Almeida* subscreve a mesma opinião, e considera que a razão de tal opção se deve ao facto de se sentir “uma pessoa muito física”.

Alba Corral, sente essa mesma necessidade, de ser mais gestual e de “sair do ecrã” mas coloca o interesse do público como um factor a considerar nas suas opções.

Laetitia Morais não se preocupa com a postura em palco (mobilidade, gestualidade). Refere que é apenas uma questão de hábito e invoca a história da fotografia em relação à pintura como um exemplo paralelo em relação à problemática da causalidade.

Considera que a necessidade de se sentir a fisicalidade, um dia acabará por se dissipar tal como a fotografia deixou de ser uma questão para a pintura.

Miguel Carvalhais, afirma gostar cada vez menos da interactividade com o instrumento, e preferir trabalhar *à priori* as possibilidades de comportamento do sistema através de algoritmos; não tem qualquer necessidade de se expressar fisicamente, antes pelo contrário. Afirma que depois de ter deixado de tocar com *Lia* (artista visual) passou a preferir não só não ter elementos visuais, como a optar por cancelar qualquer fonte de

luz e evitar a sua presença física/visual em palco; tanto quando possível prefere deslocar-se do placo, o que por palavras suas, “tem resultado muito bem”. Por outro lado sente que o público se concentra mais na audição. Não obstante, reconhece que a informação visual tem muito peso, por isso mesmo se propõe cancelá-la.

Jerome Faria, retoma a ideia do *Miguel Carvalhais* ao optar por “programar a máquina para ela participar como elemento criativo” sublinhando que não se incomoda de estar parado. Ainda assim procura compensar com projecção de imagem.

Jorge Mantas relata uma história em que no final de um concerto, uma pessoa da audiência lhe confessou ter adorado a música, mas ter desgostado do concerto por ele estar em palco sentado ao laptop, sem se mover.

Surgiram ainda algumas referências a colaborações pouco interessantes entre artistas sonoros e artistas visuais; a referência foi feita tendo em conta que o trabalho visual ocasionalmente destrói o trabalho sonoro por inadequação estética (aludida por *Alba Corral*, artista visual).

Salientou-se que a procura da fisicalidade por parte de alguns criadores, muitas das vezes, tem que ver com o relacionamento e a descoberta do próprio som, e não tanto com a fisicalidade ou presença em palco. Esta ideia está em concordância com afirmações anteriores que atribuem importância à fisicalidade por razões puramente interiores e de expressão, e não como necessidade de fornecer informação para o exterior.

A cerca de duas horas da discussão, sobressai o problema do *laptop* estar ou não estar em palco: “ver-se ou não se ver”, e o exemplo de Francisco López começa a surgir na discussão com alguma frequência e a mudança no tipo de sala surge como uma forma de superar a problemática do modelo de produção, com a alteração dos posicionamentos e a rotura com a relação de frontalidade. Por esta altura, emerge também a questão do criador se colocar na perspectiva do produtor, tanto quanto possível.

A causalidade volta regularmente à discussão, e levanta-se a questão, em forma de advertência, de que algumas pessoas do público questionam a não causalidade de um ponto de vista da verdade ou da falsidade do momento. Desta forma, levanta-se a possibilidade de que aquilo que é feito em palco poder ser um mero *playback*.

Ivan Franco, recupera a questão da causalidade, lembrando que a “*tape music*” já teve que lidar com esse problema. Contudo, *André Gonçalves* refere que a história nos

mostra que a *tape music* não trouxe qualquer reconhecimento ou popularidade à expressão sonora enquanto manifestação musical desprovida denexo causal.

A cerca de duas horas e meia de debate, surge um questionamento geral sobre como fazer a delimitação do que é a performance e até que ponto o criador pode ou não pode, deve ou não deve, delimitar e intervir no formato de performance em que se envolve, recuperando-se a formulação de um ideal de autor-produtor já anteriormente referida.

Depois de cerca de três horas de debate, a sessão foi encerrada para jantar e regressou-se ao local para mais uma hora de encontro.

2ª Parte (noite)

Na segunda parte do encontro, colocou-se a questão da delimitação da definição do próprio instrumento. Onde começa, onde acaba? O sentido de instrumento aplicar-se-á mais ao objecto em si (laptop), ao sistema, ou à combinação dos dois elementos?

De uma forma mais ou menos consensual, emergiu o entendimento do laptop como estúdio móvel. Contudo, não parece haver um consenso geral quanto à delimitação e identificação do que se entende ser o instrumento; questiona-se se será o laptop (objecto) ou as aplicações que o ocupam; as opiniões divergem e surge a percepção de que até certo ponto, "tudo" deve ou pode ser entendido como o próprio instrumento: o sistema informático, os controladores, o espaço e até mesmo as pessoas que ocupam o espaço na medida em que influem a própria criação. O tema prolongou-se até final da sessão, e a conversa entrou num registo tendencialmente especulativo e filosófico.





Figura 45: EME.LL Meeting - elementos do *focus group* em preparação de concerto. Imagem topo e inferior: Sofia Oliveira, Alexandra Brites. Imagem centro: Carlos Santos



4.2 Estudo 2: Pergunta Exploratória de Auscultação

Respostas dadas pelos inquiridos contactados num período contínuo de tempo (26 horas) até se atingir a meta estabelecida de 20.

A sublinhado são identificados os inquiridos, a sua actividade, e o local e país em que estão baseados. A **negro** são indicados os nomes de artistas identificados como *laptops*. Dentro de uma caixa são colocadas as respostas de inquiridos com proximidade à produção de *laptop*, e como tal, numa posição menos neutra para responderem o que amplifica teoricamente as possibilidades de enviesamento.

Em caso de dúvida ou ambiguidade, optámos por não fazer destaque; tal é o caso de alguns criadores que já usaram *laptop*, ou que só o usam ocasionalmente; como não são utilizadores regulares, optámos por não os mencionar como tal.

Finalmente, há um escasso número de criadores enunciados pelo participante lituano que desconhecemos e cuja informação *online* é muito difícil de aferir, pelo que optámos por contactar posteriormente o inquirido e solicitar-lhe a informação. Optámos por assegurar que a margem de erro dos identificados se manteria na zona de defeito (não mencionar como *laptop* em caso de dúvida), e assim, não pecar por excesso.

Inquirido 1 (criador, Lisboa, Portugal)

Alva Noto, Xenakis, Stockhausen, Curtis Roads, Horacio Vaggione, **Ryoji Ikeda**, Bayle, Natasha Barret, Chicago Underground, Di Scipio.

Inquirido 2 (programador cultural, Londres, Inglaterra)

Alvin Lucier, Asmus Tietchens, **Scanner**, Janek Schaeffer, Rafael Toral, **Vitor Joaquim**, Hafler Trio, **Thomas Koner**, **Gintas K**, Stockhausen.

Inquirido 3 (criadora, Viena, Áustria)

Peter Rehberg (Pita), **Fennesz**, Pan Sonic, **Autechre**, **General Magic**, **@c**, **Plastikman**, **Ryoji Ikeda**, **COH**, **Telco Systems**.

Inquirido 4 (criador, Lisboa, Portugal)

Sogar, Ben Frost, **Fennesz**, **Oval**, Oren Ambarchi, Thom Yorke, **Tim Hecker**, Radian, David Sylvian, Delia Derbyshire.

Inquirido 5 (criadora, Barcelona, Espanha)

Prince, Portishead, Massive Attack, Fibla, **Arbol**, Stendhal Syndrome, Fangoria, Depeche Mode, **Jon Hopkins**, **Alva Noto**.

Inquirido 6 (criador, Lisboa, Portugal)

Xenakis, Arvo Part, **Tim Exile**, Akira Rabelais, **Autechre**, Brian Eno, Edgar Varese, Nobuzaku Takemura, 36, **Fennesz**

Inquirido 7 (criador, Lisboa, Portugal)

Xenakis, Morton Subotnick, Teitelbaum, J. Cage, Luciano Berio, Pierre Henry, Luc Ferrari, Pierre Schaeffer, K. Stockhausen, Parmegiani.

Inquirido 8 (criador, Lisboa, Portugal)

Carsten Nicolai, John Cage, **Ryoji Ikeda**, **Oval**, So, Microstoria, Keith Fullerton Whitman, **William Basinski**, **Phil Niblock**, **Vitor Joaquim**.

Inquirido 9 (criadora, Nova Iorque, Estados Unidos)

Max Neuhaus, John Cage, Pierre Schaefer, **Phill Niblock**, Lary 7, **Tone Yasunao**, Genken Montgomery, Clara Rockmore, Maryanne Amacher, Gordon Monahan.

Inquirido 10 (programador cultural, Berlim, Alemanha)

Aphex Twin, **Autechre**, Björk, Boards of Canada, Olivier Messiaen, John Cage, Stockhausen, Raymond Scott, Clara Rockmore, Robert Moog.

Inquirido 11 (criador, programador cultural, Seattle, Estados Unidos)

Ben Frost, **Biosphere**, Pantha du Prince, Hauschka, Sanso-Xtro, Moritz von Oswald, **Tim Hecker**, **Lawrence English**, Svarte Greiner, Deaf Center.

Inquirido 12 (criador, investigador, São Francisco, Estados Unidos)

John Cage, John Tudor, Maderna, I. Xenakis, Parmegiani, Josef Riedl, Luc Ferrari, Francisco López, Eric La Casa, Mika Vainio.

Inquirido 13 (criador, Tel Aviv, Israel)

Boxcutter, **Vitor Joaquim**, **Ran Slavin**, **Klimek**, **Fennesz**, **Apparat**, Benga, Chase and Status, Trentmoller, James Blake.

Inquirido 14 (programador cultural, Cracócia, Polónia)

Klaus Schulze, Jean Michel Jarre, Steven Wilson, **Tim Hecker**, **Carsten Nicolai**, Edgar Froese, **Frank Bretschneider**, Taylor Deupree, **Fennesz**, Brian Mcbride.

Inquirido 15 (criador, editor, Noruega)

Aphex Twin, **Squarepusher**, **Autechre**, Plaid, Boards of Canada, Arovane, Ulrich Schnauss, **Gas**, **Murcof**, Keith Fullerton Whitman.

Inquirido 16 (artista, Vilnius, Lituania)

Lina Lapelyte, Antanas Dombrovskij, Vilius Lys, Tomas Grunskis, **Darius Ciuta**, Egidija Medeksaite, **Skardas**, Piotr Kurek, **Gintas K**, **Arturas Bumšteinas**.

Inquirido 17 (criador, editor, programador cultural, Marselha, França)

Markus Popp, Ilpo Vaisanen, Douglas Benford, Janek Schaefer, David Toop, Brian Eno, **Autechre**, Nurse With Wound, Jim Thirlwell, Luis & Bebe Barron.

Inquirido 18 (criador, director de investigação artes digitais, Caparica, Portugal)

Milton Babbit, John Cage, Ianis Xenakis, K. Stockhausen, Mick Harris, Bill Laswell, **Kraftwerk**, Chemical Brothers, Pierre Schaeffer, **Aphex Twin**.

Inquirido 19 (criador, programador cultural, Cordova, Argentina)

Alvin Lucier, **Jacob Kirkegaard**, **Kaffe Matthews**, **Richard Chartier**, **Pablo Reche**, Dave Phillips, Skolt & Kogen, Anthony Pateras, Shuttle 358, Marcello Mercado.

Inquirido 20 (criador, editor discográfico, Dortmund, Alemanha)

Brian Eno, **Alva Noto**, **Murcof**, Steve Roach, **Aphex Twin**, Boards of Canada, **Kraftwerk**, Cluster, Pantha du Prince, **Pole**.

No total das respostas, foram obtidos 200 nomes de criadores (inclusive repetições).

Dos dois processos de averiguação, resultaram os seguintes dados:

1 - Considerando a totalidade dos 20 inquiridos:

- verifica-se um total de 68 identificados como laptopers (inclusive repetições). Este valor perfaz um total de 34% de incidência sobre artistas identificados como laptopers no grupo total de 200 nomes atribuídos;
- tendo em conta as 3 menções feitas a Vitor Joaquim muito provavelmente pelo facto de haver um efeito de contaminação pelo contacto directo entre inquirido e inquiridor (e sobreposição de identidades), ao retirarmos as 3 menções obtemos uma percentagem de 32,5 %.

2 - Considerando somente 10 inquiridos (excluindo todos os que se podem considerar ligados directa ou indirectamente à produção e criação em laptop):

- verifica-se um total de 34 identificados como laptopers (inclusive repetições). Este valor perfaz um total de 34% de incidência sobre artistas identificados como laptopers no grupo total de 10 nomes atribuídos;
- retirando as 2 menções remanescentes a Vitor Joaquim, obtemos uma percentagem de 32 %.

Por fim, e não menos importante, como se pode observar pela metodologia utilizada, este estudo encerra algumas fragilidades processuais; como tal, as percentagens derivadas da análise deverão ser relativizadas e só podem funcionar como indicadores de prováveis tendências.

Um estudo mais apurado e rigoroso mereceria ser feito para obtenção de resultados consistentes. No nosso caso, funciona fundamentalmente como indicador de utilizadores de laptop para contacto em inquéritos posteriores.

Notas:

1 – O inquirido lituano, ao ser questionado posteriormente (único caso) sobre que criadores mencionados por si, identificaria como sendo utilizadores de laptop, referiu que dos 10 mencionados, muitos usavam laptop em concertos ao vivo, embora alguns deles não gostassem de se identificar como *laptopers*. Sugeri até que tivéssemos algum cuidado no tratamento da informação.

2 – Optámos por não inserir os nomes dos inquiridos para lhes dar alguma privacidade e respeitar o enunciado da questão, dada a natureza particular e algo pessoal do processo de inquirição. Abrimos excepção para os dois inquiridos que não mencionaram qualquer *laptop* entre as suas preferências depois de ter obtido autorização para o fazer.

4.3 Estudo 3: Inquérito a Laptops (Parte I: 6 Questions to a Laptop)

Na 1ª fase de distribuição de inquéritos, foram recolhidas 46 respostas. A 2ª fase, que não estava prevista inicialmente, correspondeu a entregas de laptops retardatários da primeira fase e a alguns casos que entretanto se mostraram relevantes; nesta fase, foram recolhidos apenas 6 inquéritos, o que perfaz um *total de 52 respostas recolhidas, oriundas de 16 países*.

A idade dos inquiridos varia entre nascimentos ocorridos em 1948 (Carlos Zíngaro, 66 anos, Portugal) e 1986 (Jon He, 28 anos, Singapura).

Dado que o prazo de colaboração nos inquéritos foi relativamente extenso, optámos por fazer a média de performances/ano a partir do tempo que decorre entre a primeira data reportada para o primeiro concerto, e a data de resposta ao inquérito (ilustração 9).

As proveniências estéticas são variadíssimas, embora exista uma maior incidência em zonas estéticas mais experimentais, espaço de expressão onde, como observámos na Revisão Histórica e no Estado da Arte, emergiram as primeiras manifestações de laptops e onde se encontra uma maior tradição no seu uso.

Relativamente ao aspecto fundamental e premente desta parte do estudo, identificámos cerca de 23 laptops que referem a experiência da laptop performance como uma experiência visualmente desinteressante ou aborrecida. Na medida em que não foi formulada nenhuma questão alusiva a esta problemática, esta ideia foi veiculada pelos vários criadores de formas bastante diferenciadas, umas mais explícitas e claras, e outras menos claras.

Assim, este valor de 23 respostas concordantes para um total de 52 respostas, corresponde a uma percentagem de 44,23% de laptops que, sem qualquer efeito de contaminação, identificam a existência de uma problemática de percepção no processo de comunicação que se estabelece entre *performers* e público.

Um factor que deverá ser tido em conta advém do facto dos inquiridos, além de terem a sua experiência de *performers*, têm também a experiência de assistir a outras *performances* quando circulam e tocam em festivais e concertos pontuais. De alguma forma, este dado pode servir para dar mais consolidação à opinião expressa nos inquéritos.

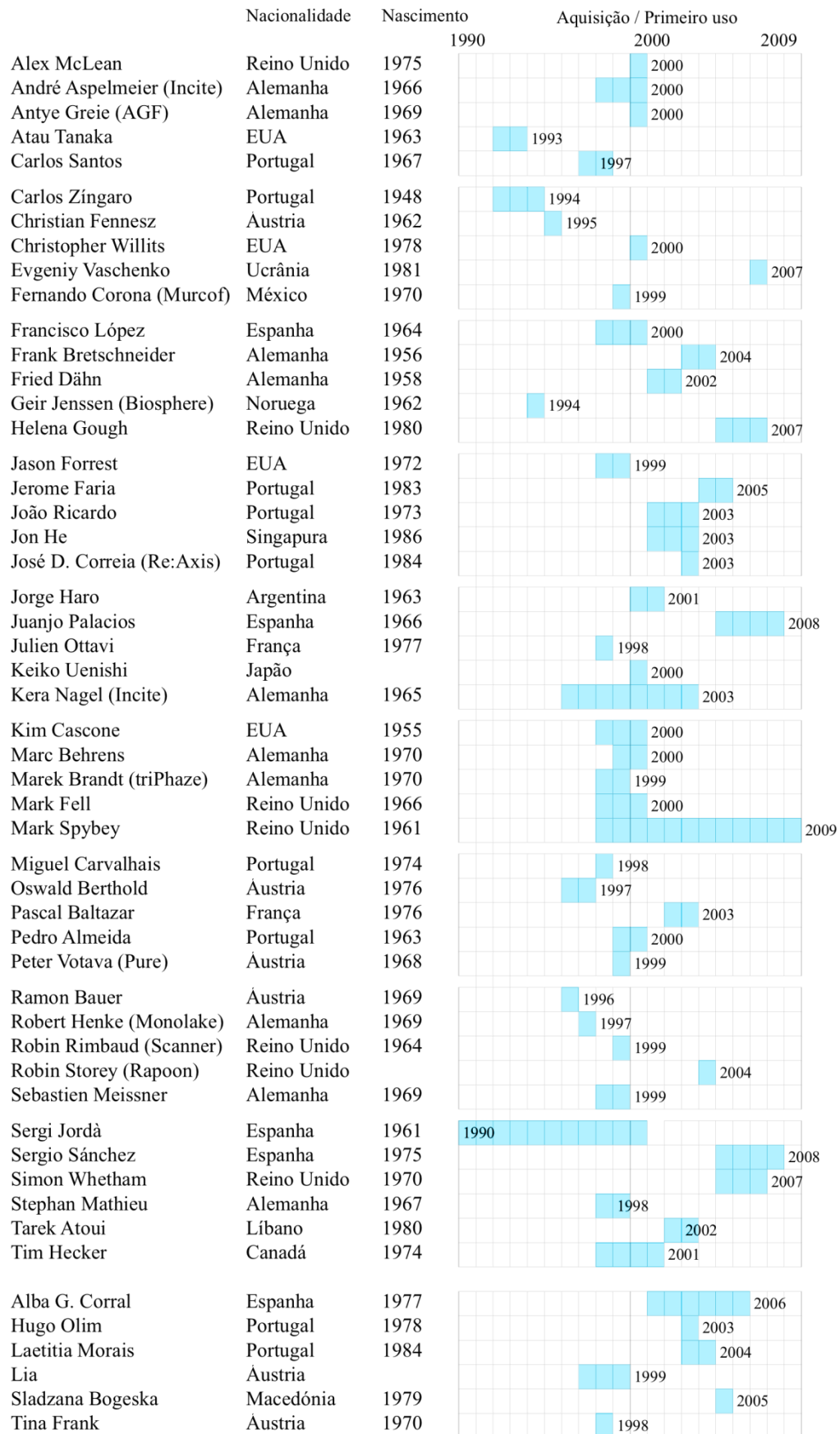


Ilustração 18: Estudo 3, Listagem de criadores / nacionalidades / nascimento / aquisição-início de uso do laptop (pergunta 1, 2).

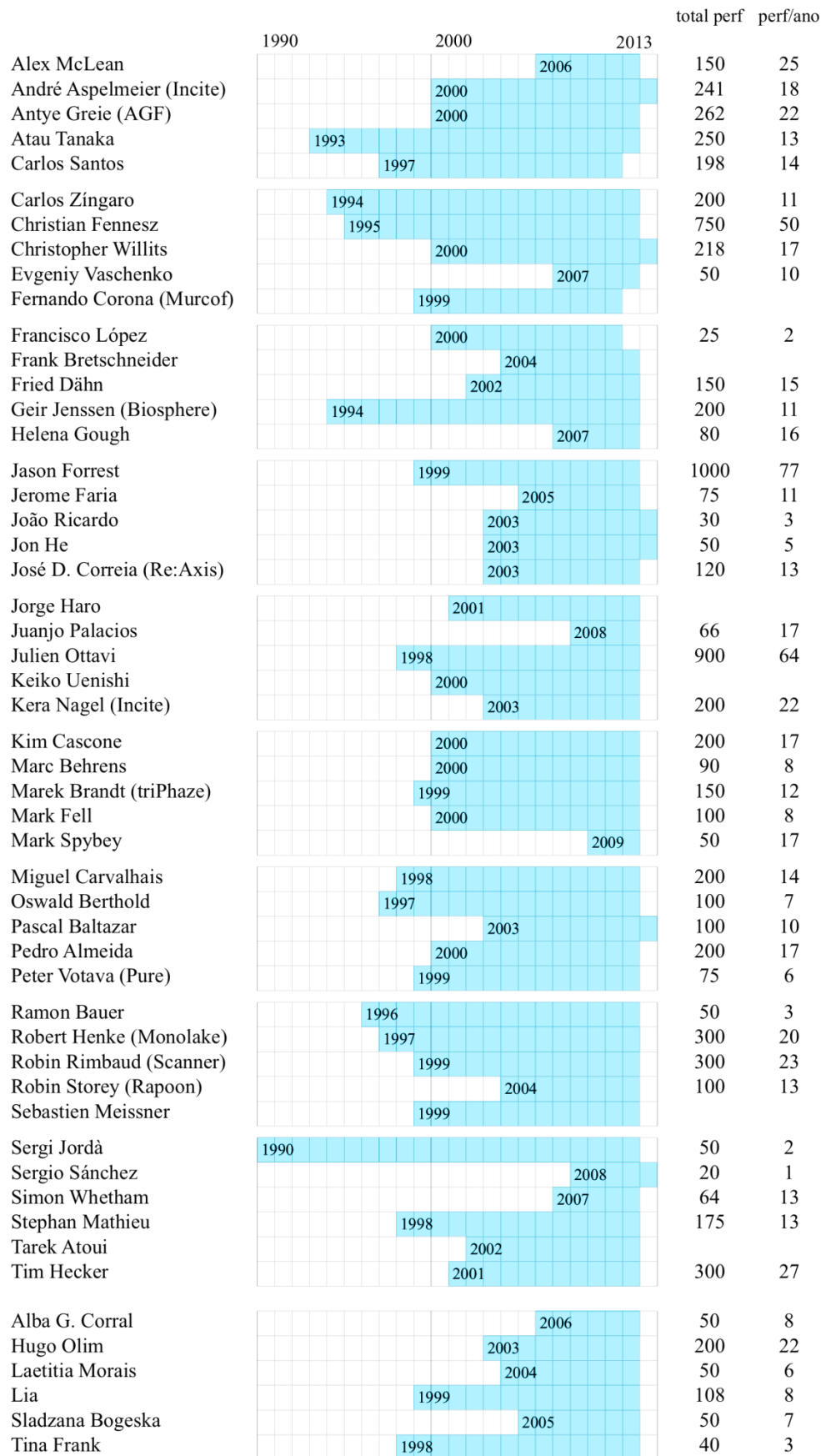
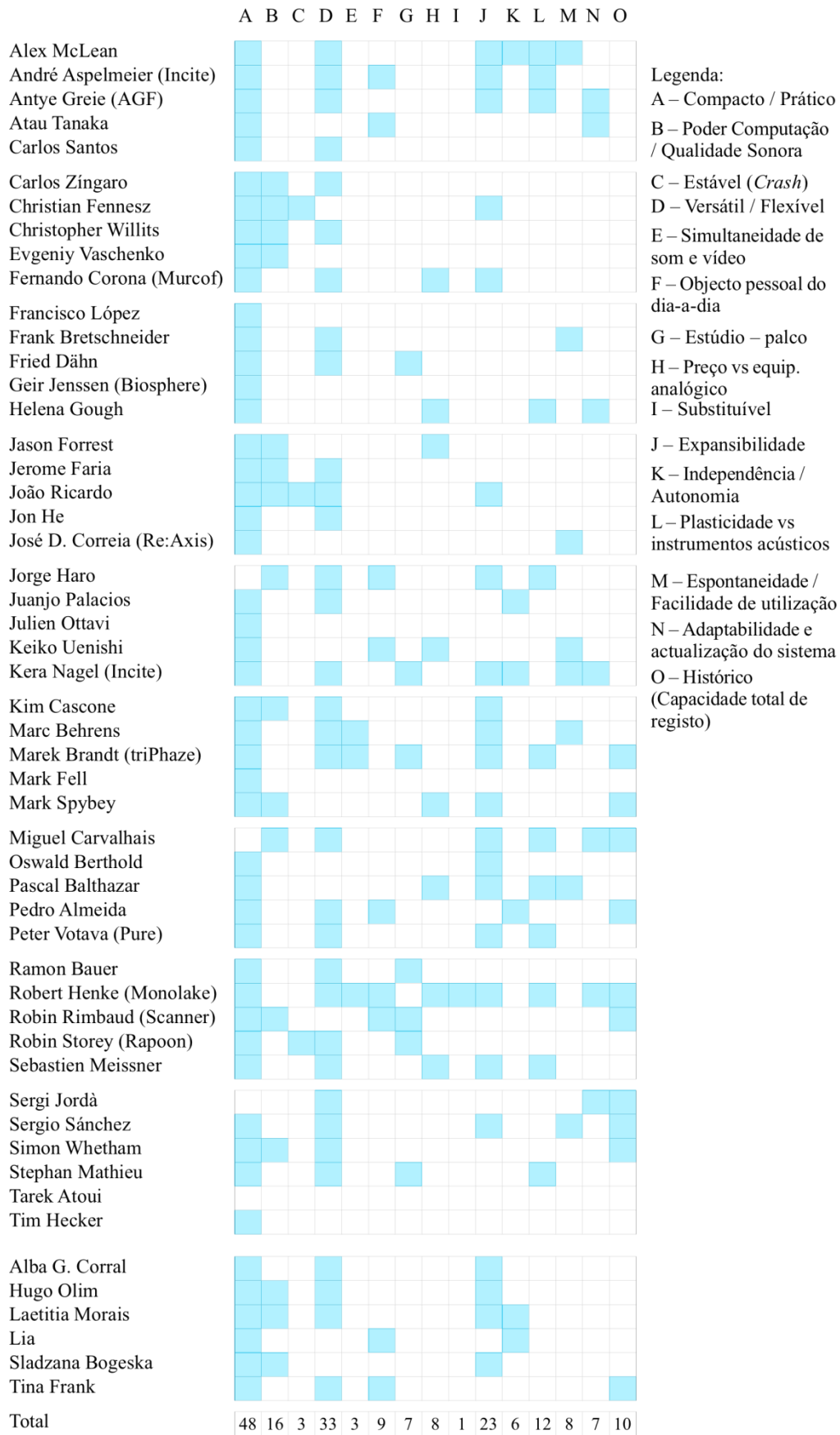


Ilustração 19: Estudo 3, Listagem de criadores, 1ª utilização laptop em performance, nº performances, média (perguntas 1, 6).



Legenda:
A – Compacto / Prático
B – Poder Computação / Qualidade Sonora
C – Estável (*Crash*)
D – Versátil / Flexível
E – Simultaneidade de som e vídeo
F – Objecto pessoal do dia-a-dia
G – Estúdio – palco
H – Preço vs equip. analógico
I – Substituível
J – Expansibilidade
K – Independência / Autonomia
L – Plasticidade vs instrumentos acústicos
M – Espontaneidade / Facilidade de utilização
N – Adaptabilidade e actualização do sistema
O – Histórico (Capacidade total de registo)

Ilustração 20: Estudo 3, Listagem de criadores / qualidades identificadas como positivas no uso do laptop (pergunta 4).

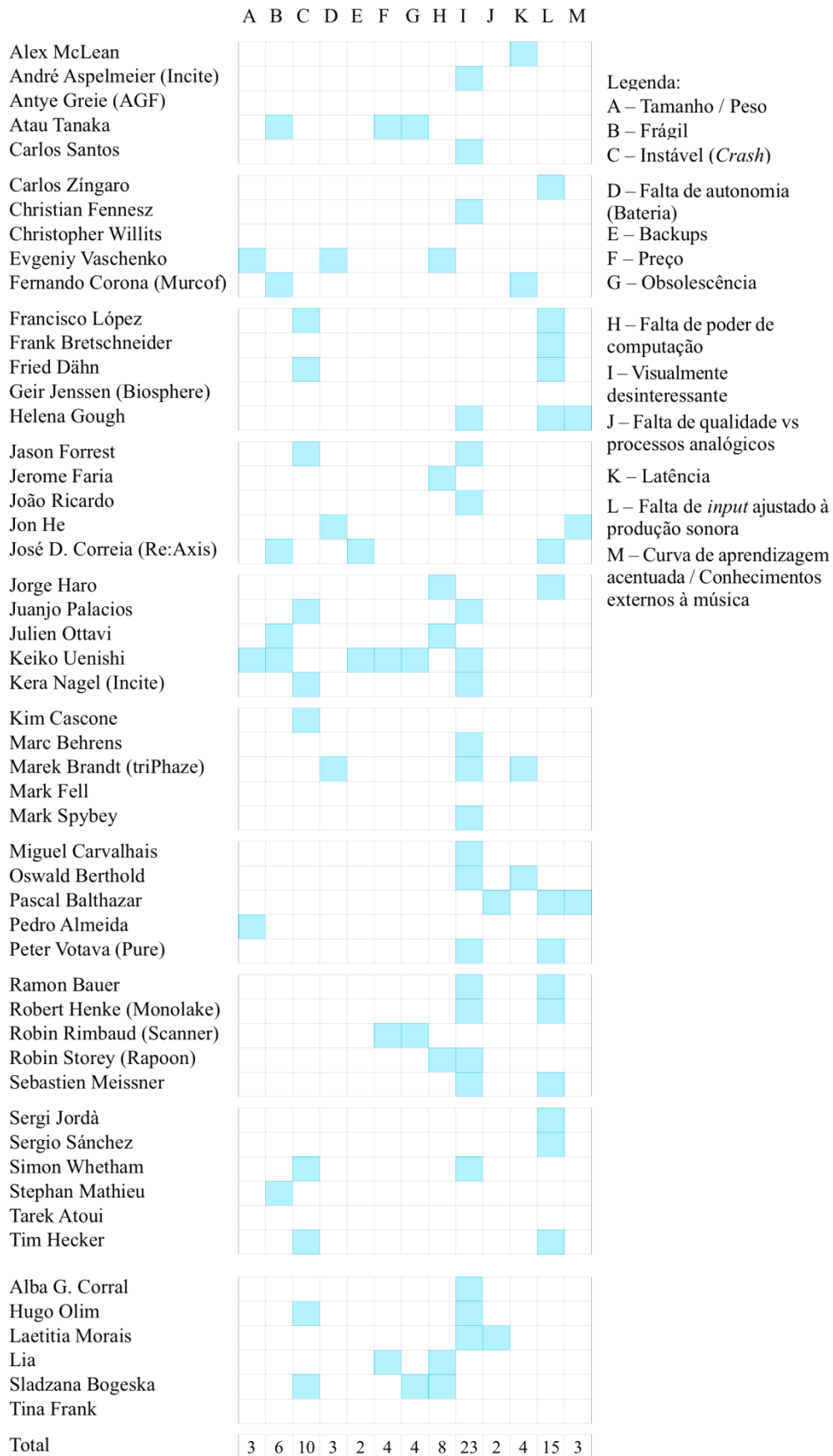


Ilustração 21: Estudo 3, Listagem de criadores / inconvenientes identificados no uso do laptop (pergunta 5).

GRÁFICOS DE BARRAS / RESUMO

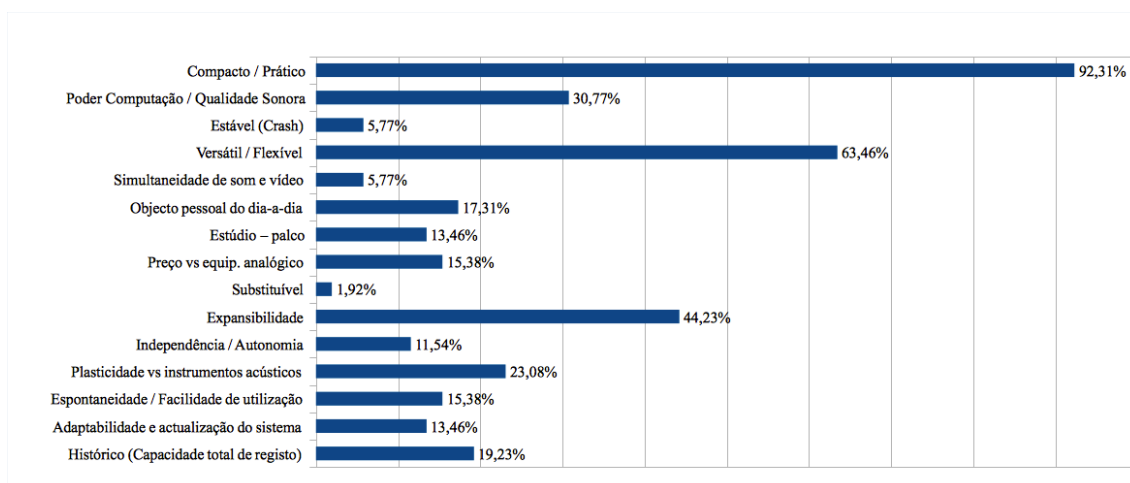


Ilustração 22: Estudo 3, Listagem de qualidades identificadas como positivas no uso do laptop (pergunta 4).

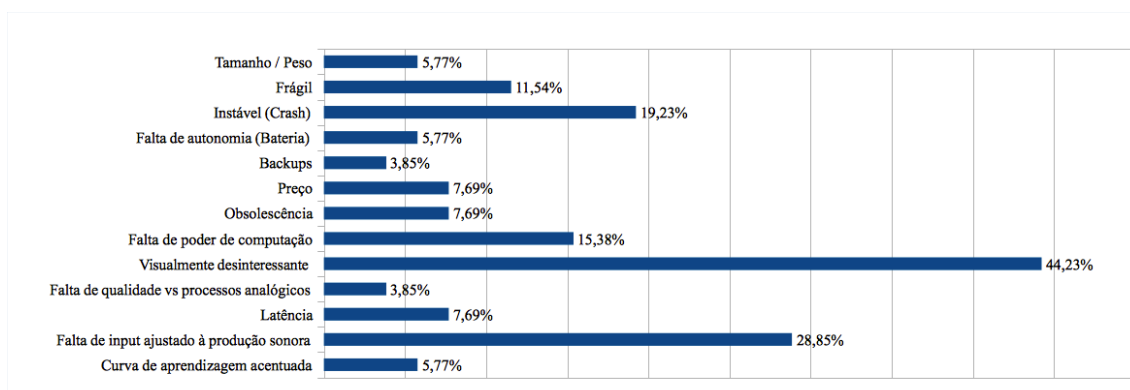


Ilustração 23: Estudo 3, Listagem de inconvenientes identificados no uso do laptop (pergunta 5).

Nota:

1 - Em qualquer uma das tabelas, os casos de campos em que não consta informação relativamente ao solicitado, resultam de casos em que o inquirido não forneceu essa informação. São exemplos, o número total de performances não indicadas por 6 inquiridos. Uma estimativa por baixo, atendendo ao perfil dos criadores em causa, deve apontar para valores que oscilem entre as 1000 e as 2000 performances a crescer às 8.337 reportadas.

2 - A totalidade dos inquéritos encontra-se agrupada e incluída nos ANEXOS (A) num total de 65 páginas.

4.4 Estudo 4: Inquérito a Laptops (Parte II: *4 Questions about Evan Parker's statement*)

Do total de 80 envios efectuados, *foram recolhidas 30 respostas a inquéritos provenientes de 10 países*. A idade dos inquiridos, à semelhança do inquérito anterior, varia entre nascimentos ocorridos em 1948 (Carlos Zíngaro, 66 anos, Portugal) e 1986 (Jon He, 28 anos, Singapura).

As proveniências estéticas são variadíssimas, embora exista uma maior incidência em zonas estéticas mais experimentais, espaço de expressão onde, como observámos na Revisão Histórica e no Estado da Arte, emergiram as primeiras manifestações de laptops e onde se encontra uma maior tradição no seu uso.

Relativamente aos objectivos fundamentais deste estudo, sintetizámos os resultados das questões 1, 3 e 4 em 3 tabelas (páginas a seguir) por forma a criar uma visão global e abrangente das tendências manifestadas em cada uma das perguntas que se colocavam. Dito isto, gostaríamos de sublinhar que, uma vez que se tratam de respostas de desenvolvimento e que apelam à particularidade do olhar de cada, é fundamental observar as tabelas como uma forma de condensação que pode ser sempre questionável. De facto, reduzir uma opinião desta natureza a uma tabela, só pode ser visto como um elemento facilitador e auxiliar de orientação na leitura individual dos inquéritos. Nenhuma questão que pretenda obter tangibilidade inquestionável encontrará nestas tabelas uma resposta cabal. Com observamos, parte deste percurso que se consubstancia neste Estudo 4, partiu de uma identificação de não conformidade obtida nas respostas de Keiko Uenishi que apontava a utilização de laptop como uma vantagem, contrariamente à tendência geral da literatura científica e à opinião generalizada da maioria dos outros laptops. Um caso particular, fez sublevar um ponto bastante crítico no sistema de análise que comumente se projecta na performance de laptop.

Relativamente à questão 2, parece-nos não ser susceptível de aplicar filtros de observação que possam ajudar na compreensão da globalidade das tendências.

A totalidade dos inquéritos encontra-se agrupada e incluída nos ANEXOS (B) num total de 42 páginas.

Notas:

1 - Dois criadores apontaram uma tendência já anteriormente verificada no *focus group*: uma certa preocupação e apreensão em se identificarem ou permitirem ser identificados como *laptopers*.

Estes casos, face ao convite para preenchimento do inquérito, responderam que não tinham nada a dizer ou revelavam alguma dificuldade em se pronunciar. Num outro caso, foi explícito que o inquirido não se encontrava à vontade para comentar um texto de um autor que não conhecia.

2 - Uma das respostas, de Kera Nagel, vinha acumulada com o nome de André Aspelmeier, seu companheiro conjugal e também de palco no duo Incite. Optámos por considerar este caso como sendo apenas uma resposta.

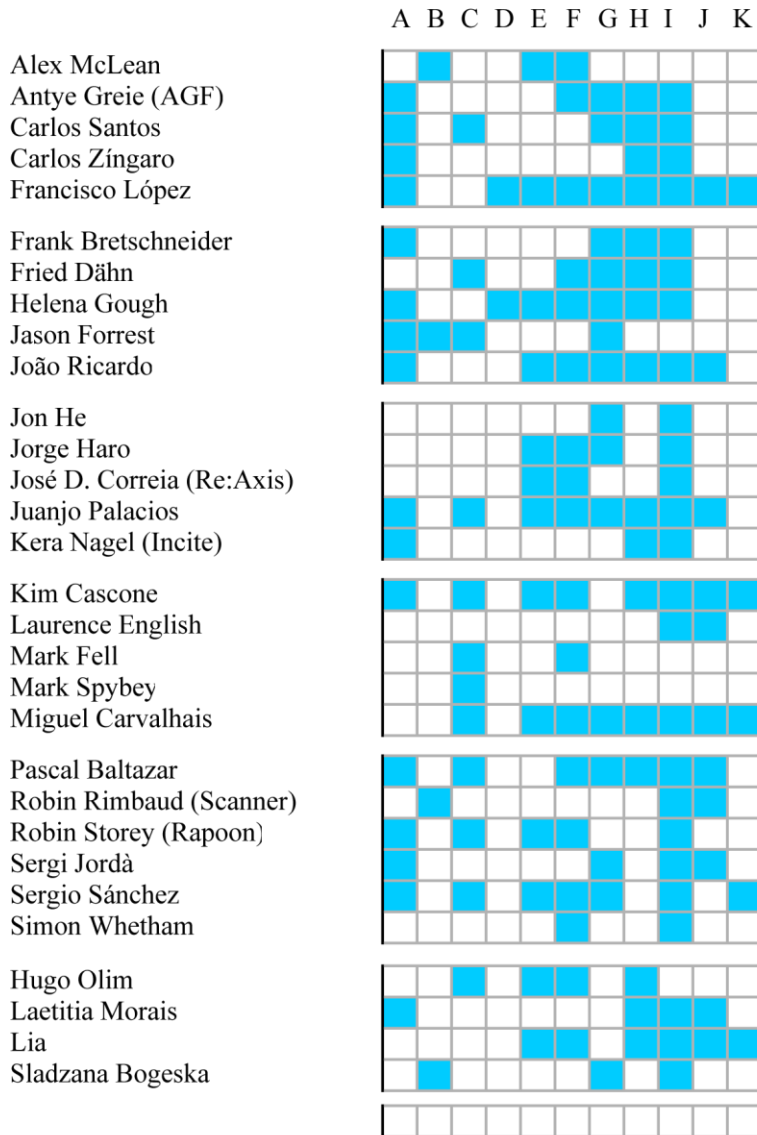
| Questão 1 | | | |
|--|---------|--------------|-------------|
| <i>posicionamento manifestado face à questão</i> | | | |
| | empatia | neutralidade | não empatia |
| Alex McLean | | ? | |
| Antye Greie (AGF) | ✓ | | |
| Carlos Santos | | | ✗ |
| Carlos Zíngaro | | | ✗ |
| Francisco López | ✓ | | |
| Frank Bretschneider | ✓ | | |
| Fried Dähn | ✓ | | |
| Helena Gough | ✓ | | |
| Jason Forrest | | | ✗ |
| João Ricardo | | ? | |
| Jon He | | ? | |
| Jorge Haro | | ? | |
| José D. Correia (Re:Axis) | | | ✗ |
| Juanjo Palacios | ✓ | | |
| Kera Nagel (Incite) | | ? | |
| Kim Cascone | ✓ | | |
| Laurence English | | ? | |
| Mark Fell | | ? | |
| Mark Spybey | ✓ | | |
| Miguel Carvalhais | ✓ | | |
| Pascal Baltazar | ✓ | | |
| Robin Rimbaud (Scanner) | ✓ | | |
| Robin Storey (Rapoon) | ✓ | | |
| Sergi Jordà | | ? | |
| Sergio Sánchez | ✓ | | |
| Simon Whetham | ✓ | | |
| Hugo Olim | | ? | |
| Laetitia Morais | ✓ | | |
| Lia | | ? | |
| Sladzana Bogeska | ✓ | | |
| Total | 16 | 10 | 4 |

Ilustração 24: Estudo 4, Posicionamento manifestado pelos inquiridos face à Questão 1 que sugeria um comentário ao texto de Evan Parker: "Can you comment on that?".

| Questão 3 | | | |
|---------------------------------------|----------|---------|----------|
| <i>posicionamento face à pergunta</i> | | | |
| | concorda | depende | discorda |
| Alex McLean | ✓ | | |
| Antye Greie (AGF) | | ? | |
| Carlos Santos | | | ✗ |
| Carlos Zíngaro | ✓ | | |
| Francisco López | | ? | |
| Frank Bretschneider | | | ✗ |
| Fried Dähn | | | ✗ |
| Helena Gough | | | ✗ |
| Jason Forrest | ✓ | | |
| João Ricardo | | | ✗ |
| Jon He | | | ✗ |
| Jorge Haro | | | ✗ |
| José D. Correia (Re:Axis) | | | ✗ |
| Juanjo Palacios | | | ✗ |
| Kera Nagel (Incite) | | | ✗ |
| Kim Cascone | | ? | |
| Laurence English | | | ✗ |
| Mark Fell | | | ✗ |
| Mark Spybey | | | ✗ |
| Miguel Carvalhais | | ? | |
| Pascal Baltazar | ✓ | | |
| Robin Rimbaud (Scanner) | | ? | |
| Robin Storey (Ragoon) | | | ✗ |
| Sergi Jordà | | | ✗ |
| Sergio Sánchez | ✓ | | |
| Simon Whetham | | | ✗ |
| Hugo Olim | | | ✗ |
| Laetitia Morais | | | ✗ |
| Lia | | ? | |
| Sladzana Bogeska | | | ✗ |
| Total | 5 | 6 | 19 |

Ilustração 25: Estudo 4, Posicionamento manifestado pelos inquiridos face à Questão 3: “Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?”.

Questão 4



TENDÊNCIAS NOTADAS NO DOMÍNIO PERCEPTUAL:

- A – correlação perceptual questionavel (*ideia apresentada por Parker*)
- B – gesto musical, informação visual como aspectos positivos, necessidade
- C – gesto musical, informação visual como aspectos distrativos, aborrecidos, clichê
- D – taxonomia – performance, instrumento
- E – fechar os olhos (*não vê*)
- F – foco no som (*sentido acusmático*)
- G – necessidade de ajuste nas expectativas (*"desprogramação" - Dhomont*)
- H – modelo não modelo
- I – valorização do autor-produtor (*Walter Benjamin*)
- J – novos modelos de performance / modificação do espaço e da relação com a audiência
- K – retirar-se da performance (*"no stage" - Lopez*)

Ilustração 26: Estudo 4, Tendências notadas no domínio perceptual (Questão 4: "What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?")

4.5 Estudo 5: Experiência (Parte I: Registo de performance para análise em inquérito)

A partir da execução das duas interpretações de piano, foram feitas capturas de movimento utilizando o sistema Vicon, tal como descrito na Metodologia. Posteriormente, procedeu-se à exportação dos ficheiros para o sistema Maya e aí foi necessário depurar uma forma de visualização que pudesse criar, numa única imagem, uma representação gráfica que ilustrasse a sucessão de movimentos ocorridos durante toda a performance.

Deste conjunto de decisões, orientadas para a valorização da percepção visual, resulta o seguinte conjunto de imagens agrupadas em 3 ângulos de observação:

- frontal a $\frac{3}{4}$
- lateral
- topo

Tal como descrito na Metodologia, os resultados obtidos permitem observar a totalidade da performance numa só imagem, a partir da sobreposição de ‘camadas de tempo’. A percepção equivale a um efeito de arrastamento tempo corresponde a 1’30’’ de performance. Nos locais em que há menos representação de pontos, é porque houve menos deslocação corporal. Imaginariamente, um ponto que nunca se movesse, embora captado a 24 pfs só produziria graficamente um ponto, uma vez que não se deslocava. Por esta ordem de ideias, a maiores afastamentos entre pontos, corresponde uma maior velocidade de movimentação que se traduz também em amplitude de deslocação.

Identificação e visualização das performances

Adoptámos as designações *81* e *12*, como designações de código para correspondência com cada uma das interpretações. A performance *81* corresponde à interpretação natural e sem qualquer interferência ou constrangimento.

A performance *12* corresponde à interpretação em que se pede constrangimento dos movimentos.

A seguir, expomos graficamente um conjunto de 6 imagens correspondentes à combinação dos pontos de vista (frontal, lateral, topo) em cada uma das performances.

Visualização

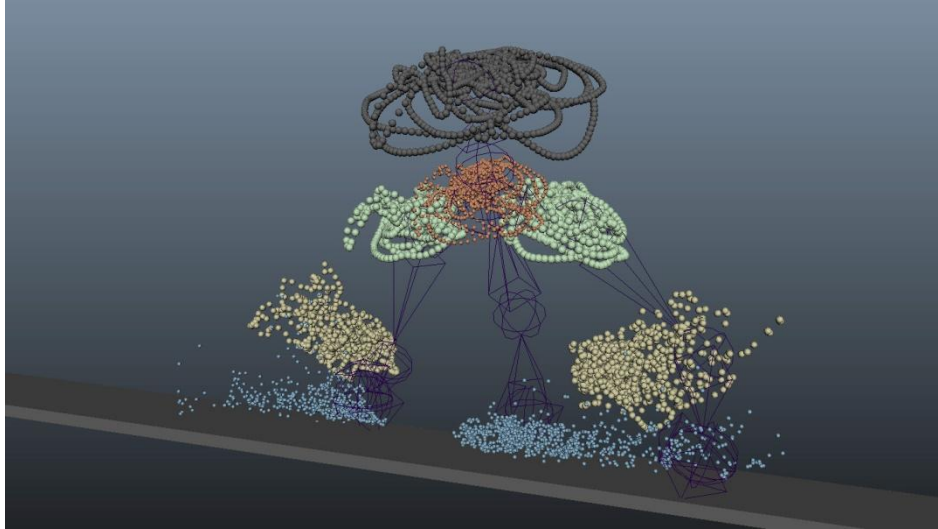


Figura 46: Estudo 5, Performance 81 (interpretação natural).

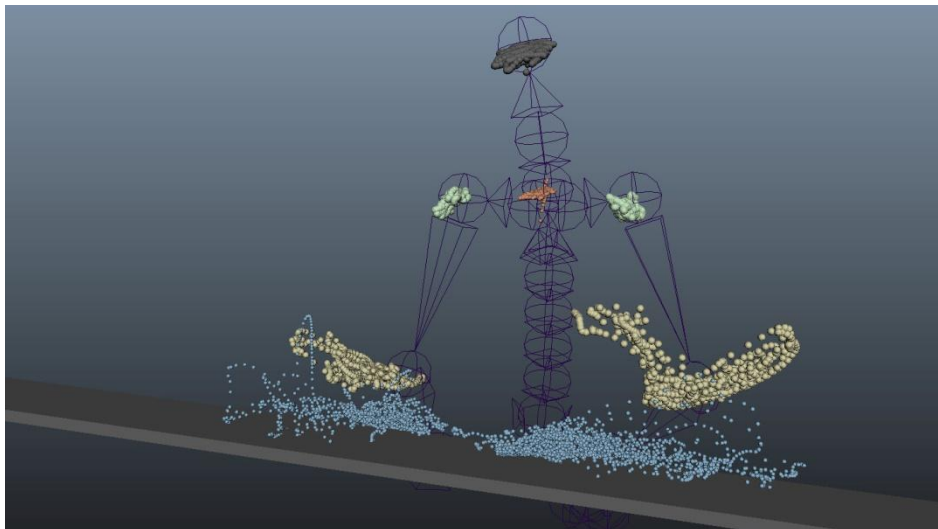


Figura 47: Estudo 5, Performance 12 (interpretação com constrangimento de movimentos)

Visualização

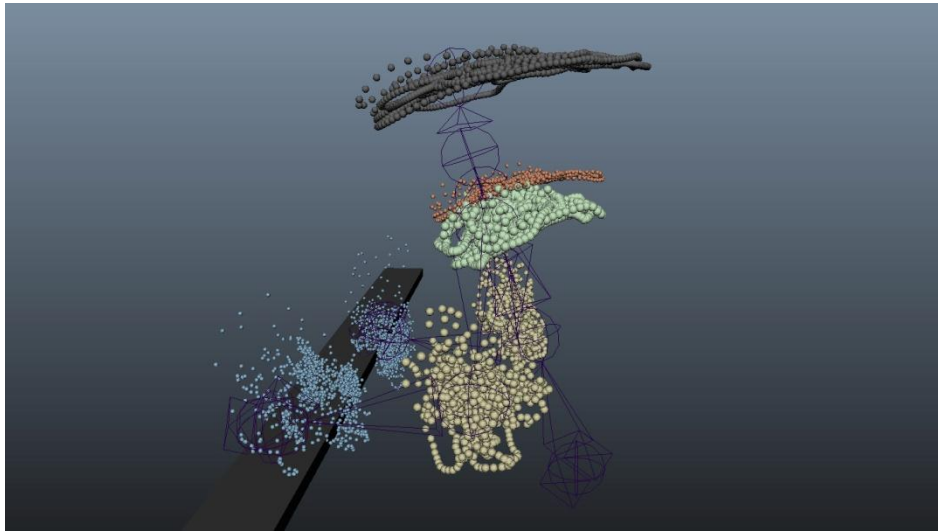


Figura 48: Estudo 5, Performance 81 (interpretação natural).

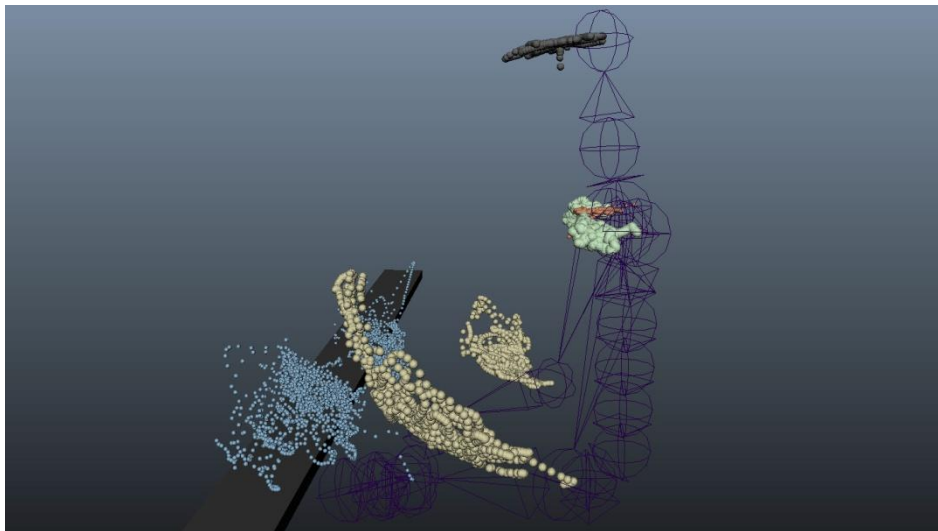


Figura 49: Estudo 5, Performance 12 (interpretação com constrangimento de movimentos)

Visualização

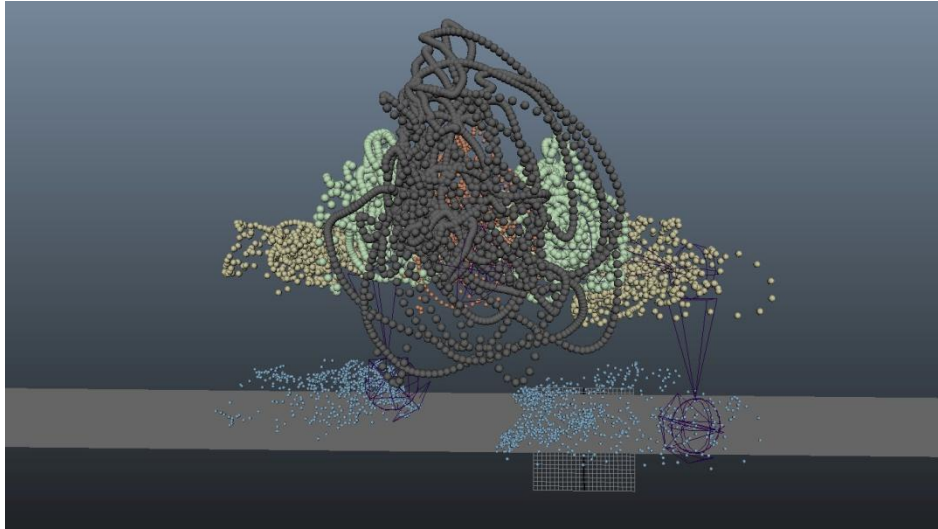


Figura 50: Estudo 5, Performance 81 (interpretação natural).

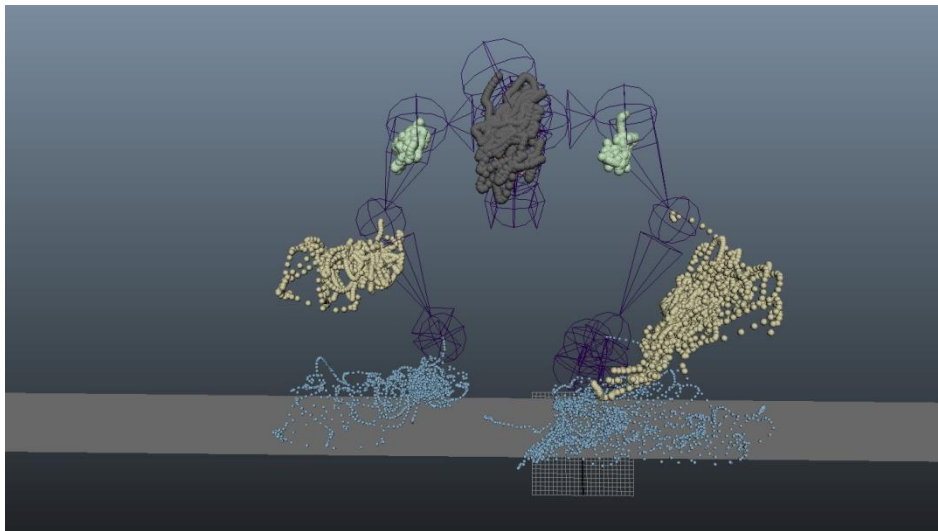
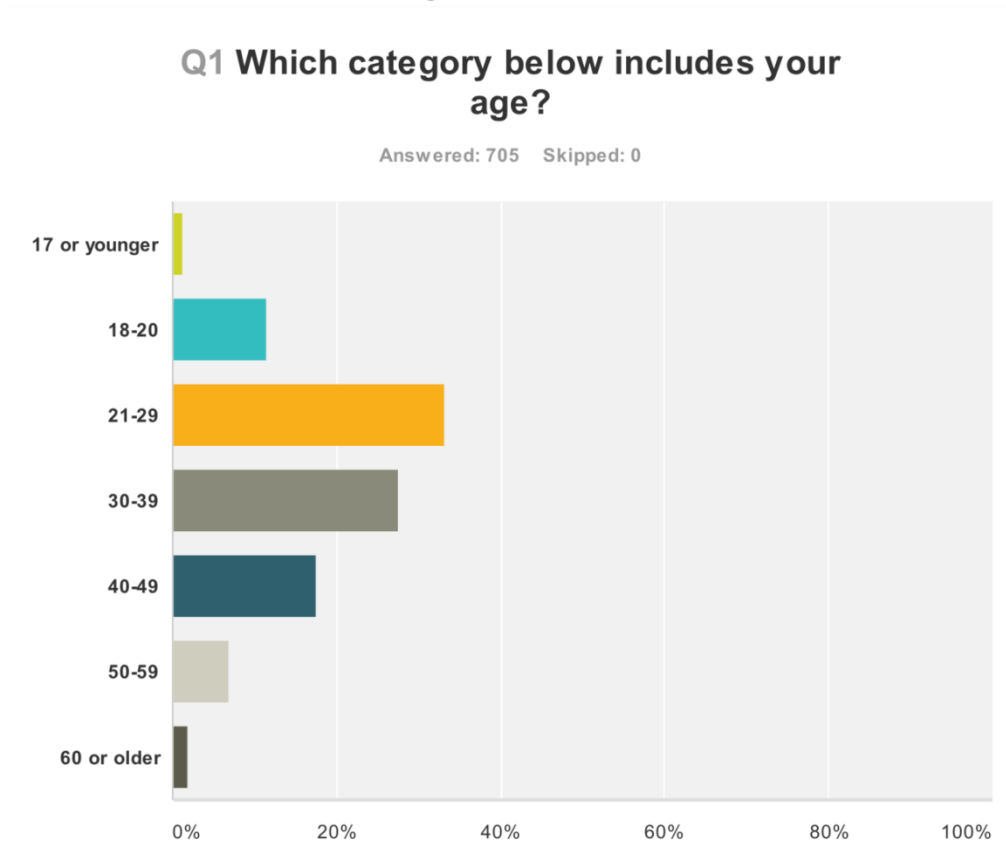


Figura 51: Estudo 5, Performance 12 (interpretação com constrangimento de movimentos)

4.6 Estudo 6: Experiência (Parte II: Inquérito)

Os quadros que se seguem, apresentam os resultados do conjunto de questões pertencentes ao Inquérito Evaluating Piano Performance, respeitante à apreciação de duas interpretações/performances de piano da mesma peça, tocadas pela mesma intérprete, conforme descrito previamente na Metodologia (3.6).

Evaluating Piano Performances



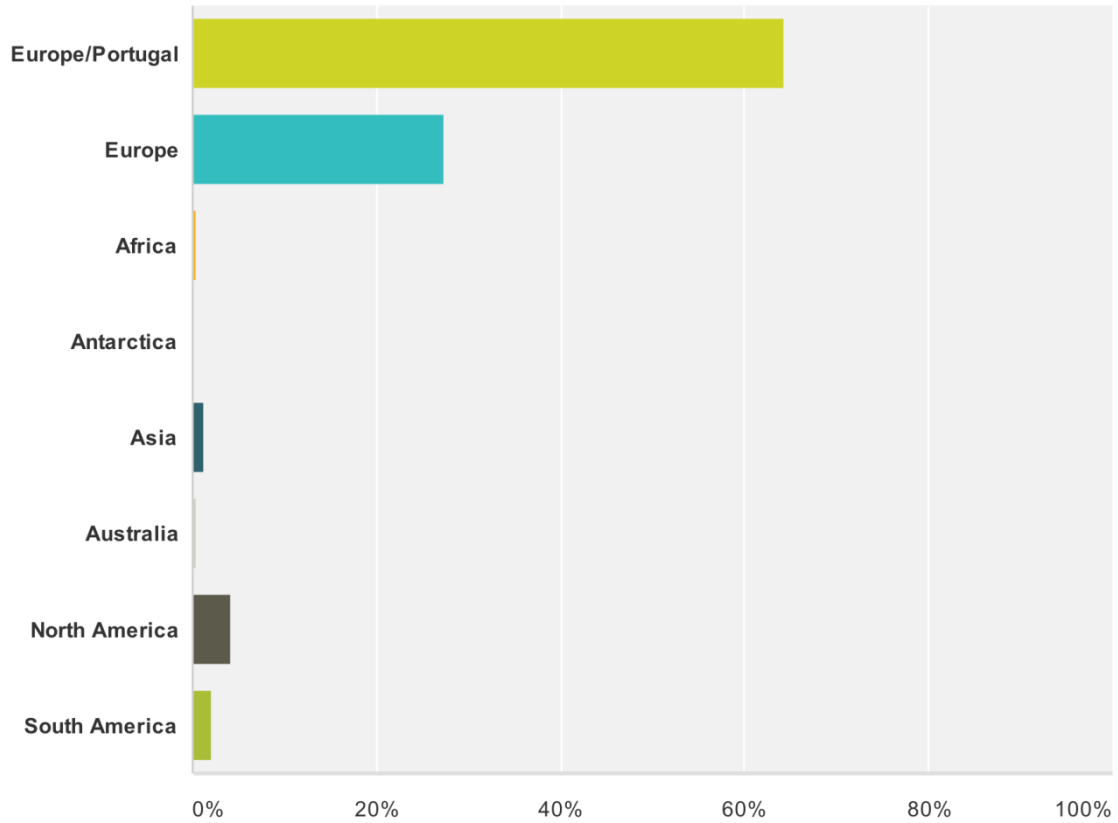
| Answer Choices | Responses |
|----------------|------------|
| 17 or younger | 1.28% 9 |
| 18-20 | 11.49% 81 |
| 21-29 | 33.19% 234 |
| 30-39 | 27.66% 195 |
| 40-49 | 17.59% 124 |
| 50-59 | 6.95% 49 |
| 60 or older | 1.84% 13 |
| Total | 705 |

Ilustração 27: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 1).

Evaluating Piano Performances

Q2 On which continent do you currently reside?

Answered: 705 Skipped: 0



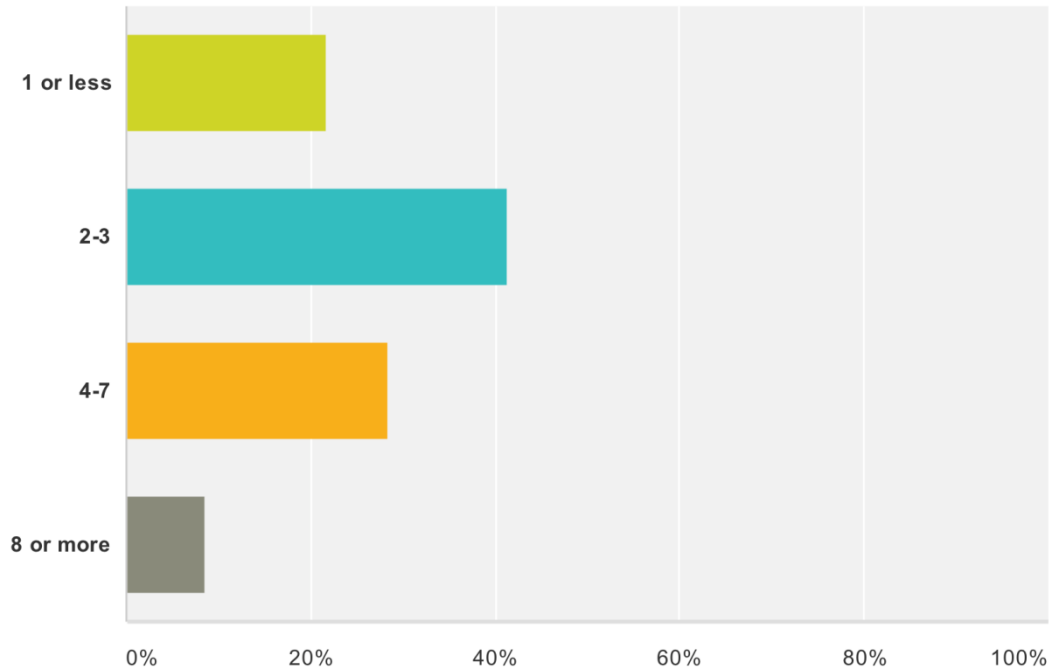
| Answer Choices | Responses |
|-----------------|------------|
| Europe/Portugal | 64.26% 453 |
| Europe | 27.38% 193 |
| Africa | 0.43% 3 |
| Antarctica | 0% 0 |
| Asia | 1.28% 9 |
| Australia | 0.43% 3 |
| North America | 4.26% 30 |
| South America | 1.99% 14 |
| Total | 705 |

Ilustração 28: Estudo 6, Resultados "Evaluating Piano Performances" (Questão 2).

Evaluating Piano Performances

Q3 Approximately, how many hours of music you listen every day?

Answered: 705 Skipped: 0



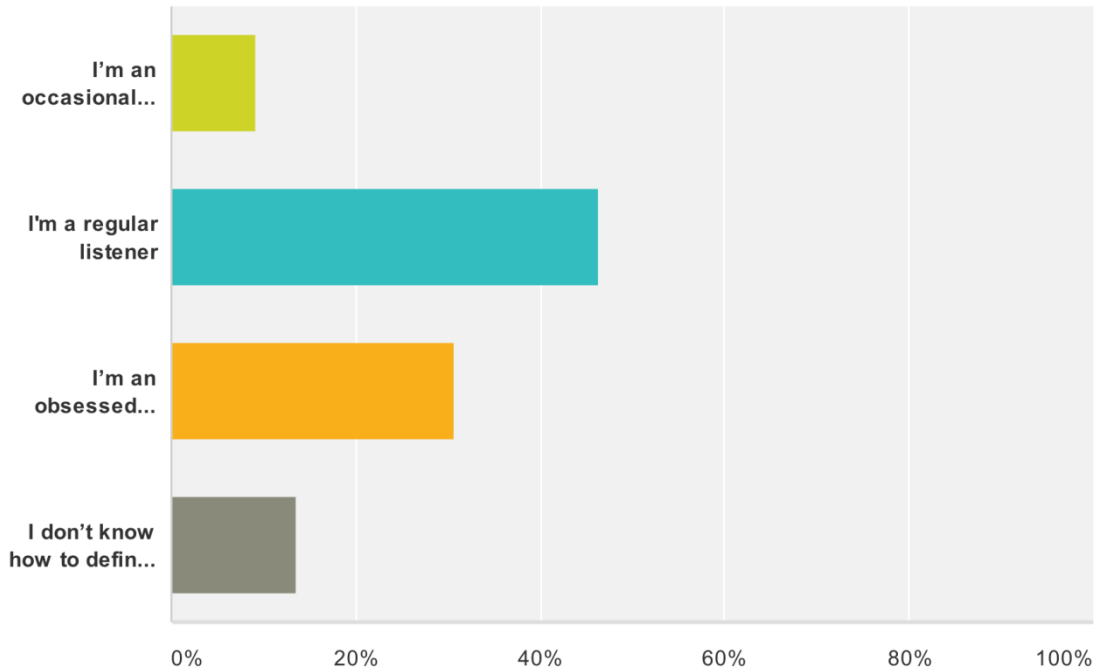
| Answer Choices | Responses |
|----------------|------------|
| 1 or less | 21.70% 153 |
| 2-3 | 41.28% 291 |
| 4-7 | 28.37% 200 |
| 8 or more | 8.65% 61 |
| Total | 705 |

Ilustração 29: Estudo 6, Resultados "Evaluating Piano Performances" (Questão 3).

Evaluating Piano Performances

Q4 How would you define your relation with music:

Answered: 705 Skipped: 0



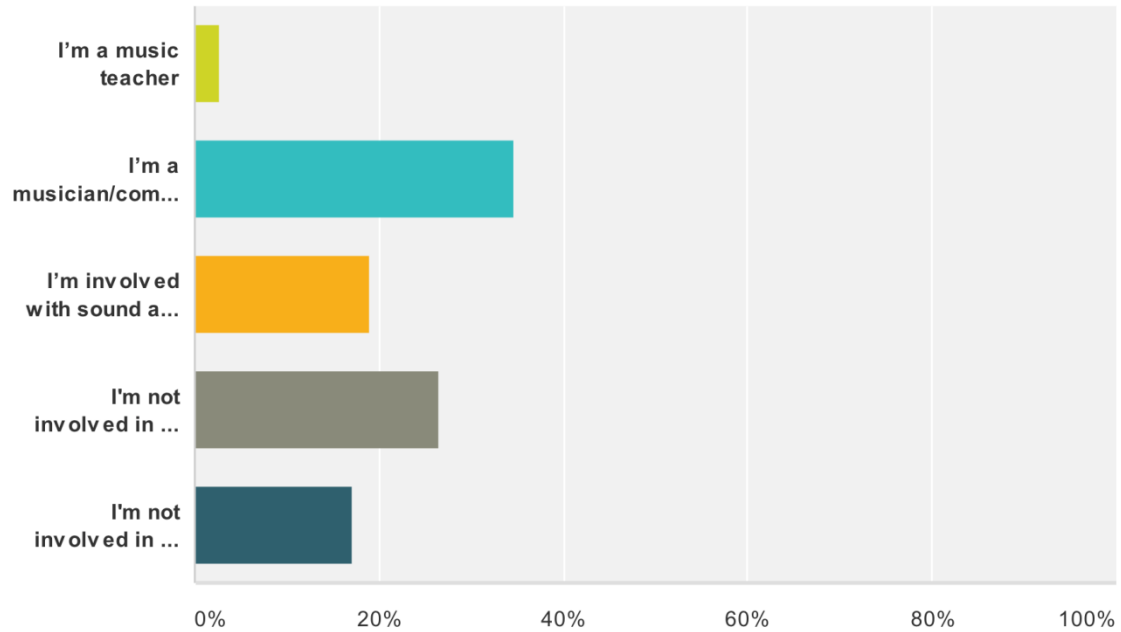
| Answer Choices | Responses |
|-------------------------------|------------|
| I'm an occasional listener | 9.22% 65 |
| I'm a regular listener | 46.38% 327 |
| I'm an obsessed listener | 30.78% 217 |
| I don't know how to define it | 13.62% 96 |
| Total | 705 |

Ilustração 30: Estudo 6, Resultados "Evaluating Piano Performances" (Questão 4).

Evaluating Piano Performances

Q5 How would you define your main activity:

Answered: 705 Skipped: 0



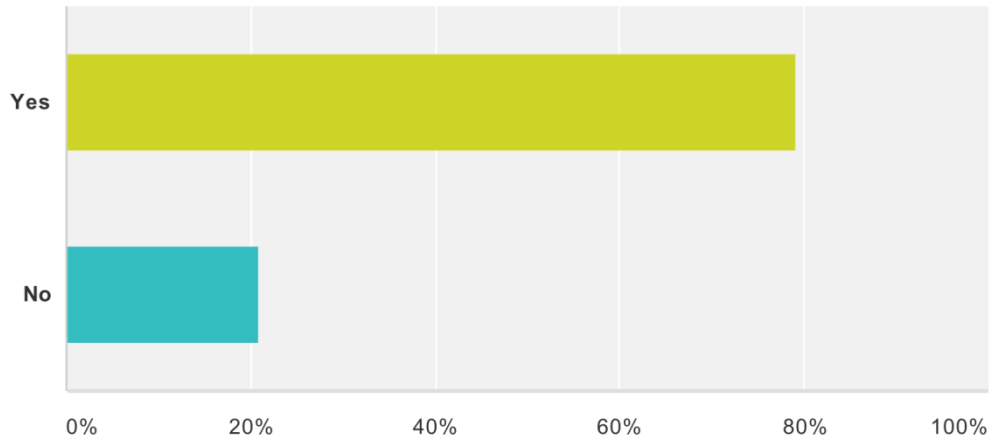
| Answer Choices | Responses |
|---|------------|
| I'm a music teacher | 2.70% 19 |
| I'm a musician/composer | 34.61% 244 |
| I'm involved with sound and music as technician / engineer / producer | 19.01% 134 |
| I'm not involved in the field of music | 26.52% 187 |
| I'm not involved in the field of arts | 17.16% 121 |
| Total | 705 |

Ilustração 31: Estudo 6, Resultados "Evaluating Piano Performances" (Questão 5).

Evaluating Piano Performances

Q6 - Do you recognize the piece?

Answered: 533 Skipped: 172



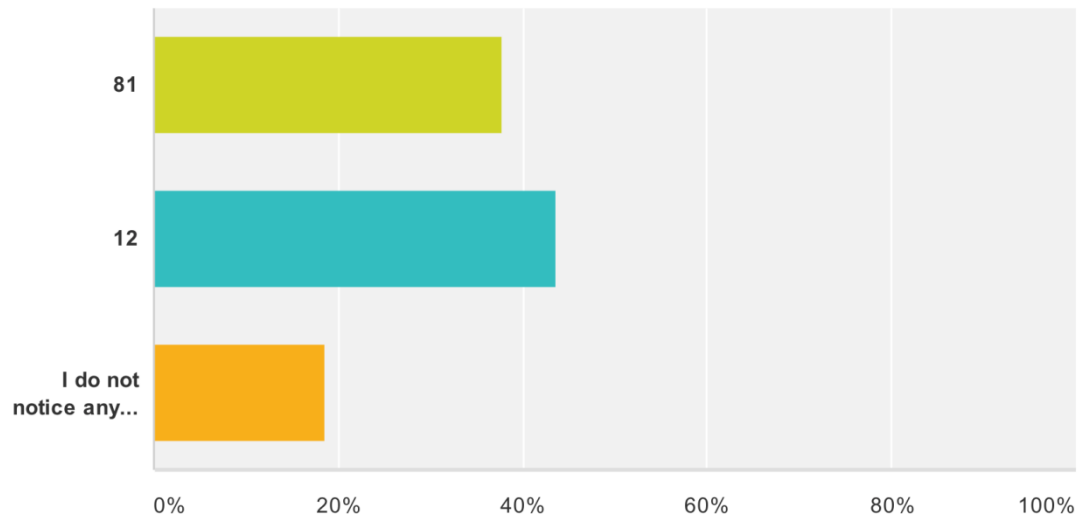
| Answer Choices | Responses | |
|----------------|-----------|------------|
| Yes | 79.17% | 422 |
| No | 20.83% | 111 |
| Total | | 533 |

Ilustração 32: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 6..

Evaluating Piano Performances

Q7 Which performance did you enjoy most?

Answered: 533 Skipped: 172



| Answer Choices | Responses | Count |
|---|-----------|------------|
| 81 | 37.71% | 201 |
| 12 | 43.71% | 233 |
| I do not notice any particular difference | 18.57% | 99 |
| Total | | 533 |

Ilustração 33: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 7).

Evaluating Piano Performances

Q8 Considering that each track corresponds to a different condition of performance, choose from the following options which one(s) did you find to be the more plausible to have changed. (while listening to the tracks, you can opt to play, stop, pause, go back/ forward and repeat, at your will)

Answered: 533 Skipped: 172

| Answer Choices | Responses | |
|--|-----------|-----|
| The piano is not the same | 11.63% | 62 |
| Different microphone(s) | 12.95% | 69 |
| Different microphone(s) positioning | 22.14% | 118 |
| The tuning is different | 11.07% | 59 |
| The space of recording is different | 17.64% | 94 |
| The performer is not the same | 36.77% | 196 |
| Recordings were not made in the same period of time | 17.64% | 94 |
| I don't feel that any of the above conditions have changed | 8.63% | 46 |
| I don't feel that any condition have changed | 5.82% | 31 |
| Unsure / Don't know | 19.14% | 102 |
| Total Respondents: 533 | | |

Ilustração 34: Estudo 6, Resultados "Evaluating Piano Performances" (Questão 8 - Percentagens).

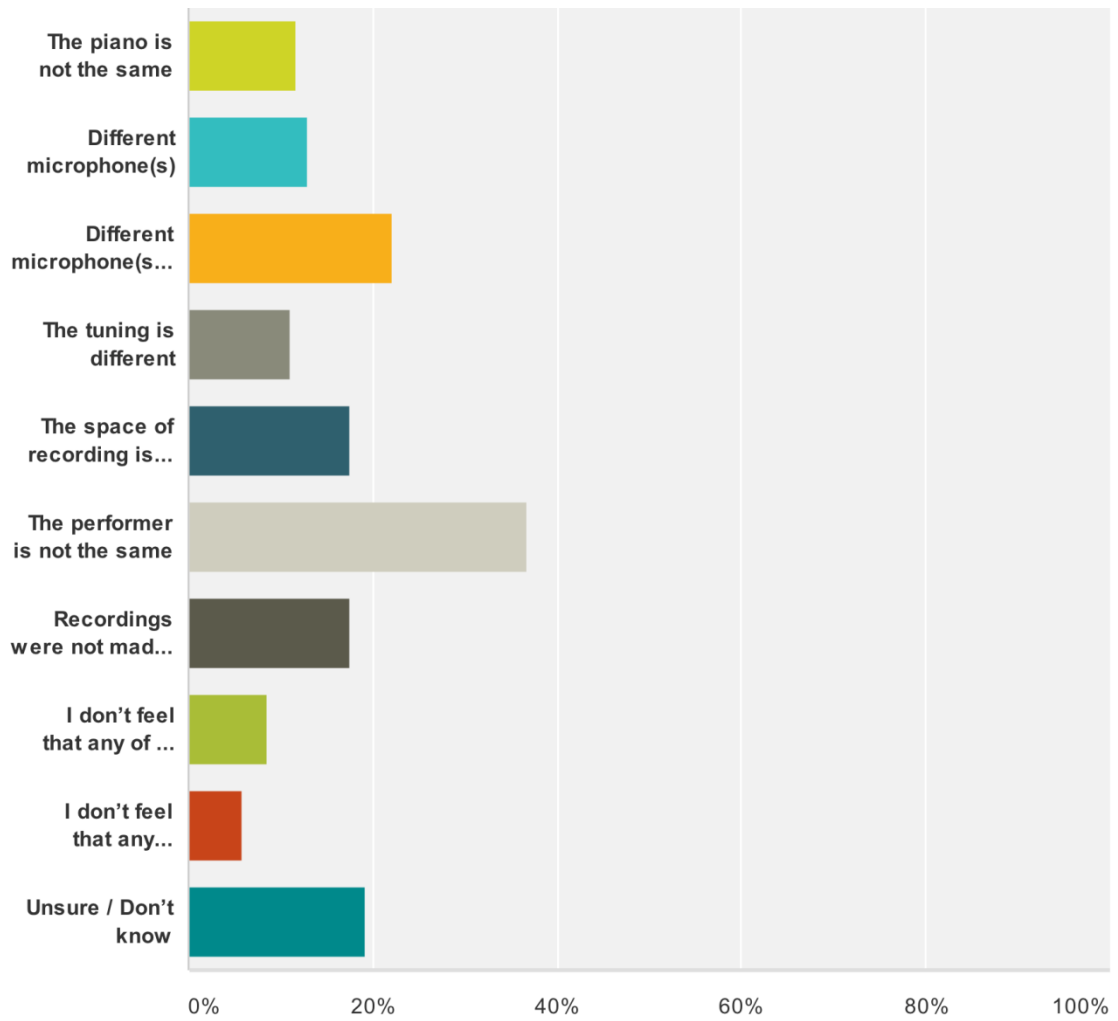


Ilustração 35: Estudo 6, Resultados "Evaluating Piano Performances" (Questão 8 – Gráfico de Barras).

Evaluating Piano Performances

Q9 Same question as above, but considering the performer execution conditions:

Answered: 533 Skipped: 172

| | track: 81 | track: 12 | Unsure / Don't know | Total |
|---|----------------------|----------------------|----------------------|-------|
| The performer sounds more technically skilled on | 26.27% 140 | 33.77% 180 | 39.96% 213 | 533 |
| The performer sounds more emotionally involved on | 39.59% 211 | 38.27% 204 | 22.14% 118 | 533 |
| The performer sounds more like an improviser on | 28.14% 150 | 30.96% 165 | 40.90% 218 | 533 |
| The performer sounds physically more engaged on | 32.46% 173 | 37.71% 201 | 29.83% 159 | 533 |
| I can visualize more easily the performer on | 32.65% 174 | 31.52% 168 | 35.83% 191 | 533 |
| The performer sounds great on | 32.27% 172 | 37.71% 201 | 30.02% 160 | 533 |

Ilustração 36: Estudo 6, Resultados "Evaluating Piano Performances" (Questão 9 - Percentagens).

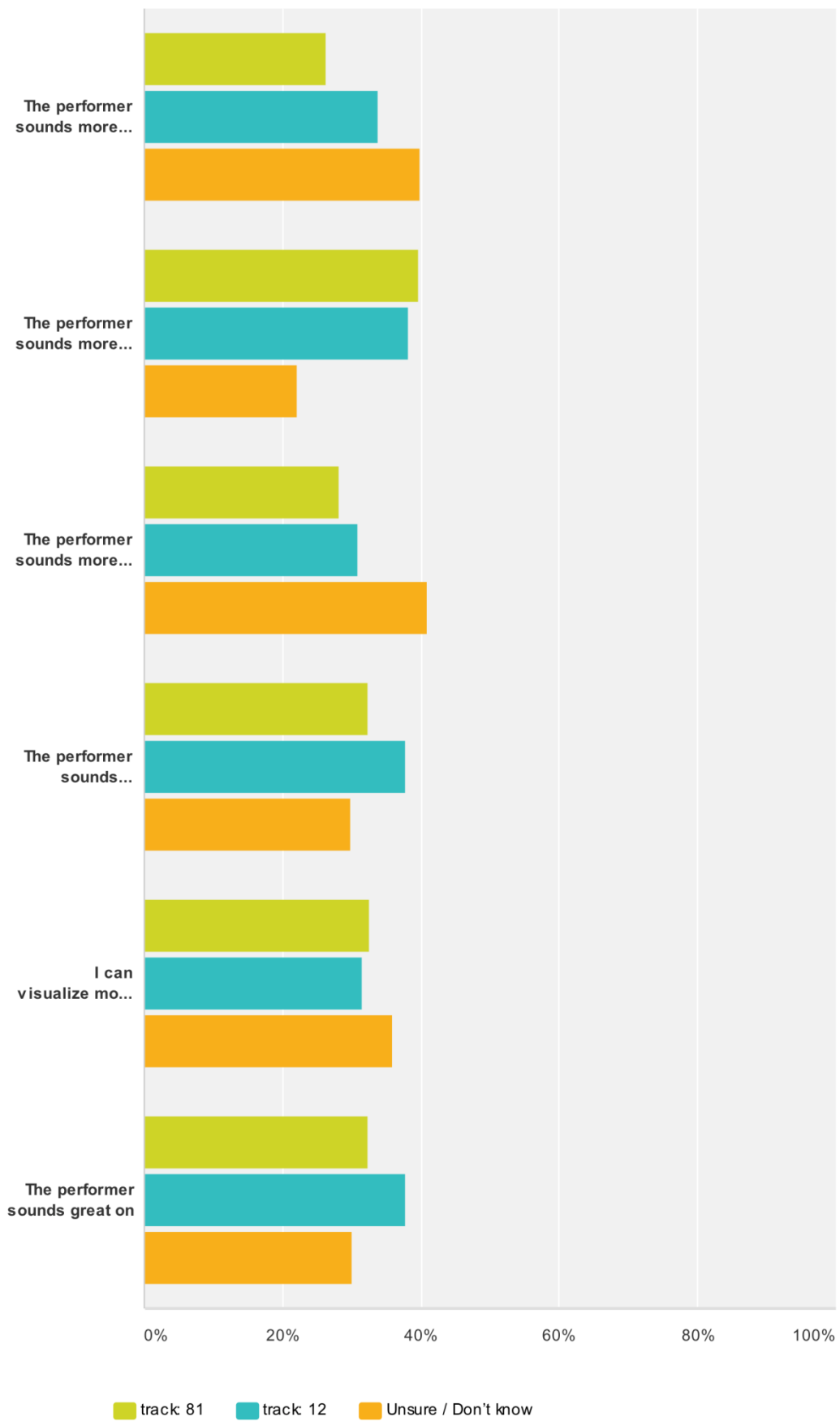
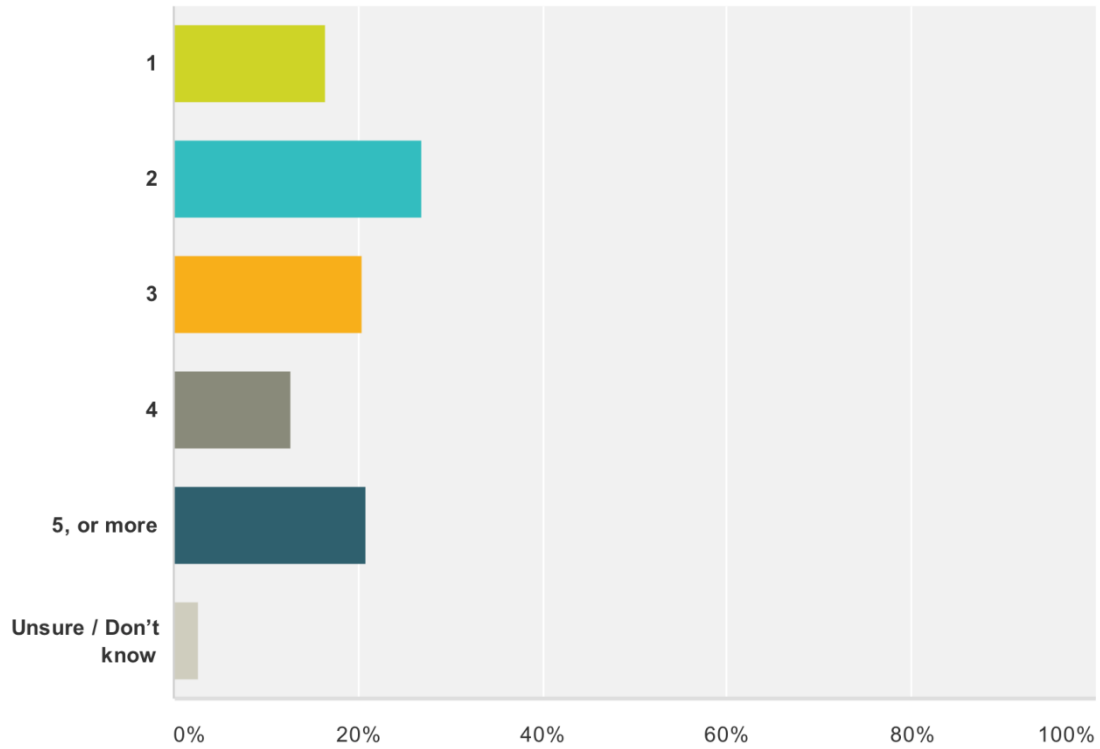


Ilustração 37: Estudo 6, Resultados "Evaluating Piano Performances" (Questão 9 – Gráfico de Barras).

Evaluating Piano Performances

Q10 During the survey, how many times did you played/replayed each track?

Answered: 530 Skipped: 175



| Answer Choices | Responses |
|---------------------|------------|
| 1 | 16.42% 87 |
| 2 | 26.98% 143 |
| 3 | 20.38% 108 |
| 4 | 12.64% 67 |
| 5, or more | 20.94% 111 |
| Unsure / Don't know | 2.64% 14 |
| Total | 530 |

Ilustração 38: Estudo 6, Resultados "Evaluating Piano Performances" (Questão 10).

CAPITULO 5: DISCUSSÃO

Writing the present is always dangerous, a biased project conditioned by distorted readings of the past and utopian hopes of the future. In what follows we sketch our utopian vision of the future of qualitative research. (Lincoln & Denzin, 1994)

5.1 Estudo 1: Focus Group (Olhares de Outono / EME.LL)

Normalmente, a melhor pesquisa exploratória não se consegue com entrevistas padronizadas. Por definição, com estas apenas se registam respostas às perguntas que são feitas. Na fase exploratória da pesquisa, descobrir quais são as questões pertinentes é um dos principais objectivos (...) Restringir ou estruturar respostas (...) não deve fazer-se até que o investigador esteja seguro de que as opções de resposta são inteligíveis e adequadas (Fowler e Mangione, 1990, citado por Foddy, 1993, p. 158).

Os resultados obtidos parecem indiciar uma identificação dos laptopers com a problemática suscitada por Cascone relativamente à dimensão “*motionless*” da performance. Contudo, observando a discussão resultante do *focus group*, os criadores parecem não lhe atribuir grande importância no sentido de alterarem as suas opções em função da satisfação hipotética da audiência, ainda que reconheçam que o assunto merece atenção e o sintam como uma questão premente no relacionamento parte a parte. Por outro lado, as opções de gestualidade e fisicalidade parecem emergir mais de uma necessidade interior dos criadores, aspecto que não se encontra sublevado ou valorizado na análise da Revisão Histórica, mas que se encontra consubstanciado nos exemplos aludidos no Estado da Arte, nomeadamente nos casos de aplicação em estilos artísticos-musicais não tipicamente electrónicos, e em casos em que os criadores optam por valorizar a presença física e a intervenção gestual na performance (cap. 2.3.1).

Os resultados também parecem apontar para alguma confusão relativamente à delimitação taxonómica de alguns conceitos. São disso exemplo os casos da “performance” e do entendimento do que pode significar “instrumento” no caso do laptop – onde começa e onde acaba, o que pode ser englobado e o que não pode, o que deve e não deve considerado parte integrante do instrumento em si.

Por outro lado, a discussão sobre as considerações de limite do instrumento, revelou a existência de duas preocupações colaterais que parecem emergir nas práticas de performance: (1) o surgir de uma percepção de produção intimamente associada à percepção criativa e ao trabalho técnico que é importante não descurar sob pena de se sacrificar o resultado artístico; e (2) a percepção de que o trabalho sobre o espaço onde se realiza a performance é vital para a obtenção de resultados satisfatórios, tanto pela parte do público como pela parte dos criadores. O primeiro aspecto, aponta para uma concordância com a problemática do autor-produtor levantada no plano teórico por Walter Benjamin em 1934 (1992) consideravelmente sublinhada por Cascone (Cascone, 2000, 2002, 2003a, 2003b; J. Turner & Cascone, 2001) e por Francisco López nos seus escritos, nas entrevistas que concedeu e nos textos que lhe foram dedicados (Bailey, 2009; López & Gregory, 2003; López, 1996, 1997, 1998, 2001, 2004, 2013). O segundo aspecto, ligado à necessidade de repensar o espaço de performance, encontra concordância nos procedimentos práticos e técnicos solicitados por diversos autores que se preocupam com o controle dos contextos de produção da mesma forma que se preocupam com o seu próprio instrumento e programa sonoro (e.g. Kim Cascone, Francisco López, @c, Helena Gough, Simon Whetham, Mark Fell, Tim Hecker).

Do conjunto destas observações produzidas no *focus group*, parcialmente consubstanciadas na Revisão Histórica e no Estado da Arte, resulta um conjunto de informações e de questões que nos permitem uma abordagem ao desenvolvimento da investigação conduzida a partir das preocupações e problemáticas suscitadas em primeira mão pelos agentes directos da criação: os *laptops*.

Esta abordagem, encontra eco nas palavras de Turkle (2011) introduzidas no início da descrição metodológica, ao referir que “*in field research, one goes to where people and their technologies meet to observe interactions, sometimes ask questions, and take detailed notes*”.

Assim, com este conjunto de informações, umas de âmbito geral e outras de âmbito mais particular, podemos estar mais perto de poder conhecer algumas das problemáticas essenciais que se colocam aos *laptops*, e como tal, capazes também de poder produzir um conjunto mais válido de questões com que os confrontar nos inquéritos conduzidos no Estudo 3 e Estudo 4.

5.2 Estudo 2: Pergunta Exploratória de Auscultação

Do conjunto das observações que se podem fazer a partir da listagem global de músicos electrónicos mencionados, encontramos um conjunto de referências feitas a laptopers. Uma parte significativa desses autores identificados, encontra-se identificada parcialmente na Revisão Histórica e no Estado da Arte. Daqui resulta informação que combinada nos ajuda a referenciar criadores a que podemos direccionar os inquéritos apresentados nos Estudos 3 e 4.

Analisando as respostas, observamos que foram obtidos 200 nomes de criadores electrónicos (inclusive repetições) contra um total de 68 identificados como laptopers (inclusive repetições). O que perfaz um total de 34% de incidência sobre artistas identificados como laptopers no grupo total de 200 nomes atribuídos a criadores electrónicos. Considerando as possibilidades de contaminação processual (1) por alguns dos inquiridos estarem próximos dos circuitos de produção e criação em laptop, e (2) por proximidade excessiva entre inquirido e inquiridor, reduzimos a abrangência da avaliação, como indicado nos resultados, e obtemos valores de incidência na ordem dos 32,5% e 31% respectivamente.

Este resultado, assumindo as fragilidades anunciadas, parece ainda assim evidenciar a possibilidade de os laptopers se encontrarem relativamente bem identificados como agentes activos e respeitados no mundo da criação musical electrónica, tendo sobretudo em conta que no âmbito da questão que foi colocada, se incluem como termo comparativo, todos os compositores, músicos, e *performers* quer até hoje deram corpo à totalidade da criação electrónica, desde Theremin a Curtis Roads, passando por Stockhausen, Xenakis, Cage ou Di Scipio.

Será pois de estimar que o impacto produzido por esta parte significativa de criadores, considerando a globalidade das produções musicais, deva ser merecedor de mais atenção em estudos e investigações que pretendam analisar o desempenho da actividade criativa musical no seu geral, e que incidam, em específico, na actividade musical electrónica. Como referimos, trata-se de indicadores obtidos com alguma fragilidade, mas se cruzarmos esta informação com a quantidade média de concertos produzidos por criadores utilizadores de laptop como é o caso de Fennesz (50/ano), Jason Forrest

(77/ano) Simon Whetham (64/ano), Robert Henke (20/ano) ou Robin Rimbaud (23/ano) - dados recolhidos a partir do Estudo 3 - poderemos encontrar indícios que nos levem a pensar que estamos a lidar com uma zona muito pouco explorada da produção musical em termos de produção de informação.

Numa outra vertente, a da realização de eventos, o festival Semibreve¹⁵⁵ realizado desde 2011 no Theatro Circo em Braga (Portugal), parece atestar uma forte disseminação de artistas que utilizam laptop, contando no seu cartaz com uma percentagem de presenças que tem oscilado entre os 85% e os 55%, ao longo das 3 edições. Se considerarmos que assistem ao festival uma média diária de 500 espectadores distribuídos por duas sessões em duas salas (800 e 200 lugares de lotação, respectivamente) é de prever que daqui resulte algum mediatismo dos artistas que o encabeçam, e que quando questionadas sobre quem consideram ser os nomes que identificam na música electrónica, as pessoas possam pensar em nomes de músicos que usam o laptop. Poderemos inferir que o mesmo acontece com qualquer artista que se exponha regularmente perante uma audiência. A apresentação pública em espectáculos, não sendo um meio exclusivo de divulgação e promoção de um artista, é, apesar de tudo, o caminho habitualmente percorrido para se atingir uma maior difusão e disseminação da criação artística.

Curiosamente, os únicos 2 inquiridos que não mencionaram qualquer laptop nas suas preferências foram precisamente 2 músicos que utilizam laptop nos seus concertos (inquiridos 7 e 12 a que correspondem respectivamente a Carlos Zíngaro e Kim Cascone). Esta reacção aponta para uma não linearidade entre o facto de estes criadores utilizarem o laptop, e terem de achar necessariamente que os músicos que usam o laptop são os seus preferidos.

Finalmente, parece-nos significativamente importante (observando as considerações do inquirido lituano) que alguns criadores recebem a etiqueta de laptopers, procurando omitir ou desvalorizar o papel e a presença do objecto-instrumento no seu sistema de criação. Esta observação tem sido notada com alguma subtilidade em alguns contactos que foram feitos ao longo do decorrer da investigação e encontram-se igualmente expressos nos receios de alguns criadores contactados no Estudo 3.

¹⁵⁵ Festival Semibreve - <http://www.festivalsemibreve.com>

5.3 Estudo 3: Inquérito a Laptops (Parte I: 6 Questions to a Laptop)

(...) a validade das respostas é maior quando os inquiridos não foram informados sobre as razões de ser da pergunta. (...) a validade das respostas é maior quando elas não são sugeridas aos inquiridos (Foddy, 1993).

Os resultados obtidos neste estudo, permitem servir dois propósitos muito diferenciados. Um deles, dirigido a um vasto conjunto de laptops (tendencialmente profissionais), prende-se com a criação de *background* informativo sobre estes criadores e a suas actividades, que nos pode servir de referência a qualquer momento nesta discussão, ou então, a alguém que possa vir a desenvolver estudos neste âmbito. Seria uma oportunidade desperdiçada, estarmos tão perto de recolher informação que se tem revelado tão difícil de aceder, numa altura em que nos encontramos tão perto dos criadores.

O segundo propósito, vital do ponto de vista da persecução dos objectivos que decorrem das observações feitas a partir do *focus group*, revela conclusões consistentes com os dados obtidos naquela etapa relativamente à percepção de uma rotura comunicacional, por falta de estímulo visual e gestual na performance *de* laptop. Neste âmbito, conseguimos consubstanciar e parametrizar um valor de 44,23% de concordância em relação à percepção de rotura na comunicação; ou seja, os criadores admitem ter a percepção, em relação ao seu próprio trabalho, que estão a provocar uma descontinuidade informativa que se manifesta pela ausência de estímulos visuais e gestuais para com as audiências.

Aparentemente estes dados parecem encerrar um paradoxo: por um lado, os autores reconhecem que a opção de usar um laptop introduz uma disrupção na comunicação, mas por outro lado, tomam a liberdade de se expressar por esse mesmo meio.

Se recuperarmos a observação proferida por Laetitia Moraes, que afirma não se preocupar com a questão da fisicalidade (mobilidade, gestualidade) ao referir que se trata de um aspecto circunstancial e temporal que um dia deixará de existir, talvez

possamos encontrar nesta reflexão alguma possibilidade de exploração relativamente ao futuro da actividade.

Confrontando estes dados, talvez possamos inferir que embora os criadores tenham consciência de que estão a introduzir uma disrupção, não lhe atribuem grande valor na altura de tomar decisões criativas, e sublimam o problema ignorando-o, ou, como se verificou nalgumas observações recolhidas no *focus group*, criando novos modelos de produção de espectáculo, de que demos conta no Estado da Arte e que apresentamos mais em detalhe nos parágrafos seguintes em “Casos específicos de reacção à disrupção”. Esta atitude de pro-actividade em relação ao problema, está já de algum modo vaticinada nos trabalhos e nos modelos de produção de criadores que gradualmente vão alterando as condições do espaço de performance, como forma de alterar a percepção dos seus públicos.

A globalidade da informação recolhida encontra como suporte, uma experiência acumulada de cerca de 8.337 performances reportadas, a que acresce uma estimativa entre 1000 a 2000 concertos para os 6 artistas que não forneceram essa informação por falta de dados rigorosos: (“*countless*”, “*don’t remember anymore*”, “*never counted*”...). *Grosso modo* podemos pensar nestes resultados como fruto de uma experiência acumulada de aproximadamente 10.000 performances.

Casos específicos de reacção à disrupção

Destacamos a seguir, algumas ideias aludidas pelos criadores que consideramos pertinentes no âmbito da nossa problemática e que apontam para possíveis direcções a adoptar em termos de caminhos a prosseguir na investigação.

Oswald Berthold, dos Farmers Manual¹⁵⁶, um dos primeiros músicos a apresentar-se em palco com um laptop de forma consistente, identifica o acto de estar em frente a um computador, “independentemente do tipo” como uma forma muito pouco interessante

¹⁵⁶ Farmers Manual - <http://web.fm/twiki/bin/view/Fmext/WebHome>

de alguém se apresentar em palco. Tal como menciona, em última análise, a questão coloca-se sempre no domínio perceptual:

I perceive it as somewhat shortsighted and pop-culture related to emphasize the objectness of the instrument too much. Use of a particular emblematic object (electric guitar, laptop ...) somehow is driven by pragmatic concerns, develops and intrinsic aesthetic and cultural dynamic, which is a feedback process with symbol (as in icon) iteration and discourse in culture. The question is rather, how much processing power can conveniently be put into one place (or some coherent perceptual domain) and how much of that is put to use for the generation of unforeseen dynamics. Regardless of using a laptop or not, of doing an interactive or autonomous machine performance, the main item of interest is how well the intricacies of the processes involved are represented in the perceptual channels.

- Oswald Berthold

Esta associação à percepção foi também identificada e sublinhada por *Marc Behrens*¹⁵⁷ ao observar o facto de o laptop ter sido inicialmente desenhado para uma actividade a desempenhar “*while seated*”. Segundo Behrens, isto faz com que se possa entender como uma “máquina hermética” e pouco dada a “não dar qualquer indicação à audiência sobre o que o *performer* faz”. Assim, do seu ponto de vista, enquanto *performer*, Behrens gosta de “*over-emphasize the performative by repeatedly lifting the laptop around, moving its support, climb chairs and tables etc.*”. Desta forma, pensa contrariar a ideia habitual associada à *laptop performance*, “*a misleading term for a group of people who mostly “perform” in the way they would when typing*”.

André Aspelmeier, parte do duo *Incite*¹⁵⁸, é muito claro em relação a este problema e preconiza como solução para minimizar o seu impacto, o esbatimento da presença do laptop em palco:

157 Marc Behrens - <http://www.marcbehrens.com>

158 Incite - <http://www.incite.fragmentedmedia.org>

I think the Laptop should not be in the center of the show, the artist and his/her work should be. With Incite, we thus always cover the glowing apple-logo as it would be the brightest spot on stage and it carries a message that has no relation to the art involved.

- André Aspelmeier

Marek Brandt, membro da Endliche Automaten – Laptoporchester Berlin¹⁵⁹, colocando-se numa posição auto-crítica em relação ao seu próprio desempenho, confessa que é “*too much staring at the monitor (and) static (disconnected with the rest of the body – except hands and head) while live performing*”.

Sebastian Meissner¹⁶⁰ criador de múltiplas personas (Autokontrast, Autopoieses, Bizz Circuits, Klimek, Open Source, Random Industries, Random Inc) a propósito da opção de escolher o laptop como forma de expressão, sublinha que nesse caso, é importante que os criadores estejam preparados para aceitar a rejeição e para responder a questões que possam pôr em causa todas as suas opções. Refere com alguma ironia e sentido de humor: “*you have to answer questions if you are playing solitaire behind your screen*”. O sentido de humor é aliás uma característica que encontramos com alguma regularidade nas respostas dos criadores. Num outro momento, Meissner enfatiza que os resultados da percepção dependem muito do género de música que se faz e a quem se dirige o trabalho, colocando a audiência num ponto vital da equação:

(...) if you want to perform and entertain people (expose yourself in a physical way on stage) or if you want to play and present your work to audience which have the patience to listen to instrumental music.

- Sebastian Meissner

Desta forma, ao sublinhar a importância do acto de *escutar*, e ao considerar a necessidade de estimar uma audiência mais atenta, Meissner introduz uma mudança nas

159 Endliche Automaten – Laptoporchester Berlin - <http://endliche-automaten.de>

160 Sebastian Meissner - <http://www.random-industries.com>

perspectivas até agora apresentadas, e alarga o campo das relações à zona da responsabilidade ao introduzir o empenhamento e a atenção dos públicos na discussão. Partilhando uma preocupação muito similar, *Simon Whetham*¹⁶¹ refere que “a audiência pode sentir-se desligada e descomprometida” num concerto de laptop, e é por essa razão que opta por modificar a sua disposição física na sala, ou a própria sala, como forma de aceder a uma alteração na relação que estabelece com a audiência. Ao mudar o *setup*, Whetham propõe-se alterar as condições de recepção, e conseqüentemente, o modelo tradicional de produção musical em palco:

I now tend to play either from behind or within the audience, (a) to control what they hear more accurately, and (b) so there are no expectations of my presence on a stage or in front of the audience.
- *Simon Whetham*

De acordo com as suas próprias palavras, não lhe parece que haja qualquer razão para se queixar do laptop, antes pelo contrário, do seu ponto de vista, ele representa “*the perfect tool for performance and composition when using field recordings and pre-recorded material*”.

Partilhando um ponto de vista muito próximo do de Whetham e de Meissner, *Helena Gough*¹⁶², admitindo a ausência de gesto e de envolvimento físico no acto criativo, refere que muitas das vezes “as audiências são incapazes de adaptar as suas expectativas e de se focar unicamente no processo de escuta”. Procurando caracterizar algumas dessas audiências, afirma:

They come to a concert with expectations that are still connected to the classical music tradition - they want to see the music and the ‘performer’. The assumption from this perspective is that a laptop is lacking something because it doesn’t offer this visual aspect.
- *Helena Gough*

161 <http://www.simonwhetham.co.uk>

162 <http://www.helenagough.net>

Gough, criadora com uma larga experiência de violinista, refere ainda que estar atrás de um computador portátil, “envolve tédio e desconforto” de onde derivam alguns problemas de postura que conduzem por sua vez a “lesões por esforço repetitivo” reconhecendo ser este um aspecto negativo no uso do laptop.

Contudo, não obstante a lista de inconvenientes, Gough identifica o laptop como o seu próprio estúdio e lugar de composição, e não dá crédito especial às expectativas do público. Tem aliás, uma resposta preparada para esse efeito:

The response I have to this is quite simple: change your expectation and come to a performance involving a laptop open to the idea of listening and being absorbed in sound. From here you will realize that focusing on only one sense can be an intense and rich experience, and that when you close your eyes, you ‘see’ with the mind and the imagination. I consider my performances to be visual only in this particular manner.

- Helena Gough

Ramon Bauer dos General Magic¹⁶³, um outro pioneiro do laptop e percussor da corrente *glitch* associada à editora Mego, com concertos reportados a partir do início de 1996, afirma que o problema está associado ao facto de o laptop “não ter sido construído com o propósito de ser um instrumento musical”, do qual resulta um interface háptico muito pouco adequado à função de tocar. Tal como outros laptopers, Bauer considera que a relação com as audiências precisa de ser questionada e reposicionada num contexto mais adequado, em que os aspectos da causalidade possam ser neutralizados:

Keyboard and mouse are not adequate at all. Even with fancy external controllers, the laptop musician is still (often) stuck in a physical position that hampers the performer to actually perform (physically). This, in my opinion, hampers the communication with the audience, which (often) has no clue about cause and

¹⁶³ Ramon Bauer actualmente está retirado da actividade musical e desenvolve actividade no campo da Geografia Humana e da Demografia em específico – <http://www.metropop.eu>

effect of what they hear (or/and see – in an (audio-) visual context).

- Ramon Bauer

*Pascal Baltazar*¹⁶⁴, criador a operar na zona da electroacústica, sublinha a dificuldade que envolve articular o laptop com qualquer sistema de interacção gestual, e cita Brian Eno quando este refere que o computador “tem muito pouca África dentro de si”. Uma alusão clara à ausência de uma possibilidade de relação física directa entre criador e instrumento. Baltazar sublinha ainda que o ecrã lhe subtrai muito “espaço cognitivo” o que o leva a procurar estratégias que o afastem do contacto visual como forma de evitar a perda de várias percepções vitais no acto de performance: “tempo, espaço e várias funções musicais”.

Baltazar, refere ainda, em concordância com uma ideia suscitada e debatida no *focus group*, que é muito questionável sugerir que o laptop seja entendido como um instrumento em si mesmo:

if there is any instrument based on the computer, it implies the whole chain of microphone, gestural inputs, software development, sound system.

- Pascal Baltazar

Curiosamente, Baltazar inscreve-se num grupo escasso de outros laptopers que fazem questão de sublinhar que não gostam de se sentir identificados como “*laptopers*”. No seu caso específico, fá-lo abertamente e expressa-o claramente no inquérito, contudo, um pequeno grupo de 3 outros criadores contactados, revelou alguma relutância em colaborar uma vez que não se sentiam identificados com o género “*laptop music*”, embora a expressão nunca tenha sido usada em qualquer comunicação.

Sobressaindo do conjunto dos 52 inquiridos, um caso, o de *Keiko Uenishi*¹⁶⁵, apresenta-se como um caso extremo de não conformidade¹⁶⁶ com o resto grupo em relação a avaliar o aspecto da disrupção visual como um factor negativo e de descontinuidade.

¹⁶⁴ Pascal Baltazar - <http://www.zkrx.org>

¹⁶⁵ Keiko Uenishi (o.blaat) - <http://obla.at>

Embora reconheça a existência de uma rotura comunicacional no plano visual, Keiko identifica a natureza da relação como interessante e positiva.

Quando se lhe pergunta sobre o que a levou a começar a usar o laptop em performances ao vivo (questão 3) responde: *“to look boring, so audience may stop looking at me/performer on stage. (That’s what I hoped for)”*. Desta forma, Uenishi desloca-se completamente da direcção tomada pelos outros criadores e avança em direcção a um conjunto de pressupostos contrários aos observados pelos outros criadores. Este seu exemplo aponta para uma necessidade de discussão sobre como se podem perspectivar as diversas tendências comportamentais relativamente ao que é expectável ser um comportamento padronizado em performance. Efectivamente, Uenishi não discorda da opinião dos autores referidos anteriormente quanto à percepção que se cria na audiência. O que ela faz é um aproveitamento dessa condição para ampliar a distância que a separa do ouvinte-espectador.

Mais tarde, na questão 4 (referente aos aspectos positivos) ao listar as qualidades, a autora coloca em primeiro lugar a ideia de se tratar de um instrumento aborrecido: *“boring to look at (unimpressive-looking plain machine)”*.

Esta ideia é complementada e clarificada na sua intenção, quando, na questão 5, relativa aos inconvenientes, Uenishi afirma: *“people are ‘still’ trying to look at performers sitting in front of laptop on stage (and complain if they’re not entertained by looking at them.)”*. Na mesma linha de pensamento, reforça que “talvez seja melhor as pessoas desistirem de olhar” ou então talvez possam ser os *performers* a tomar a iniciativa da mudança:

[maybe] performers and/or organizers of the event may need to restructure different ways to present them (if they’re interested to be seen...).

- Keiko Uenishi

Talvez possamos inferir a partir deste conjunto de observações que alguns artistas estão de facto conscientes do impacto que causam nas audiências ao não providenciarem estímulos visuais e gestuais suficientemente enriquecedores relativamente às

¹⁶⁶ Conceito abordado no capítulo 2 (Enquadramento) em 2.1.14

performances que produzem, mas, em termos gerais tendem a conformar-se com a norma e a aceitar esse dado como um aspecto negativo, ao contrário do que expressa Uenishi. Por detrás desta conclusão, podemos reconhecer que cada criador tem a sua própria forma de reagir e agir, mas a grande maioria tende a acomodar-se à ideia de que o que faz transporta, de alguma forma, uma carga negativa associada.

Surge então uma questão especulativa possível:

- que condições serão necessárias reunir para que se opere uma transformação significativa na forma como os eventos são concebidos e produzidos, por forma a que se alterem as condições de perceptibilidade por parte das audiências?

The will, the will to do that...

- coronel Kurtz (in Apocalypse Now)¹⁶⁷

Como nota curiosa, há ainda no conjunto dos inquiridos, um grupo considerável que faz alusão ao uso do rato e do ecrã como um aspecto negativo, mas não perspectivam se a observação é feita do seu próprio ponto de vista (músico-utilizador) ou se essa opinião reflecte uma percepção imaginária do que a audiência pode sentir.

Tal como vimos no capítulo 2 (Revisão Histórica) a academia tem procurado responder a este conjunto de questões implementando o desenvolvimento de ‘novas soluções’ que passam quase sempre por soluções ao nível do *hardware* e do *software*.

Por outro lado, como observámos a partir dos exemplos de artistas aludidos, estes têm encontrado formas de se adaptar e de lidar com a problemática de tal forma que a actividade encerra no conjunto dos seus intervenientes uma vasta variedade de reacções, a que aludimos na introdução caracterizando-a como uma área em que tipicamente o modelo de produção é ao mesmo tempo um *modelo não modelo*, exemplarmente demonstrado com o caso de Uenishi: onde uns vêem uma falha ou um problema, outros vêem uma virtude e uma oportunidade de vantagem.

¹⁶⁷ Coronel Kurtz, personagem desempenhado por Marlon Brando na longa-metragem *Apocalypse Now*, dirigida por Francis Ford Coppola (1979).

Como trabalho futuro, estes resultados parecem apontar para a necessidade de se criar uma maior aproximação aos criadores e aos problemas aludidos, abordando as questões frontalmente, por oposição à metodologia adoptada neste estudo 3, em que se pretendia chegar aos problemas sem lhes fazer alusão, partindo apenas das orientações conseguidas a partir do *focus group*.

Por fim, gostaríamos de voltar a sublinhar neste final de discussão que todos os pontos de vista expressos pelos criadores relativamente aos factores de disrupção que subsistem à nossa análise (levantados na Revisão Histórica e aludidos na Estado da Arte) foram autonomamente abordados e comentados a partir de uma sugestão criada na Pergunta 5 do Inquérito, relativamente a aspectos negativos (inconvenientes) encontrados no uso do laptop. Recordamos que a pergunta nem sequer se refere ao uso do laptop em *performance*. Menciona somente: “*From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop?*”

5.4 Estudo 4: Inquérito a Laptops (Parte II: 4 Questions about Evan Parker's statement)

In an important sense, we are already in a post-“post” period - post—poststructuralism, post-post-modernism, and so on (Marcus, 1994).

Na continuidade do Estudo 3, também ele um inquérito dirigido aos mesmos laptops, avançamos nesta fase em direcção a uma averiguação mais profunda e detalhada sobre a problemática da ausência de informação visual e da gestualidade na performance musical electrónica. Até ao momento, esta preocupação levantada de uma forma consensual pela literatura científica (abordada na Revisão Histórica) e frequentemente aludida por diversos criadores, jornalistas, produtores e outros profissionais ligados à produção musical (abordada na História da Arte).

Deste modo ao tentarmos perceber de que forma pensam, sentem e decidem os criadores relativamente ao efeito disruptivo causado pelo uso do seu instrumento, pensámos no laptop não como o centro das atenções, mas sim como uma via de acesso à problemática. O laptop funciona como se fosse uma lupa, permitindo-nos aceder a aspectos da criação e da produção artística que se encontram pouco visíveis à observação. E porque se trata de um "instrumento" que na realidade funciona como um sistema aberto à personalização da criação, a grande diversidade de casos permite-nos obter dados alargados sobre múltiplos sistemas de produção.

É ainda à luz desta classificação que se dedica especial atenção àquilo que se considera ser uma intervenção disruptiva do laptop nos processos de criação musical estando esta percepção, também ela, ancorada no facto de não haver um modelo de funcionamento normalizado, por oposição aos modelos mais tradicionais de se fazer música e de tipificar e classificar os instrumentos musicais.

Correlação perceptual questionável

Sergi Jordà, quando convocado sobre se o gesto é ou não um elemento chave na experiência de assistir a uma performance musical (não no sentido electrónico) refere que embora possa ser essencial para a maioria das pessoas, é ao mesmo tempo cada vez menos necessário devido ao aumento do nível educacional do espectador. À medida que

umenta o conhecimento do “mapeamento” por via da experiência, diminui a necessidade da presença do gesto:

This is because the more we know the “mapping” between the gestures and their output, the less we need these gestures in order to appreciate the results. We almost never see the fingers of the pianist on the keys, but since we all know how a piano is played, if the pianist follows the “conventions”, we can almost reconstruct/complement the part of the performance we don’t see. Only when the conventions are broken (either because the sound / or because the little we see about his or her gestures) are as not as expected, we may start to wonder.

- *Sergi Jordà*

Por outro lado, parece ser um facto que nem todos os laptops adoptam os mesmos códigos de comunicação para com o espectador, aumentando assim a dificuldade de mapeamento aludida por Jordà. Como observámos em casos anteriores tratados no Estudo 3, e previamente expostos no Estado da Arte, a não normalização de comportamentos físicos e opções de equipamento, parecem apontar para a emergência de um modelo de produção e criação baseado na personalização e na particularização da globalidade de opções a tomar ao nível do *software*, da *hardware* e das modalidades de controlo e operação da criação. Esta não normalização, ainda que se encontre padronizada pelo denominador comum ‘laptop’, é na verdade bastante irregular e imprevisível, e vai de um extremo ao outro das possibilidades de utilização; desde a total improvisação em *live coding* ao quase *replay* (Stuart, 2003) de alguns artistas electroacústicos; desde o ritmo compulsivo do *techno* ao estaticismo da música *drone*; desde a natureza social de Plastikman a animar as pistas de dança à imersividade individualizadora de López. A singularidade rompe com a lógica de produção musical em que tipicamente, a um resultado parece ter de estar sempre associada uma produção de acção tangível, previamente mapeada no nosso conjunto de conhecimentos relativos às práticas musicais.

Assim, na perspectiva de Jordà, quando acontece uma tal impossibilidade de associação ou “falta de correlação perceptual”, parecem estar reunidas as condições para que possa emergir uma perturbação nas audiências. Audiências, que, ao mesmo tempo, pela elevada produção de eventos, se vão adaptando ao novo paradigma do modelo-não-modelo. Provavelmente, tal como referia Laetitia Morais numa observação feita no *focus group*, “a necessidade de se sentir a fisicalidade, um dia acabará por se dissipar tal como a fotografia deixou de ser uma questão para a pintura”.

Curiosamente, a questão da correlação perceptual aparece aludida com bastante frequência ao longo dos inquéritos¹⁶⁸, e é referida por diversas vezes, no plano das relações criativas que se produzem frequentemente em concerto entre a criação sonora e a criação e imagem em tempo real. O próprio Jordà, refere que muitas vezes essa relação se faz através do sacrifício de uma das partes.

I personally dislike very much most of the audiovisual performances that just use visuals (eg. VJs) for bringing something to the eyes!

- *Sergi Jordà*

*Kim Cascone*¹⁶⁹, quando questionado sobre o valor do gesto musical em palco, ao colocar-se no ponto de vista da audiência, recupera a questão dos ‘visuais’¹⁷⁰ em concertos de laptop’, colocando o relacionamento numa perspectiva que também em outros inquiridos é visto como um relacionamento de ‘solução’:

(...) the days of laptop musicians seated behind a laptop on stage with visuals being projected behind them have become boring.

- *Kim Cascone*

¹⁶⁸ Ver quadros de respostas e tendências em Resultados (4.4)

¹⁶⁹ Kim Cascone - http://en.wikipedia.org/wiki/Kim_Cascone

¹⁷⁰ “Visuais” é um termo usado regularmente entre criadores e programadores culturais para referenciar o trabalho resultante da interação entre performers sonoros/musicais e artistas visuais. São exemplo os trabalhos de Lia, Tina Frank, Laetitia Morais, Sladzana Bogeska, Hugo Olim, Alba Corral, Simon, Geilfus, Joanie Lemercier.

Kera Nagel, a parte feminina do duo Incite¹⁷¹, sublinha a popularidade da solução e refere que muitas das vezes, os criadores sonoros suportam-se nos visuais para desviarem a atenção de si próprios. Esta opção parece apontar para o reconhecimento de uma descontinuidade no processo de relacionamento com a audiência.

In recent years, the combination of music and visuals has become more popular to an extent one could sometimes consider an abuse of this combination. In some cases, the musician prefers visuals to distract from his presence on stage. And occasionally, music and visuals don't go together very well.

We generally prefer to have a music "only" concert to an "audiovisual" act that's not exactly coherent - especially since the visual sense is much more dominant than the aural one.

- *Kera Nagel*

*Miguel Carvalhais*¹⁷², membro do duo @c e igualmente fundador da editora Crónica Electrónica¹⁷³ reforça esta ideia, também a propósito da mesma descontinuidade, e sublinha que muitos criadores sentem necessidade de preencher esse espaço, uma vez que o interpretam como um vazio e não atendem às possibilidades da acústica. Acontece porém que os resultados muitas vezes ficam longe de serem interessantes.

*Juanjo Palacios*¹⁷⁴, um artista sonoro das Astúrias, no seguimento da sua concordância e empatia com o desejo de Evan Parker de se poder dissociar do palco, subscreve a mesma opinião em relação à implicação de visuais em concertos e recupera a preocupação manifestada ao longo do tempo por diversos criadores que se têm empenhado em tentar implementar condições de produção de concertos em regime acústico:

Penso que se comete muitas vezes o erro de acompanhar o som com uma aposta na encenação e em visuais, como se só por si, o som não fosse suficientemente poderoso para atrair a atenção da

¹⁷¹ Incite - <http://www.incite.fragmentedmedia.org>

¹⁷² Miguel carvalhais - <http://www.carvalhais.org>

¹⁷³ Editora Cronica Electrónica - <http://www.cronicaelectronica.org>

¹⁷⁴ Juanjo Palacios - <http://juanjopalacios.com>

audiência. (...) mas também é certo que muitos concertos onde o áudio e o vídeo estão sincronizados resultam em experiências fantásticas e onde se sente que há um discurso coerente. No entanto, na maioria das vezes, a única coisa que os visuais conseguem é distrair a atenção da música.

- Juanjo Palacios

Fechar os olhos, e ouvir

Esta preocupação de implementação de condições acusmáticas encontra-se significativamente referenciada neste conjunto de 30 inquéritos e é tida em conta como uma via de se devotar atenção à escuta e um meio bastante desejado de se produzirem concertos. Curiosamente, esta perspectiva surge nos inquéritos ora colocada do ponto de vista do criador, ora do ponto de vista da audiência. Miguel Carvalhais, a propósito das soluções visuais para contrabalançar a ausência de gesto musical, observa com alguma atenção os diversos gradientes adoptados:

Some others [artists] — and I have been experimenting with this — try to reduce visual stimuli to a maximum, drawing the audience’s attention away from the search for a musical gesture (that not always exists or happens). Without needing to go as far as Francisco López and blindfolding the audience, because the space and ambience of the venue and of the audience is important, the fact is that doing this also allows the audience to devote more cognitive resources to the music being presented.

Miguel Carvalhais

*Frank Bretschneider*¹⁷⁵ um dos três vértices da editora alemã Raster-Noton, refere que para ele, enquanto criador, prefere ter visuais a acompanhá-lo como forma de conduzir a atenção da audiência. Contudo, incorre em aparente contradição quando entra em concordância com Evan Parker relativamente ao texto que encabeça o questionário, e afirma:

¹⁷⁵ Frank Bretschneider - <http://www.frankbretschneider.de>

*I'm with Evan Parker, I'm not interested in watching people play,
I just want to listen.*

- *Frank Bretschneider*

Se pensarmos que Bretschneider é um laptoper a tempo inteiro e que recorre ao trabalho de visuais nos seus concertos, aparentemente a sua preferência pode-nos causar alguma perplexidade. Contudo, a contradição é mais aparente do que real uma vez que, enquanto audiência, Bretschneider se limita a tomar uma posição diferente daquela que toma como performer. A justificação parece residir na zona da gestão das expectativas, e à qual o autor cede privilégios ao expectador. Fechar os olhos não é um formato de produção que lhe pareça interessante de implementar no seu trabalho, mas é uma opção que para ele faz todo o sentido enquanto expectador.

*Francisco López*¹⁷⁶, ao responder às questão 4 em que é convidado a pronunciar-se sobre a ausência de gesto musical e de informação visual na experiência de assistir a um concerto, alega que na verdade, à excepção de muito raros concertos em que o espaço fica realmente às escuras,

*all musical performances - including those of "electronic" music-
do indeed have both gestures and visual information. Their codes
/ conventions / canons are just naturally different from those of
other traditions, like pop music, for example.*

- *Francisco López*

Desta forma López questiona a própria definição e delimitação do conceito de gesto. O lugar onde começa e acaba, não pode ser entendido naturalmente da mesma forma e coincidentemente na música electrónica e na música rock, uma forma de expressão que ganhou popularidade precisamente por escalar a gestualidade musical ao ponto de se tornar em sim mesmo, uma forma de encenação, numa dimensão muito próxima das ambições operáticas de Wagner. O que López propõe, enquanto criador é na realidade a passagem para uma outra dimensão de produção em que prevê a exaltação da atenção sobre a audição como uma condição *sine qua non*. E embora López seja visto como um lutador implacável pela obliteração de informação visual em concerto, verificamos que

¹⁷⁶ Francisco López - <http://www.franciscolopez.net>

uma parte considerável dos inquiridos partilha igualmente este desejo e esta ambição, independentemente de ser um praticante ou não dos concertos às escuras. Nalgumas das descrições alusivas à experiência de estar concerto às escuras, sente-se que há uma carga emocional associada à experiência a que, curiosamente, não é estranha a criação de fortes imagens interiores à medida que o concerto acontece. De alguma forma, a escuridão activa a imaginação e cada um a seu modo faz a sua viagem, com mais ou menos tranquilidade, independentemente dos gestos, movimentos e acções físicas do performer.

Laetitia Morais, observando o modelo de produção proposto por López a partir do ponto de vista da audiência, aponta a solução de vendas nos olhos como relativamente intrusiva, levando-a a sentir-se desagradada ao ser condicionada no seu comportamento:

a obliteração a que o espectador é sujeitado em prol da performance musical, provoca-me em contrapartida, um particular estado de ansiedade, inquietude e desconforto que condicionam a minha apreciação da composição sonora. Não considero o condicionamento do comportamento e a ausência de informação visual favorável à usufruição, nem encontro pontos de relação entre a posição do espectador vendado com o processo de criação do autor.

- *Laetitia Morais*

A lapter alemã, *Antye Greie-Ripatti (AGF)*¹⁷⁷ a propósito da imagem que se tem vulgarmente de um músico tradicional, lembra que a conexão entre o que se vê, o que se ouve e o que se compreende desta combinação nem sempre é óbvia, e nem sempre resulta como uma percepção verdadeiramente objectiva e clara para quem vê e escuta:

people should close their eyes and trust their ears much more often. Also I don't think guitar playing is more interesting to look at than software manipulation on a laptop or a single performer on piano.

- *Antye Greie-Ripatti*

¹⁷⁷ Antye Greie-Ripatti (AGF) - <http://www.poemproducer.com>

Ainda assim, como refere, “não deixa de ser fascinante observar um baterista a tocar se ele ou ela forem realmente bons”, contudo, se tiver a oportunidade de estar numa performance musical às escuras, também adora a experiência.

*João Ricardo (OCP)*¹⁷⁸, invoca também o exemplo de um baterista para enquadrar a questão da motivação que subjaz ao próprio acto de criar e de partilhar a experiência criativa com o público:

how silly would it be to watch the moves of a drummer and hear no sound? The opposite would still work. (...)

Sight is preponderant over audition, hence the common expression “I went to see a concert”. However, people tend to forget why they were there in the first place: to hear the concert.

- *João Ricardo (OCP)*

*Helena Gough*¹⁷⁹, criadora que se apresenta habitualmente em concerto às escuras e deslocada do palco, alude também ao exemplo de instrumentistas dotados, os quais sempre achou fascinante de observar, mas refere que esse aspecto não a impede de ficar igualmente realizada num concerto que aconteça às escuras, embora admita taxativamente:

laptop performance is always visually pointless, and the need to be on a stage gives the feeling of being ‘entertainment’ for the audience.

- *Helena Gough*

*Hugo Olim*¹⁸⁰, lapter visual, criador relativamente insuspeito quanto ao valor que atribui à imagem, sublinha:

a ausência de um gesto musical dá-nos a possibilidade de nos concentrarmos mais na música, ouvindo mais com os nossos

¹⁷⁸ João Ricardo (OCP) - <http://joaoricardo.org>

¹⁷⁹ Helena Cough - <http://www.helenagough.net>

¹⁸⁰ Hugo Olim - <http://www.hugoolim.com>

ouvidos e menos com os nossos olhos, dando-nos assim uma verdadeira experiência sonora.

- *Hugo Olim*

Esta observação de Olim, tal como parte das anteriores e de outras constantes da globalidade dos inqueritos, além de enfatizar a valorização do acto de escutar, coloca ainda uma tónica muito especial sobre o conceito de ‘experiência’, associando-o ao modo como vê e estabelece o seu relacionamento com o programa musical. A mesma percepção sobre o valor da experiência musical é notada igualmente por João Ricardo quando alude à importância de se ter um público educado, capaz de ajustar a sua matriz ao evoluir dos tempos, ponto a partir do qual se pode potenciar a capacidade de fruir a criação electrónica numa perspectiva que não diabolize a ausência de gesto ou de informação visual:

It's a question of habit. If the public is educated to listen instead of watching, eventually, it'll become common practice and normal and not an awkward experience. In fact, it's easier to be immersed in sound if there aren't any distractions. Concerts in the dark or with the audience blindfolded are common these days, forcing a different perspective on what to expect from a concert.

- *João Ricardo (OCP)*

Por outro lado, este sentido de observar a circunstância de assistir a um concerto como uma experiência e não como um mero ‘estar’ ou assistir, a partir dos casos observados, parece remeter para uma valorização da concentração no processo perceptual que advém do próprio posicionamento pessoal face à escuta. É como que um processo de realimentação em que a concentração conduz a um resultado que por sua vez amplia a própria percepção de concentração.

Contudo, como salienta *Pascal Baltazar*¹⁸¹, a questão da gestualidade, de um ponto de vista de produção, pode ser observada segundos dois pontos de vista diametralmente opostos: o do espectador/ouvinte e o do criador/performer. Baltazar refere que no seu

¹⁸¹ Pascal Baltazar - <http://www.zkrx.org>

caso esta questão tem inclusivamente contornos algo paradoxais uma vez que ele próprio se posiciona diferentemente, conforme os seus próprios interesses.

As a listener, I prefer closing my eyes when attending to a concert, which gives much more dimensions to my experience, even if I feel that this is a much more powerful to listen to a concert than to a record, back home... physical presence, I guess... (...) I have experienced great concerts in the dark (such as « cinéma pour l'oreille »), and horrible ones. Conversely, I have attended to great and less great concerts with visible performers. (...) More generally, I think that there's always more potential annoyance with visible performers, as they might be overplaying the gesture... (or just looking bored)

- *Pascal Baltazar*

Por outro lado, quando se posiciona como criador, o gesto surge como aspecto vital, ainda que não considere importante ser observado pela audiência:

The main point of the use of gestural instruments/interfaces in both of those works [Pyrogenesis, Incises] (and in general in my work) comes from a long-standing desire I have to really perform the music, at all of its stages.

- *Pascal Baltazar*

Assim, na sucessão de vários concertos, Baltazar reporta em detalhe várias reacções, umas mais favoráveis ao gesto do que outras, mas sublinha que algumas pessoas, a quem apelida de “hardcore acousmatic aficionados” terão qualificado a sua presença em palco como “retrograda”,

because they thought it was bringing back the perception of causality, which acousmatic music had thrived to get rid of !!!

- *Pascal Baltazar*

Um dos argumentos que surge recorrentemente a questionar a validade de uma performance onde apenas se escuta e nada se vê, é aquele que estabelece um paralelo

com estar-se em casa a ouvir um cd. *Alex McLean*¹⁸² é um daqueles artistas que embora sendo um grande utilizador do laptop, quando questionado sobre a ausência de gesto, refere que pode fazer sentido se se tratar de musica de dança já que o performer coloca o centro das atenções na audiência e longe de si. Contudo, já não considera que se aplique o mesmo princípio de observação se se tratar de uma sala de espectáculos tradicional.

If it's concert hall music, I find it uncomfortable not to have any hook into the music. If the music sounds complex, and you don't know how it is being made, it is often impossible to know how to approach listening to it. But again it depends on the music, sometimes it can have a particular evocative quality that is enough to lead you in, but still if there is nothing to see, and the performer doesn't seem to be doing much, you may as well be listening to a recording at home.

- *Alex McLean*

*Laurence English*¹⁸³ por seu lado, coloca uma tónica muito especial sobre a delimitação do conceito de performance e enfatiza a importância de se manter uma forte relação de coerência entre a própria natureza performativa dos instrumentos e a forma final a projectar na performance. Contudo, contrariamente à posição de McLean, Laurence considera existir uma especificidade muito grande nas apresentações ao vivo, e não encontra qualquer paralelismo entre assistir a um espectáculo ao vivo e ouvir a mesma música em casa.

I believe it's the physicality of sound that makes live performance unique and commanding to audiences. Listening can be achieved in the home or on headphones, but listening with you whole body requires something more substantive like a sound system.

- *Laurence English*

¹⁸² Alex McLean - <http://yaxu.org>

¹⁸³ Laurence English - <http://lawrenceenglish.com>

Kim Cascone, ao pronunciar-se sobre a sua vertente performativa, tendo em conta os seus objectivos de se afastar do modelo tradicional assente na produção de gesto e/ou de informação visual, sublinha que há muito que modificou a sua relação com a produção musical. Refere:

I have shifted to a more acousmatic approach to diffusing my work and now sit in the audience in total darkness save for the glow of my laptop screen. (...) If listening is the goal for a laptop musician then I'd suggest shifting to an acousmatic mode of presentation”.

- Kim Cascone

Esta posição de Cascone parece apontar claramente para uma necessidade de ajuste ao nível da criação e da produção, fazendo eco da nossa invocação a propósito do posicionamento do autor, enquanto produtor de si próprio suscitado por Benjamin (1992).

Necessidade de ajuste nas expectativas

Gough, performer regular na criação de experiências imersivas, às escuras, equaciona esta percepção ao considerar o historial da performance de música electrónica segundo uma lógica evolutiva e introduz uma ideia igualmente sublinhada por um número considerável de inquiridos: a necessidade de se operar um ajuste nas expectativas da audiência. Como Gough refere:

until people began producing music electronically, musical gesture was always intricately linked with the production of sound. Audiences went to performances to see the musicians as well as hear the music; the visual presence of the performers was part of the audiences’ enjoyment. This is not true of electronic music particularly that made with laptop or synthesizer. With these instruments, musical gesture is absent and the musical performance ceases to be visual. ‘Performance’ is in some ways a redundant word in this context, and ‘sound experience’ perhaps more appropriate. The drama and excitement of gesture is gone, but the musical experience can be intensified by an audiences’

focus on listening alone. The only thing needed is an adjustment of expectation on the part of the audience. If they are able to do this, they could realize that it is possible to listen in a way that is deeper and more intricate. They might also realize that there is also a rich visual experience to be had behind closed eyes.

- Helena Gough

Esta combinação de ideias, acaba por retomar o conceito de desprogramação sublinhado por Dhomont em *Acousmatic Update* a propósito da forma de se olhar para a música concreta:

musique concrète pieces asks of its listeners that they un-program their hearing (accustomed to the matrix of pitch, scales, harmonic relations, instrumental timbres, etc) and develop an attitude of active listening based on new criteria of perception.

Acousmatic art is the art of mental representations triggered by sound. (...) the act of hearing without seeing (Bayle) allows our mind to concentrate on the music itself (Dhomont, 1995).

E, tal como o próprio Bayle clarifica, para que esta transformação ou “desprogramação” possa ocorrer *“in tune with experience in general, with the sense of life”*, é necessário que se operem ativações na audiência, em três planos diferentes:

the first plane of motor-sensory appearance (hearing), the second plane of attention focused on relevant details (listening), the third plane of correspondence (understanding) (Bayle, 1989).

Conscientes de que esta transformação relativamente à gestão de expectativas tem de ser feita de uma forma integrada, tendo em consideração uma exponenciação da sensibilidade sobre a percepção aural, uma parte considerável dos inquiridos, refere-se à importância do criador se posicionar de uma forma mais activa no domínio da produção de condições para a fruição da sua própria obra.

O autor-produtor

Ao contrário da estrela de rock que chega aos locais de concerto e já tem o seu *backline*¹⁸⁴ pago pelo promotor do espectáculo e devidamente preparado em palco por um técnico que lhe é assignado pela produção, o criador electrónico actual, tendencialmente, intervém directamente sobre o espaço e sobre a forma de tornar a globalidade dos acontecimentos mais interessante. Ele pode intervir sobre a disposição dos altifalantes, enviando previamente um *riders*¹⁸⁵ técnico muito particular, e pode mesmo alterar a configuração habitual de cadeiras, com as suas mãos em função de uma observação relativa à forma de difusão e disposição dos altifalantes. Pode igualmente condicionar a luz, cancelando-a ou reduzindo-a ao seu gosto. Não queremos com isto dizer que estas opções não possam ocorrer noutras manifestações musicais, antes pelo contrário, sabemos que elas acontecem em todas as áreas criativas. O que marca aqui a diferença é a forma como se opera a produção, neste caso, combinada na própria pessoa do criador que duplica as suas funções e as metamorfoseia num novo modo de produzir a criação. E tem sido este modo que temos apontado ao longo deste estudo como sendo relativamente novo e inovador na forma de se produzirem as artes. Tomando como exemplo o caso das artes plásticas ou da literatura, actividades solitárias por excelência, como se sabe, sempre que possível o criador tende a liberta-se das funções de produção e a transferir essa responsabilidade para outra pessoa. No caso do pintor, essa transferência poderá ser para um galerista que o agencia e gera a produção, indicando-lhe inclusivamente a quantidade de quadros a produzir por ano. No caso do escritor, quando a sua obra recolhe atenções suficientes, a evolução faz-se tendencialmente no sentido do estabelecimento de laços contractuais com editores que actuam igualmente como promotores da obra, libertando o criador tanto quanto possível dos compromissos e das responsabilidades que decorrem da sua posição. De alguma forma, um escritor reconhecido como criador activo, tende a deslocar parte da produção da sua obra para terceiros e abstêm-se de lidar com questões ‘menores’ como por exemplo, as lojas onde

¹⁸⁴ O termo é usado para referir o sistema de amplificação de som que fica montado em palco atrás da banda, habitualmente constituído por amplificadores de guitarra e de baixo eléctrico. Ocasionalmente, dependendo da banda e do país, também podem ser considerados como parte do *backline* instrumentos musicais como teclados, guitarras, baterias, peças de percussão, órgãos, etc.

¹⁸⁵ Também referenciado como *riders* técnico, corresponde ao conjunto de requisitos exigidos para a realização de uma determinada performance. No *riders* podem estar incluídas questões técnicas de equipamentos e disposição, assim como questões relacionadas com hospitalidade no local da performance.

irá assinar autógrafos ou a quantidade de livros que irá autografar. Em contrapartida, criadores de laptop com reconhecimento mundial como é o caso de Carsten Nicolai (Alva Noto) de Murcof, ou de Robin Rimbaud (Scanner), fazem questão de agendar os seus próprios concertos, de publicar informações sobre as suas agendas e de responder pessoalmente a dúvidas e questões técnicas suscitadas pelos técnicos das salas de espectáculo. Nalguns casos, entre os quais se encontra mais uma vez o caso de Nicolai, os criadores surgem como editores dos seus próprios discos e não menos raro, ampliam a sua intervenção a alargam as publicações a outros criadores. São exemplo, as edições da Raster Noton (alemã)¹⁸⁶, da Room 40 (australiana)¹⁸⁷ da Crónica (portuguesa)¹⁸⁸, da Kvitnu (ucraniana)¹⁸⁹ ou da Mego (austríaca)¹⁹⁰. Curiosamente, no caso da Mego, dirigida actualmente e desde há bastantes anos por Peter Rehberg, um dos percursos da laptop performance, como previamente constatado, há uma série de edições que configuram um novo tipo de actuação editorial e de intervenção produtiva. Como exemplos dessa nova dimensão, encontramos a série *RECOLLECTION GRM* dedicada a edição de autores como Jean-Claude Risset, François Bayle, Bernard Parmegiani, Iannis Xenakis, Ivo Malec, Luc Ferrari, Guy Reibel e Pierre Schaeffer.

Retomando a discussão para o plano dos 30 inquiridos, observamos que a partir da questão 4 (relativa à ausência de gestualidade musical), cerca de 25 respondentes aludiram à necessidade de uma intervenção ao nível da produção que funcione como modeladora da criação em performances de música electrónica. Justamente o que atrás explicitámos através de casos objectivos.

Baltazar, um dos autores franceses inquiridos, refere ser fundamental uma boa adequação e gestão de energias na construção da percepção:

(...) it always depends on the way things are done... There is no recipe or stable rule for the connection between vision and audition in an artistic context.

-Pascal Baltazar

¹⁸⁶ Editora Raster-Noton - <http://www.raster-noton.net> (Carsten Nicolai, Frank Bretschneider, Olaf Bender)

¹⁸⁷ Editora Room 40 - <http://room40.org/site> (Laurence English)

¹⁸⁸ Editora Crónica - <http://www.cronicaelectronica.org> (Miguel Carvalhais, Pedro Tudela, Pedro Almeida, Lia)

¹⁸⁹ Editora Kvitnu - <http://kvitnu.com> (Dmytro Fedorenko, Kateryna Zavoloka)

¹⁹⁰ Editora Mego - <http://editionsmego.com> (Peter Rehberg)

Com a ideia de intervir de uma forma mais actuante, alguns criadores aludem no conjunto das respostas a uma dinâmica fundamental na gestão dos estímulos visuais e aurais durante a produção de uma performance. Esta dinâmica de intervenção, ora praticada por alguns ora observada por outros, consiste essencialmente em modificar o espaço de performance, assim como a relação com a audiência através da criação de novos modelos de produção.

Implementação de novos modelos de performance

Em 30 observações feitas à questão 4, este tópico, a sublinhar a implementação de novas formas de se produzir a performance, aparece referenciado por diversas vezes e surge igualmente no conjunto de todas as outras questões. Surgiu também com grande incidência, nos Estudos 1 e 3.

O próprio Pascal Baltazar, numa visão retrospectiva do seu percurso, refere nas declarações proferidas que num dado momento lhe parece ter-se sentido pressionado a partir do exterior para produzir mais gestualidade nalgumas performances. Embora ele próprio não tenha a certeza de ter sido efectivamente assim, foi uma sensação com que ficou desde então. Em todo o caso, na altura em que responde a este inquérito, Baltazar afirma que embora valorize a gesto na produção musical, opta agora por ficar fora de cena como forma de facilitar a concentração na escuta e não acha necessário expor-se fisicamente.

Mark Fell¹⁹¹, autor apresentado anteriormente na Revisão Histórica e no Estado da Arte, ao responder à questão do gesto musical poder ser um elemento ausente na performance, refere que não atribui qualquer relevância à sua ausência, antes pelo contrário, vê-o como “totalmente distractivo” e revela que se sente plenamente satisfeito a assistir a espectáculos de música electrónica em que o gesto se encontra completamente abolido da performance.

*Lia*¹⁹² é mais uma das várias pessoas que insiste na modificação do modelo, e embora seja uma artista visual, considera que o obscurecimento da sala pode trazer muitas vantagens à performance electrónica. Nesta consideração, lembra que há sempre a

¹⁹¹ Mark Fell - <http://www.markfell.com>

¹⁹² Lia - <http://www.liaworks.com>

possibilidade de se rever o próprio posicionamento, tal como já tinha sido referido por Laetitia Morais, também ela criadora visual. Segundo Lia, uma solução possível poderá passar por “aceitar o computador como um instrumento limitado, sem grandes possibilidades de performance, e gozar-se a música, pura e simplesmente”.

Miguel Carvalhais, colaborador de Lia desde longa data mas muito dedicado à causa acusmática desde há alguns anos a esta parte, faz notar que a implementação de novos modelos de produção ainda colide com alguma regularidade nos entraves que advêm do modelo tradicional de fruição musical, baseado na lógica causa-efeito.

Acousmatic performances are still somewhat of a relatively new experience for many listeners. As such, people still tend to search for visual cues on musical performances (and performers) in order to anticipate or understand the music that is being performed. The absence of musical gesture can thus constitute a problem for some audiences — and by extension, for some performers...

- Miguel Carvalhais

Desta forma, Carvalhais sublinha o impacto sentido por alguns criadores no sentido de produzirem mais conformidade causal, por via do gesto e da acção física, aspecto que encontra justificação nas afirmações anteriores de Baltazar ao admitir ter sentido essa pressão a partir de “*third-party opinions*”.

Robin Storey¹⁹³ (*Rapoon, ex Zoviet France*) um criador muito pouco dado a concessões, refere num tom quase anedótico alguns comportamentos que considera despropositados em performance de laptop:

I agree to a large extent with what is said [by Evan Parker] and would add that I find many of the gestures and poses adopted by performers to be not only a distraction but so clichéd as to be annoying. Rock star poses are not really necessary or appropriate in the kind of music I do and yet I have seen people trying to look like rock guitarists with a laptop!! It seems futile and silly.

¹⁹³ Robin Storey - <http://www.the-edge.ws/pretentious/rapoon/rapoon2012/home.html>

- *Robin Storey*

Esta referência de Storey, embora colocada numa perspectiva muito particular e pragmática, na essência, encerra um problema de ética relativamente complexo e invoca para a discussão, questões de natureza estética intimamente associadas à questão ética. De facto, de uma opção decorre um resultado (estético). Ora, se a primeira é questionável, é muito provável que o segundo sofra algum efeito por contaminação. Em termos práticos, esse efeito é um resultado perceptual, precisamente aquilo que Storey aponta como cliché e aborrecido e que o faz sentir-se tão desagradado em relação a algumas performances.

Sergi Jordà, referido no início desta discussão, aponta a falta de correlação perceptual como um factor primordial e potencialmente perturbador para o público, uma ideia que também é partilhada por *Simon Whetham*¹⁹⁴ quando preconiza a possibilidade de desaparecer de palco, um pouco à semelhança do desejo de Parker:

[I] tried different methods in which to 'disappear' when performing – because I want people to focus on the sound. I have tried darkened rooms, playing from behind the audience, and even considered the blindfold...

- *Simon Whetham*

Esta pro-actividade de Whetham é bem reveladora do empenhamento em que alguns criadores se acometem, e no seu caso em particular, denota um forte sentido de produção face às suas obras e à forma de as apresentar perante uma audiência, seguindo a perspectiva do autor-produtor (Benjamin). Como o próprio refere, depois de uma sucessão de experiências de transformação de espaços e da sua própria deslocalização do palco, ainda sente que há um longo caminho a explorar relativamente à possibilidade de comunicação directa com a audiência:

right now, before I perform, I give a short explanation of my work and then suggest people sit or lie down, and to close their eyes and follow me on a journey.

¹⁹⁴ Simon Whetham - <http://www.simonwhetham.co.uk>

- *Simon Whetham*

Este processo de interacção com a audiência surge como uma prática muito ocasional de alguns criadores electrónicos, e recupera a solução adoptada por Atau Tanaka em 1997, durante um concerto de laptop em Lisboa (secção 1.1.2). Esta possibilidade de operar transformações significativas a partir de uma nova abordagem de aproximação aos públicos parece ser igualmente partilhada por Jordà, embora se encontre colocada numa perspectiva muito diferente. Como Jordà refere,

perhaps, the most relevant for me nowadays is to “cultivate” the audience by making them not only expert listeners but also dilettanti (at least initially) performers. This could hopefully bring back “pop music” to its origin, to the place it has had during millennia until not so long ago (until 19th, 20th century): the music “of the people” and not the music “for the people”.

- *Sergi Jordà*

Assim, a partir da observação da globalidade das respostas produzidas pelos criadores durante a realização deste estudo, verificamos que existe uma dinâmica produtiva muito intensa, que parece ter como implicação natural, resultados estéticos muito diversificados e experiências pessoais igualmente ricas em casos especiais.

Não obstante a diversidade e a particularidade dos pontos de vistas, observamos que há um conjunto de preocupações e de motivações bastante transversais a atravessar o universo criativo dos laptopers. Na continuidade de algumas observações obtidas nos estudos anteriores, sobressaem deste conjunto:

- A convicção de que a descontinuidade na correlação perceptual entre a acção física musical, e o seu resultado – o que se ouve- produz um impacto que nem sempre é fácil de estimar e de aferir.
- Do ponto anterior decorre uma preocupação sentida pelos criadores, que por vezes tendem a ter comportamentos paradoxais, conforme estejam no palco ou na audiência, isto é, podem preferir fechar os olhos em performances alheias, mas preocupam-se em produzir estímulos gestuais e visuais como forma de não se colocarem em posição disruptiva face à audiência.

- Quando solicitada a comentar o depoimento de Evan Parker (Questão 1) que alude à possibilidade de ele próprio deixar de existir fisicamente em palco, e de não valorizar a informação visual e gestual produzida pelos outros performers, cerca de metade dos inquiridos comenta positivamente a posição de Parker e denota uma empatia muito generalizada face à sua posição (ilustração 24). Os casos de discordância ou falta de empatia são mínimos (4) e cerca de 10 casos assumem uma posição muito próxima da neutralidade sem que seja possível detectar nenhuma tendência em especial. Esta leitura global é obviamente uma apreciação qualitativa das respostas, e como tem sido uma constante sempre que falamos de tendências a sua interpretação tem de ser feita com muita flexibilidade. Contudo, será de notar que em 30 casos, apenas 4 denotam um sentido não empático com a posição de Parker, o que nos pode levar a questionar se de facto as pessoas pensam ou sentem que o envolvimento físico e o gesto são fundamentais no próprio acto da criação musical.
- Relativamente à Questão 3, que sugere aos inquiridos que se coloquem no ponto de vista da audiência e se pronunciem sobre se o gesto musical é ou não um *elemento chave* na experiência de assistir a uma performance musical, há uma maioria de 19 inquiridos que mostra discordância face à questão, e que atesta não o considerar como um *elemento chave* nessa mesma experiência.
5 Inquiridos respondem explicitamente que vêem o gesto como um aspecto fundamental, e 6 outros inquiridos consideram que poderá depender do caso, não manifestam nenhuma tendência particular em concordar ou discordar da sua vitalidade.
- Da globalidade destas observações fica a impressão de que para o grupo de inquiridos abordados, a produção de gesto musical e de informação visual por via da fisicalidade do instrumentista ou por via da introdução de uma componente audiovisual, não são aspectos vitais e decisivos na performance musical em geral. Contudo, esta observação sofre alguma oscilação, conforme seja produzida segundo o ponto de vista de criador (imaginando-se sob o olhar da audiência), ou segundo o ponto de vista do observador-ouvinte (imaginando-se entre a audiência).

Como trabalho futuro, estes resultados parecem apontar para uma possibilidade de investigação dirigida a averiguar as implicações do gesto na percepção, seguindo uma lógica de proximidade às audiências, dissociada da temática do laptop e da música electrónica em geral.

Por esta via talvez possamos considerar outros ângulos de percepção e avaliar se o *input* gestual (no seu sentido criativo) introduz alguma qualidade particular na criação musical, de tal forma que ela possa ficar impressa no próprio programa sonoro.

Este conjunto de princípios derivados dos resultados obtidos neste Estudo 4, orientam a metodologia que se apresenta nos Estudos 5 e 6.

5.5 Estudo 5: Experiência (Parte I: Registo de performance para análise em inquérito)

A partir dos resultados visuais obtidos (capítulo 4.5) podemos observar que se torna bastante evidente que há uma diferenciação clara entre cada uma das performances em termos do comportamento físico da pianista. Com a visualização das imagens associadas à interpretação 81, observamos claramente uma grande amplitude movimentos; o espaçamento entre pontos denota que para se fazer esse percurso espacial foi aplicada mais velocidade a cada um dos movimentos, pois caso contrário, os pontos tenderiam a estar muito mais próximos uns dos outros, ou até mesmo a ficar ocasionalmente sobrepostos.

A observação do conjunto de visualizações derivadas da interpretação 12 revela uma pequena quantidade de movimentos produzidos; a área de espaço ocupado na trajectória de cada ponto é muito delimitada e a proximidade de pontos é também muito acentuada.

Da combinação deste conjunto de observações, podemos inferir que as diferenças de performance se encontram expressas de uma forma muito visível e relativamente compreensível para um observador, o que nos permite concluir que se encontram realizados os pressupostos deste conjunto de procedimentos, projectados como parte auxiliar fundamental do estudo seguinte.

Assim, não sendo objectivo deste Estudo 5, avaliar ou comparar em particular cada umas das performances, remetemos a continuação desta discussão para o Estudo 6, altura em que equacionamos estes valores paralelamente aos resultados obtidos no inquérito. De facto, a razão fundamental deste estudo, visava sobretudo a obtenção de informação visual que auxiliasse e sustentasse a análise e discussão do inquérito seguinte, momento onde se equaciona a percepção das duas performances de piano.

Desta forma, embora este conjunto de visualizações possa permitir uma variedade de extrapolações sobre a forma como a interprete alterou a sua gestualidade fundamental – note-se os percursos diferenciados dos cotovelos numa e noutra versão – o facto é que o nosso objectivo está centrado essencialmente na obtenção de resultados visuais que

permitam ilustrar visualmente as diferenças comportamentais ocorridas em cada das performances, aspecto que só por si, não é detectável através da audição isolada de cada uma das interpretações.

I feel that if the music is well composed, surprising and/or well presented, you will not even notice the absence of musical gesture and visual information!

- *Simon Whetham (Estudo 4)*

5.6 Estudo 6: Experiência (Parte II: Inquérito)

Até agora, a maioria dos metodólogos tem aceiteado a ideia de que a utilização de perguntas abertas é inevitável nas primeiras fases de uma investigação. Lazarsfeld (1944) refere que as motivações dos inquiridos podem ser pertinentemente exploradas a partir de perguntas fechadas desde que elas sejam fundamentadas em resultados exploratórios obtidos através de perguntas abertas. Schuman e Presser (1979) também argumentam que as fechadas não implicam sugestões inválidas de resposta aos inquiridos desde que as alternativas postas tenham sido desenvolvidas através de perguntas abertas de carácter exploratório (Foddy, 1993, p. 157).

Este estudo visa aferir algumas das observações efectuadas nos Estudos 1, 3 e 4, e encontra-se suportado visualmente pelos resultados do Estudo 5.

Concebido como estudo final da sucessão dos estudos anteriores, constitui objectivo final deste processo investigar que tipo de impressão, um ouvinte pode extrair a partir de duas interpretações diferentes de piano, da mesma peça, sem a presença visual do *performer*. Esta impressão, pela formulação em que é colocada em inquérito, engloba essencialmente reacções de gosto e preferência baseadas na audição comparativa e visa a obtenção de uma resposta tangível por parte dos inquiridos, por forma a poder perceber-se de que interpretação o inquirido gosta mais.

Por oposição às metodologias formuladas nos estudos anteriores, todas elas muito abertas e pouco dirigidas a posicionamentos dicotómicos ou marcadamente objectivos, neste processo de averiguação, propomos um caminho que segue precisamente uma lógica de afunilamento sobre a tangibilidade no aspecto específico da gestualidade na expressão musical.

Este afunilamento, surge após uma sucessão de indícios repetidamente observados quanto à importância relativa que a produção de gesto e de envolvimento físico produzem no resultado aural das performances. Não foi pois objectivo considerar os aspectos visuais em presença, mas sim o valor da sua existência por observância a partir

da sua ausência. Assim, os inquiridos eram levados a pronunciar-se sobre o valor da performance, somente a partir da informação aural.

Embora se tenha revelado bastante complexo produzir tecnicamente todo o processo, uma vez terminado, torna-se bastante simples de objectivar e de sistematizar a informação resultante. Tendo em conta que seria importante obter uma amostragem o mais alargada possível, tornamo-la também diversificada no plano geográfico (foram obtidas respostas de todos os continentes) tendo sido atingido um valor total de 705 respostas.

Sobre os inquiridos

É pacífico que muitos dos problemas que surgem na situação de pergunta-resposta decorrem da pressão exercida sobre os inquiridos para que respondam através de uma das opções de resposta proposta. A forma mais frequente de ultrapassar este problema tem consistido em incluir categorias como “outro/a” e “não sei” como forma de reduzir o sentimento de que se é forçado a escolher uma hipótese de resposta com a qual não existe uma identificação clara (Foddy, 1993, p. 67)

A partir da quantidade e da diversidade geográfica que pôde obter, resultou uma grande diversidade etária com dados significativos obtidos entre os 18 e os 59 anos, o que garante uma amplitude de gostos bastante considerável. A grande incidência de respostas situou-se entre os 21 e os 39 anos de idade (33,19%, 27,66%).

Da totalidade dos respondentes, 41,28% afirma ouvir entre 2 a 3 horas de música diariamente e 28,37% ouvem entre 4 a 7 horas diárias. 8,65% afirmam ouvir 8 ou mais horas de música por dia, e 21,70% ouve menos de uma hora por dia.

Relativamente à forma como interpretam a sua relação com a música, 46,38% considera-se um ouvinte regular, e há 30,78% dos inquiridos que se vêem como ouvintes obsessivos. Estes dois valores perfazem um total de 77,16% , o que equivale a dizer que 544 indivíduos denotam de si próprios interesse médio ou muito elevado por música. De alguma forma esta autocaracterização parece apontar para uma população de

colaboradores potencialmente motivada para levar a cabo a inquirição, uma vez que denota forte interesse por música.

Quando se lhes pede que definam a actividade principal, observamos que 34,61% se identifica como músico ou compositor e só 17,16% afirma não estar envolvido em nenhuma área artística. Assim, podemos inferir que dos 705 envolvidos, cerca de 584 indivíduos (82,84% do total) se encontram envolvidos em áreas de expressão artística, e 56,32% do total estão ligados à música como principal actividade – professores, músicos, compositores, técnicos de som, engenheiros e produtores.

De alguma forma esta autocaracterização vem reforçar a impressão anterior que apontava para uma população de colaboradores potencialmente motivada pela proximidade à música.

Porém, a partir do momento em que os inquiridos são confrontados com a série de questões que se encontram englobadas na página 2 do questionário, há um total de 172 indivíduos que salta por cima das questões 6, 7, 8 e 9 - as questões em que se faz precisamente a avaliação crucial do inquérito. Ficam portanto sob abrangência do questionário apenas 588 inquiridos a partir dos quais se estabelece outra relação percentual, cabendo agora aos 588 participantes a percentagem e 100%. Na tentativa de procurar algum indício que pudesse correlacionar esta situação, encontramos uma possibilidade eventual de factores que podem ter influenciado a decisão de 172 inquiridos não continuarem o inquérito:

- Pessoas não envolvidas na área musical = 187
- Pessoas não envolvidas na área das artes = 121

Sobre os resultados

Relativamente ao total de inquiridos que completaram o inquérito, na *Questão 6*, 79,17% (422) indicam reconhecer o tema musical em apreciação e 20,83% (111) assume não reconhecer a peça. Considerando que pode haver alguma variabilidade nestes resultados, ainda assim podemos considerar que uma percentagem relativamente alta dos respondentes detém conhecimento prévio que poderá servir para melhorar a

avaliação comparativa. Pese embora esta possibilidade, convirá notar que no âmbito do que propomos avaliar, o facto de alguém não ter conhecimento prévio da peça não afecta particularmente o resultado, uma vez que o universo da avaliação se encontra circunscrito à comparação, e nesse sentido o ‘instrumento’ de apreciação de cada um é a sensibilidade musical à audição de cada uma das versões. Simplificando, quem não conhece um tema também não conhece o outro já que um, e o outro, são o mesmo em cada uma das versões.

Na *Questão 7*, apresentada de uma forma relativamente casual, procura-se obter o resultado crucial do inquérito, que é: saber se a versão que mais pareceres positivos recolhe é a que se identifica com a interpretação em que a pianista executa a peça naturalmente e à sua vontade (81), sem qualquer constrangimento físico e sem saber sequer o que lhe vai ser pedido na próxima fase do estudo.

| Answer Choices | Responses |
|---|------------|
| 81 | 37.71% 201 |
| 12 | 43.71% 233 |
| I do not notice any particular difference | 18.57% 99 |
| Total | 533 |

Ilustração 39: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 7 - Percentagens).

Assim, face aos resultados obtidos, concluímos que em 533 inquiridos, só 37,71% das pessoas consideram a interpretação natural a mais interessante.

Por sua vez, 18,57% consideram não notar qualquer diferença significativa entre cada uma das interpretações e os restantes 43,71% consideram a interpretação sujeita a constrangimento a mais interessante.

Tanto quanto nos pode parecer, estes resultados evidenciam uma possibilidade de não reconhecimento ou identificação do valor do gesto musical na ausência de informação visual correspondente.

Como explicado no capítulo dedicado à Metodologia, a *Questão 8* - dividida em 10 tópicos, serve essencialmente o propósito distractivo, e aparece como informação complementar do estudo podendo vir a ser retomada em estudos posteriores a esta tese, assim como, a quem interessado pela investigação a possa identificar como fonte de interesse para outros processos de investigação.

Recuperando novamente a indagação em direcção às preferências musicais dos inquiridos, retomamos a continuidade na *Questão 9*, dividida em 6 tópicos, todos eles muito próximos uns dos outros, com o objectivo de mais uma vez, através da distração em relação à questão essencial da preferência, conseguirmos criar um efeito *restart* na mente dos inquiridos, e dessa forma obter um resultado que indagasse de novo a opção de cada um.

Assim, seguindo as orientações quanto ao posicionamento de questões importantes, tal como sugerido por Foddy (1993), deslocámos a questão vital para ultimo lugar e voltámos a perguntar em tom casual: “*The performer is great on?*” - último tópico.

| | track: 81 | track: 12 | Unsure / Don't know | Total |
|---|---------------|---------------|---------------------|-------|
| The performer sounds more technically skilled on | 26.27% 140 | 33.77% 180 | 39.96% 213 | 533 |
| The performer sounds more emotionally involved on | 39.59% 211 | 38.27% 204 | 22.14% 118 | 533 |
| The performer sounds more like an improviser on | 28.14% 150 | 30.96% 165 | 40.90% 218 | 533 |
| The performer sounds physically more engaged on | 32.46% 173 | 37.71% 201 | 29.83% 159 | 533 |
| I can visualize more easily the performer on | 32.65% 174 | 31.52% 168 | 35.83% 191 | 533 |
| The performer sounds great on | 32.27% 172 | 37.71% 201 | 30.02% 160 | 533 |

Ilustração 40: Estudo 6, Resultados “Evaluating Piano Performances” (Questão 9 - Percentagens).

Os resultados obtidos mostram que em 533 inquiridos, só 32,27% (172) das pessoas consideram a interpretação natural a mais interessante - menos 29 pessoas do que na Questão 7.

Por sua vez, 30,02% (160) consideram-se inseguros ou não saber o que responder em relação a notar qualquer diferença significativa entre cada uma das interpretações – mais 61 hesitantes do que na Questão 7.

Os restantes 37,71% (201) consideram a interpretação sujeita a constrangimento a mais interessante – menos 32 pessoas do que Questão 7.

Desta forma, a interpretação com constrangimentos volta a recolher mais aderência do que a interpretação natural, tal como já tinha acontecido na Questão 7.

A verificar-se a possibilidade de enviesamento, ela ocorrerá por efeito de primazia (Foddy, 1993, p. 66) a favor da interpretação 81, colocada em primeiro lugar. Como

refere Foddy, a propósito da possibilidade de indicações contidas no conjunto pré-fornecido de opções de resposta:

(...) a própria ordem do conjunto de opções de resposta pode constituir uma fonte de informação sobre como interpretar as próprias opções propostas (Foddy, 1993, p. 61).

O que nos dizem os resultados?

Tendo em conta o objectivo de se obter uma resposta relativamente tangível quanto às preferências dos inquiridos, parece ser evidente que das duas formulações criadas para obter a mesma reacção - Questões 7 e 9 (6º tópico)¹⁹⁵, se obtêm alguma consistência quanto à preferência pela interpretação 12, assim como uma igual consistência pela não preferência da interpretação 81.

Se tivermos em conta que o que estava em consideração era a detecção das qualidades impressas, então teremos que considerar que em boa verdade, na Q9, 361 pessoas admitiram (directa e indirectamente) não ter preferência pelo tema em que a intérprete toca naturalmente e sem constrangimentos físicos. O que equivale a dizer que a detecção dessas mesmas qualidades comportamentais, não se verificou em 62,29% do total dos inquiridos.

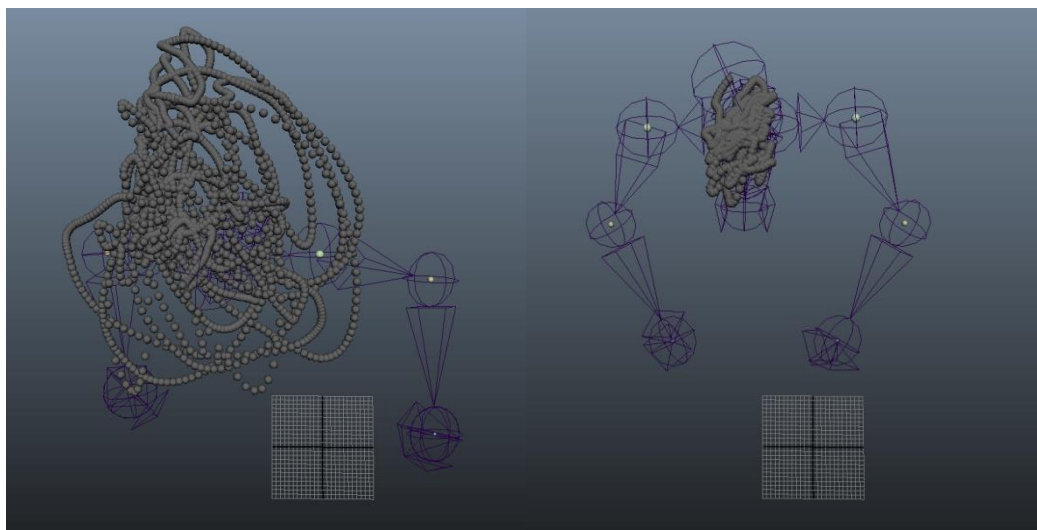


Ilustração 41: Estudo 5, Visualização de performances
(esquerda: 81 -interpretação natural; direita: 12 - interpretação com constrangimento de movimentos)

¹⁹⁵ - A partir de agora, referir-nos-emos a estas questões como Q7 (Questão 7) e Q9 (Questão9).

Tal como se pode verificar a partir das imagens, embora não tenha sido detectado pela maioria dos inquiridos, houve uma diferença bastante significativa entre os comportamentos físicos de ambas as interpretações. Repare-se na circulação espacial verificada no ponto de referência (e arrastamento) em cada uma das versões. A percepção de estaticidade na interpretação *12* é bastante menos expressiva e distribuída no espaço do que a versão *81*.

Paralelamente e em complemento é possível fazer-se uma apreciação mais detalhada a partir dos vídeos realizados em tempo real durante as gravações, assim como a partir da animação realizada em Maya a partir da captura de movimento (Anexo C).

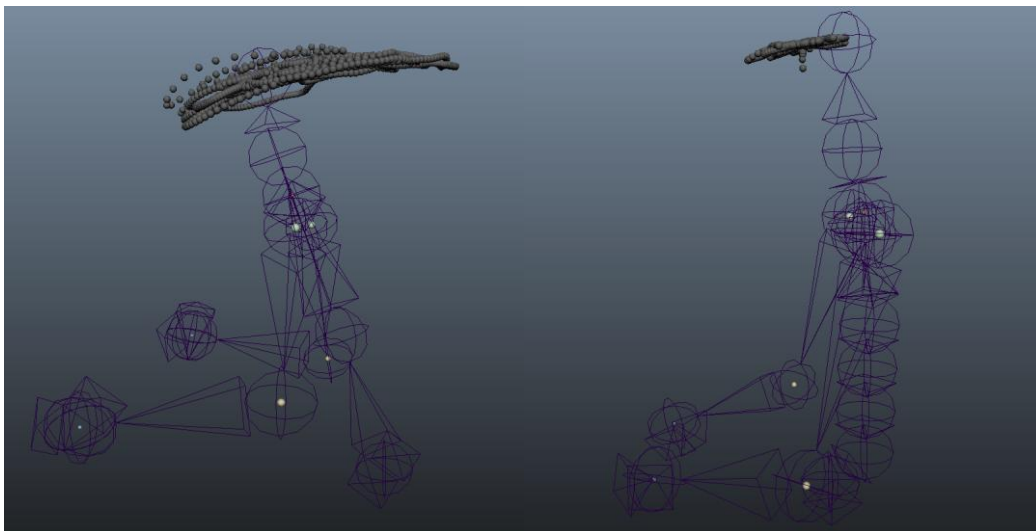


Ilustração 42: Estudo 5, Visualização de performances
(esquerda: 81 -interpretação natural; direita: 12 - interpretação com constrangimento de movimentos)

Nas duas imagens acima, feitas a partir da lateral, podemos verificar como em *12* a amplitude de movimentos se encontra reduzida a uma pequena zona espacial, por oposição à versão *81*, cuja amplitude se mostra bastante variável.

Continuando as apreciações, observamos que na Q7, 332 pessoas admitiram (directa e indirectamente) não ter preferência pelo tema em que a intérprete toca naturalmente e sem constrangimentos físicos. O que equivale a dizer que a detecção dessas mesmas qualidades, também não se verificou em 62,28%.

Atendendo a que houve uma variabilidade considerável entre o número de indecisos – 99 na Q7 e 160 na Q9, o facto de a percentagem correspondente evidenciar um desvio

nas respostas de 0,01%, revela uma elevada consistência nas opiniões dos inquiridos. Esta possibilidade de consistência na expressão dos ‘gostos’ e opiniões também parece ter sido prevista quando se apreciaram as características gerais dos inquiridos.

Por outro lado, observando os resultados do 1º e 4º tópico da Q9, também se verifica que a maior diferença entre opiniões (140/180) se encontra na questão: *“The performer sounds more technically skilled on?”*, em que 180 pessoas consideram a interpretação sujeita a constrangimento (12) a mais representativa dos dotes técnicos do interprete.

Por outro lado, a terceira maior variação de diferenças entre opiniões (173/201) é atribuída à questão *“The performer sounds physically more engaged on?”*. Neste caso, 173 pessoas consideram a versão 12 aquela em que há mais envolvimento físico na interpretação, não obstante ser a que corresponde à interpretação sujeita a constrangimento. Como sabemos, muito objectivamente, esta percepção não tem correspondências com a realidade. Fica-nos portanto por compreender e saber, que razão terá levado a que uma tal discrepância se tenha verificado tão significativamente, e com incidências repetidas.

Talvez seja uma boa oportunidade para recuperamos a hipótese associada aos objectivos do estudo, formulada e lançada na Metodologia (Objectivos):

a verificar-se a vitalidade do gesto musical e de toda a fisicalidade envolvida na interpretação de uma peça, será expectável que alguém que não tendo assistido à performance possa identificar e reconhecer consistentemente esse valor a partir da audição de uma gravação da mesma?

Na eventualidade de querermos formular uma resposta simplista e redutora, somos levados a pensar, face à globalidade dos estudos realizados, que há fortes evidências de que a resposta será tendencialmente negativa.

De facto, os diversos níveis de preocupação encontrados e sublevados ao longo deste estudo com a fisicalidade e a gestualidade na performance musical, parecem não ser

suportados neste estudo, pelo menos se pensarmos que aquilo que preocupa verdadeiramente os criadores é essencialmente a componente aural.

Tendo em conta que o instrumento sujeito ao estudo é um piano e não um instrumento electrónico, e não sendo detectada a ausência de envolvimento físico e gestual na sua utilização, será de esperar que o mesmo possa acontecer com mais facilidade com o uso de instrumentos electrónicos.

Assim, na medida em que a identificação não foi clara e consistente, talvez possamos estar em condições de questionar se o gesto musical e todo o envolvimento físico decorrente da interpretação, pese embora o seu valor comunicacional quando se assiste *in loco* a uma performance, não se encontrarão também associados a um fenómeno de conformidade social e cultural relativamente à forma como as audiências observam a performance e se relacionam com os intérpretes.

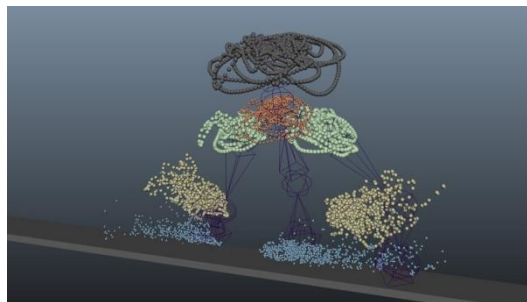


Ilustração 43: Estudo 5, Performance 81 (interpretação natural).

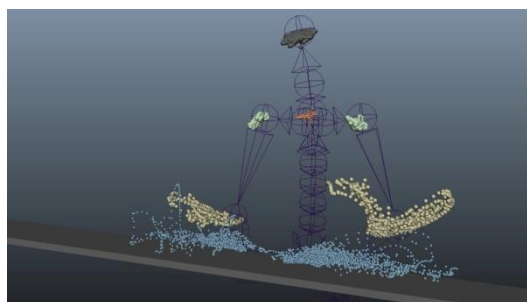


Ilustração 44: Estudo 5, Performance 12 (interpretação com constrangimento de movimentos)

Onde nos levam os resultados?

Tal como Sergi Jordà nota nos inquéritos do Estudo 4, há criadores-instrumentalistas tradicionais que se relacionam e ‘articulam’ muito bem com a imobilidade, fazendo dela

o seu ponto de honra nos concertos. Robert Fripp¹⁹⁶ surge como um dos exemplos mais referenciados e continuados ao longo dos anos. Segundo Jordà:

(...) there's a strong gap between his apparent effortless and minimalistic movements while seating playing the guitar, and the power (i.e. loudness and intricacy) of his sonic output. From the audience perspective, it can be true that this lack of perceptual correlation may be in some cases troubling.

- Sergi Jordà

Curiosamente, observando as declarações de Fripp numa altura em que se pronuncia sobre o papel que atribui à audição e ao compromisso que espera obter por parte da audiência num concerto, torna-se claro, que o autor se posiciona numa zona de grande percepção relativamente ao seu saber-estar enquanto autor-produtor (Benjamin). Refere:

To be a listener, to become a member of an audience, requires as much training as to become a musician. Listening is active, and our instrument is the ears. How we use our ears is part of the craft of listening (Fripp, 1995).

Também é perceptível, a partir de outras observações de Fripp, assim como de visionamentos de concertos seus (Mobile, 2003), que é claro existir para ele uma percepção de estar a lidar com um “valor negocial” do que o seu corpo representa em cena (Shepherd, 2006).

The more a body is foreclosed from display, the more fascinating and powerful it becomes. (...) The charisma of constraint (Shepherd, 2006, p. 25).

Retomamos assim, com estes exemplos, aquele que foi o nosso ponto de arranque nesta sucessão de estudos: a problemática da percepção em casos de expressão artística em que pela sua própria natureza, a ausência de movimento e de expressão gestual é quase uma constante. Sujeitando-se a muitas e variadas interpretações, esta dimensão da

¹⁹⁶ Robert Fripp - <http://www.dgmlive.com> , http://pt.wikipedia.org/wiki/Robert_Fripp

comunicação visual, começou a ganhar protagonismo com o aparecimento do laptop e com os primeiros artigos alusivos ao seu aspecto *motionless* (Cascone, Stuart, Turner), que já vinha sendo sentido e discutido desde que a acusmática começou a questionar o valor da informação visual na perturbação do processo de *escuta*:

[The] term acousmatic refers to a theoretical and practical compositional approach, to particular listening and realization conditions, and to sound projection strategies. Its origin is attributed to Pythagoras (6th C. BC) who, rumor has it, taught his classes –only verbally – from behind a partition, in order to force his students to focus all their attention on his message (Dhomont, 1995).

Muito pouco tempo antes da conclusão desta tese, há apenas escassas semanas, Jordà iniciou uma palestra no *Audiovisual Exchange* na Aalto Media Factory em Helsínquia, a enfatizar a problemática que resulta das relações que se estabelecem entre a componente visual e a componente sonora em performance, ao mesmo tempo que procurava delimitar as circunstâncias que rodeiam o relacionamento.

Curiosamente, o seu primeiro slide começava com uma imagem do artigo *Are luminous devices helping musicians to produce better aural results, or just helping audiences not to get bored?* (Joaquim & Barbosa, 2013) que justificada precisamente a introdução à problemática das relações que invocamos neste conjunto de estudos e na concepção geral da tese.



Figura 52: slide de *The Visuals in NIME: from FMOL to Reactable and beyond* a personal survey, Sergi Jordà.

Na imagem anterior e na que se segue, podemos observar dois dos slides que compõem a introdução, e notar que no segundo slide as primeiras frases são precisamente evocativas daquilo que constitui o cerne da motivação central desta investigação: as razões das decisões e a dicotomia entre as expectativas da audiência e os desejos de realização estética dos performers. Posteriormente, surge o segundo nível dicotómico e com ele, as questões: *Visual excitement? How much the performer can move? How big the gestures can be?*

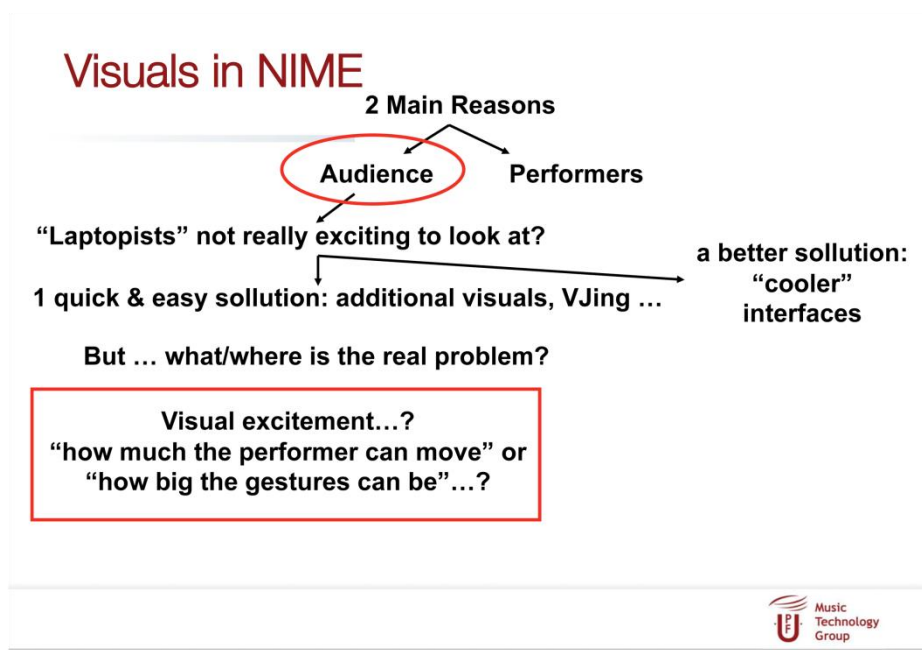


Ilustração 45: slide de *The Visuals in NIME: from FMOL to Reactable and beyond* a personal survey, Sergi Jordà.

CAPITULO 6:

CONCLUSÕES E TRABALHO FUTURO

Much of the work on gesture and performance techniques tends to assume a similar basic definition of the body, with its capacity for intentions and thus interiority (Shepherd, 2006, p. 113)

6.1 Conclusões

Perspectiva histórica

Sendo o tópico desta investigação a laptop performance, a primeira observação que importa fazer prende-se com o reconhecimento de uma certa dificuldade de análise de uma actividade que, não tendo nascido ontem, tem ainda assim uma história demasiado curta para se poder perspectivar um olhar distanciado e assertivo. Contrariamente aos instrumentos tradicionais, que tenderam a estabilizar a sua corporalidade após o momento em que se tornaram acessíveis para comercialização e utilização, o laptop, pelo contrário, parece ser um instrumento em constante possibilidade de mutação como é sugerido pelas diversas opiniões apresentadas. Assim, assistimos à emergência de um novo paradigma de instrumento que parece ter conduzido também ao aparecimento de novos modelos de produzir e criar música. A ubiquidade, a mobilidade extrema, a compactação de *mil mundos* num pequeno objecto e a possibilidade de desmaterialização do próprio instrumento ganharam contornos e possibilidades de produção até agora nunca vistos na criação musical.

Perguntar-se-á: de que forma veio este novo modelo de produção alterar o panorama criativo? A resposta obtém-se observando a profusão interminável de novos criadores e correntes estéticas que emergiram desde que o laptop entrou em cena; obtém-se, observando a quantidade de programadores-criadores informáticos que emergiram e deram origem a novas formas de encarar a programação, aproximando-a de uma “arte de saber fazer” verdadeiramente significativa no mundo da interacção entre as artes e a tecnologia.

Seria possível assistir ao crescimento exponencial de festivais e encontros como o Ars Electronica, o Mutek, o Sonar, o Transmediale ou o Unsound, só para citar alguns exemplos, sem o aparecimento das performances de laptop e das correntes que dele emergiram? Por outro lado, quantas empresas surgiram a partir de trabalhos de investigação iniciados no seio das universidades, em que o laptop aparece como uma componente essencial no modelo de produção, e sem a portabilidade do qual seria virtualmente impossível chegar aos mesmos resultados?

Conseguiremos imaginar o que seria da interacção entre criadores sem esta possibilidade de produção virtualmente em estado de ubiquidade?

Observando o universo produtivo dos casos e exemplos atrás referidos, e incidindo especificamente sobre a dimensão criativa musical, será da maior importância perspectivar as actividades do ponto de vista das consequências geradas e dos efeitos produzidos colateralmente. Neste âmbito, consideramos o reaparecimento da problemática suscitada pela música acusmática, em meados do século passado, como uma das questões mais pertinentes e interessantes que foram levantadas pelo surgir, inicialmente gradual e agora massivo, de performances produzidas com laptop.

Efectivamente, a recuperação desta problemática por via da acção e do comportamento dos criadores, veio suscitar a necessidade de recuperar a discussão para um plano mais analítico e teórico, no âmbito dos estudos de performance. Esta área de estudo, tradicionalmente alicerçada na instrumentação clássica, corroborada pelos resultados deste estudo, parece merecer uma nova possibilidade e oportunidade de expansão orientada para a análise e compreensão da performance electrónica e dos mecanismos que subsistem a um novo tipo de relacionamento em que os públicos parecem não estar tão preocupados com as questões da disrupção e as lógicas de causalidade tidas como dogmas da performance tradicional.

Efectivamente, o problema da lógica causal combinada com o modelo tradicional de produção de espectáculos assente numa mecânica de relacionamento *frente a frente visual* parece ter-se esbatido gradualmente, à medida que o laptop (e similares) foi ocupando os palcos de salas de espectáculo, um pouco por todo o mundo, desde os mais pequenos espaços até às grandes salas clássicas.

A questão do olhar (e do ouvir)

Como sempre tem acontecido ao longo das histórias dos homens, a problemática do posicionamento estético e ético do olhar do artista, reflectido posteriormente na sua criação é uma questão em constante mutação e em permanente reequacionamento. Recordando as problemáticas ligadas à forma como os *laptopers* se posicionam ao não providenciarem pistas de entendimento que permitam ao público *compreender* e acompanhar a fruição da obra, é fácil imaginar o suscitar de uma problemática semelhante quando Picasso apresentou pela primeira vez ao público o seu quadro *Guernica*.

Aparentemente, qualquer pessoa sentia que podia fazer o mesmo. Não havia qualquer evidência de destreza manual, as regras da tridimensionalidade estavam completamente esquecidas, sem pontos de fuga, sem profundidade alguma e sem o menor traço de sombras ou volumetria. Era como se a imagem tivesse sido criada por uma criança incapaz de observar as regras do universo com um olhar cirúrgico e rigoroso, incapaz de despir qualquer segredo da realidade e de encontrar nele as regras científicas que o regem e comandam.

Sentado atrás de um computador, o criador que escolheu não valorizar os princípios da causalidade no relacionamento com o seu público, tende a ser visto como um Picasso da música: *um sujeito que se esconde atrás de um ecrã e que gera acções que nós não percebemos*. Mais, gera acções que qualquer um pode fazer desde que o queira.

Numa cultura dominada pela disseminação de informação e pela desinformação, cabe aos criadores emergentes acautelarem a forma como produzem a sua própria obra (Benjamin, Cascone, López) e como gerem a informação que a rodeia.

A questão do olhar, já não é só uma questão do olhar do criador, começa sim, cada vez mais a ser uma questão de olhar sobre o olhar: olhar o olhar da audiência.

Corpo de conclusões

Iniciada com o objectivo de compreender algumas problemáticas emergentes na produção de música electrónica com laptop, esta tese propôs como ponto de partida uma aproximação ao território da criação e da produção dos artistas que escolheram este instrumento como forma de expressão criativa. Esta abordagem, baseada no contacto directo com os agentes, começou por procurar mapear essas mesmas problemáticas na literatura e na produção científica que tem reflectido sobre esta recente etapa na história

criação electrónica. Nessa aproximação, foram detectadas algumas ideias chave, a partir das quais iniciámos então os primeiros contactos com criadores.

A primeira fase da investigação partiu de um *focus group* onde se procuraram aferir e encontrar ressonâncias a partir das observações recolhidas na literatura científica, assim como auscultar novas preocupações e tendências a partir dos próprios criadores. Verificou-se haver uma identificação com o problema da imobilidade física e com a ausência de gestualidade relativamente ao que já tinha sido detectado na Revisão Histórica. No entanto, notou-se uma certa discrepância na interpretação e na importância das razões que motivam os criadores a contrariar esta tendência. Os criadores referem que se preocupam com este facto porque lhes interessa manter uma relação mais física com a criação e não porque estão preocupados com a questão perceptual da audiência. Esta percepção sobre a percepção gerada prende-se igualmente com uma característica que tem emergido gradualmente com os criadores de laptop (não exclusivamente, mas principalmente) a propósito dos modelos de produção, em que se verifica um aumento considerável de apostas em novos formatos cénicos e novas configurações do espaço de performance. Estes aspectos parecem estar a par de uma consciência global em relação à criação que leva os artistas a adoptarem cada vez mais uma posição de autores-produtores chamando a si, decisões que noutros modelos de produção musical estão habitualmente sob controlo dos agentes, promotores e produtores de espectáculos.

Considerando parte desta informação, endereçámos posteriormente um inquérito de âmbito mundial a criadores (Estudo 3). Este inquérito teve como objectivo fazer um levantamento de informações relativamente personalizadas a respeito desses mesmos autores, por forma a podermos auscultar a incidência de preocupações que identificavam a problemática da informação visual e gestual com aspectos cruciais na tomada de decisões. Para uma maior garantia de obtenção de resultados consistentes, usámos uma metodologia no inquérito que nos permitiu poder chegar à problemática sem nunca precisar de a invocar. Assim, caso não surgisse, isso poderia equivaler à sua falta de pertinência. Contudo, a problemática da disrupção e da rotura comunicacional emergiu das respostas com uma percentagem consideravelmente alta (44.23%) o que nos permitiu concluir que precisaríamos de investigar, por outro processo, a forma como os diversos criadores agiam e reagiam face a esta circunstância. Do conjunto de

observações realizadas, verificou-se ainda, sublinhado pelos diversos inquiridos, uma tendência para a implementação de uma actuação do tipo autor-produtor (notada anteriormente no *focus group*). Notou-se também uma tendência para o investimento em novos formatos de produção de performance, com o objectivo de aumentar a concentração na escuta e alterar o relacionamento com as audiências. Punha-se assim a hipótese de a razão se prender com o efeito de descontinuidade causado pela ausência de informação visual.

Tendo em conta este conjunto observações, desencadeámos então um novo inquérito (Estudo 4), dirigido especificamente à questão do gesto musical e da informação visual com especial incidência no impacto percebido, segundo dois pontos de vista: o dos próprios criadores e o da audiência. Para tal, usámos uma técnica de inquirição que oscilava entre a pergunta directa, e o espaço de subjectividade de cada um como forma de melhor aceder à sua interioridade. Em perspectiva, mantínhamos a intenção de perceber a variabilidade de soluções adoptadas (artísticas e produtivas), e de conhecer a forma como era lida a ausência de gestualidade.

O resultado dos inquéritos mostrou-nos ser bastante claro para os criadores que a questão do gesto se encontra bipartida entre (1) providenciar informação para o espectador e (2) fornecer uma melhor forma de interagir com o *hardware* e o *software*. O primeiro aspecto, que coloca a ênfase no espectador, revelou-se relativamente irrelevante como preocupação. Digamos que a situação é reconhecida e compreendida mas daí não resultam comportamentos significativos. Por outro lado, o segundo aspecto (acção directa sobre o equipamento) revelou-se de suma importância no caso dos artistas que precisam de estabelecer uma relação dinâmica e constante com os materiais. Digamos que os criadores mais físicos sentem esta problemática de uma forma muito mais intensa do que aqueles que não lhe dedicam atenção especial por serem mais moderados gestualmente. Em todo o caso, prevalece uma intenção ligada à criação (intenção na acção) e não à percepção (intenção sobre a recepção).

Esta preocupação da correlação perceptual parece sim estar ligada a uma tendência para a criação de novas dinâmicas na forma de se produzirem as performances e que parecem ter desencadeado variadíssimas formas de ocupação de espaços de performance, de distribuição de sistemas de difusão sonora, assim como de formas de relacionamento com o próprio público (Whetham, López, Gough). Estas soluções, que não sendo

verdadeiramente novas em termos de originalidade de produção, são contudo novas na quantidade e na variedade com que proliferam e transmutam espaços convencionais de espectáculo. Soluções como concertos às escuras, deslocação dos artistas do palco para o centro e fundo sala e diálogo prévio com a audiência começam a acontecer gradualmente um pouco por todo o lado e colocam o processo de escuta no centro das atenções da audiência. Como efeito deste conjunto de actuações, parece haver também uma despreocupação gradual em relação às questões do gesto musical e algumas soluções audiovisuais começam a emergir como peças esteticamente coerentes em detrimento de relações puramente funcionais e pensadas maioritariamente para atenuar a disrupção informativa.

Os resultados indicaram-nos também que há um número considerável de autores preocupados com a necessidade de um ajuste nas expectativas da audiência relativamente ao que pode ser uma performance electrónica. Ao pensarem assim, os autores denotam interesses que excedem o envolvimento típico dos músicos tradicionais, habitualmente desligados deste tipo de preocupações e apontam na direcção de um novo modo de actuação em que os criadores se empenham voluntariamente em intervir também ao nível da produção dos seus próprios eventos, da gestão de carreira, da produção de informação relativa ao seu próprio trabalho e se dedicam a uma interacção interventiva com a comunidade dos seus pares criando editoras, promovendo festivais e disseminando informação. Este conjunto de comportamentos, nos moldes e na intensidade com que se faz, parece configurar uma certa consolidação no posicionamento do autor enquanto produtor de si próprio, à luz do que já se tinha observado em estudo anteriores (Cascone, Benjamin).

Tendo em conta a importância do gesto musical parecer estar relativamente arredada das preocupações dos artistas de laptop, pese embora a permanência dessa “percepção de perigosidade”, pareceu-nos fundamental no processo evolutivo da investigação, conhecer finalmente a opinião das audiências sobre o valor desse mesmo gesto, ou da sua ausência. Contudo, uma vez que seria muito difícil conseguir ir ao encontro do público especializado da electrónica de uma forma sistematizada, haveria sempre o problema da amostragem, ocorreu-nos pensar numa experiência global que não englobasse só a electrónica e que fosse ao encontro da sensibilidade musical de uma

forma geral. Assim, em vez de fazermos uma avaliação a partir de música electrónica com público de electrónica, pareceu-nos mais adequado pensar numa experiência mais globalizante, de mais alto nível, e perceber como se comportará um público generalista face a uma questão generalista.

Com base na Revisão Histórica, partimos então do pressuposto de que o gesto é fundamental na criação musical, e que, por essa razão, fará também todo o sentido que o seu resultado se encontre expresso no programa sonoro resultante da performance que lhe dá origem. Desenhámos então uma experiência de avaliação perceptual (Estudos 5 e 6) em que os ouvintes não tinham acesso à informação visual da performance, tendo apenas que se pronunciar sobre o seu conteúdo musical.

Os resultados da inquirição mostraram-nos que embora as performances sejam muito diferentes do ponto de vista da expressão gestual e do envolvimento físico da intérprete, o resultado das audições não reflecte a percepção dessas diferenças. Isto é, o valor absoluto (aural) dos resultados não parece reflectir a diferença comportamental da intérprete no sentido de sublinhar o gesto musical e o envolvimento físico como mais-valias para a produção sonora final. Antes pelo contrário, os resultados apontam melhores resultados musicais na performance em que a intérprete está sujeita a um constrangimento físico forçado.

Cruzando a globalidade dos resultados obtidos em todos os estudos, observámos uma concordância com algumas posições de alguns laptops, ao assumirem a ausência de movimento como uma opção, e um aspecto valorativo na criação de condições para uma maior concentração na escuta e uma melhor fruição do programa aural.

Este posicionamento, parece ser sustentado pelo empenhamento de vários criadores em promoverem e investirem num novo tipo de relacionamento com os públicos, ao mesmo tempo que investem numa nova dinâmica na produção de eventos reconfigurando espaços e condições de (não) luminosidade (López, Cascone, Gough, Whetham, Fell, @c, etc), com o objectivo de ampliar as condições de recepção e percepção musical, muito à semelhança do que a acusmática tentou fazer há meio século atrás (Schaeffer, Bayle, Dhomont).

6.2 Trabalho Futuro

When, as punters, we buy a ticket to see a musician we often know some of their professional history; we assume a measure of competence and experience, some training (whether formal or informal) and a sufficient ability.

What may the musician assume of the audience's training, facility and experience in listening? (Fripp, 1995)

Numa perspectiva de investigação, a partir dos Resultados

Cruzando as considerações de vários autores sobre o valor da auralidade desligada da informação visual causal com os resultados obtidos nos variados inquéritos, sobressai como continuidade deste estudo a necessidade de se recuperarem para a discussão (1) os valores essenciais da acusmática, e (2) a reavaliação histórica de como o conceito se deixou aprisionar por uma zona estética, em detrimento de uma abrangência ética nos seus escritos e nas suas performances ao vivo. Francisco López refere-se-lhe jocosamente, referindo que mais do que um estilo musical, a acusmática é essencialmente uma posição ética, pelo que deveria ser designada por “acusmEtica”¹⁹⁷.

Avaliar o tipo de impacto provocado em audiências reais por performances electrónicas que criem uma descontinuidade comunicacional no plano dos estímulos visuais e gestuais. Seria interessante perceber até que ponto as audiências se adaptam, ajustam ou então em que medida rejeitam a disrupção.

Continuar a aprofundar parcerias com as disciplinas de captura de movimento (MOCAP) com o objectivo de criar dinâmica de interacção mais operacionais e capaz de responder a solicitações internas e externas. Uma possibilidade de investigação poderia ser o desenvolvimento de ferramentas integradas que permitissem agilizar e acelerar processos de trabalho em futuros projectos. Esta agilização poderia passar por

¹⁹⁷ Conversação privada com o autor.

exemplo pela criação de ferramentas específicas que permitissem a integração de diversos níveis de tratamento de informação numa plataforma de uso fácil e rápido.

Continuar a aprofundar os resultados obtidos no Estudo 6 (Interpretações de Piano) sobretudo aqueles que, aparentemente paradoxais, reflectem a opinião da maioria a indicar uma performance sujeita a constrangimento físico, como a mais interessante e aquela em que o interprete se envolve fisicamente mais com a interpretação. Estes dados parecem indiciar haver percepções que estão para além da compreensão imediata, pelo que será de todo o interesse compreender que mecanismos e processos sustentam e subsistem a esta discrepância perceptual. Um trabalho que merecerá colaboração com outras áreas do conhecimento como a psicologia e a neurociência.

Outras áreas de exploração

Como trabalho futuro propomos também a possibilidade de uma aproximação e integração dos ramos da psicologia social que se relacionem com a tomada de decisões que impliquem um feedback de grupo, nomeadamente com a possibilidade de comportamentos de conformidade que conduzam a decisões cruciais.

Face ao diálogo que mantivemos com autores, e tendo em conta alguns aspectos aludidos nos diversos inquéritos, estamos em crer que muitas vezes alguns meios tecnológicos prevalecem nas opções de compra sobretudo pelo interesse que suscitam visualmente, em detrimento dos seus resultados reais na acção criativa. Outro factor que importará analisar aprofundadamente e cuidar, é a tendência para considerar a novidade como um incremento de qualidade, seja ela tecnológica, ergonómica, etc.

Na perspectiva da Praxis criativa e produtiva

Retomar a produção dos EME (Encontros de Música Experimental)¹⁹⁸ iniciada em 2000 e interrompida em 2009, modificando substancialmente a programação e os objectivos que inicialmente eram dedicados e orientados para a produção de acontecimentos dirigidos ao público (instalações, concertos/performances e workshops de criadores presentes nos encontros).

EME. M de Media. M de Música. M de Movimento. M de Multidisciplinar.

(...) um espaço de confluência de artes na sua mais dilatada aspiração: a do diálogo e a da construção de um espaço de reflexão.

(...) um lugar de transversalidade e de proximidade entre criadores

(...) o darmo-nos a conhecer, da melhor forma que o podemos fazer.

(...) um lugar de reflexão por oposição a um lugar de certezas, questionar mais do que responder, e sobretudo estimular, na esperança de que uma vez criado o estímulo, surja a reacção. E com ela, o momento da renovação: novas formas, novos criadores, novos públicos, novos olhares (Joaquim, 2014).

No novo formato, serão criados dois grandes vectores de programação:

- *1 – Um programa de eventos públicos é alterado para performances exclusivamente acusmáticas. Paralelamente procurar-se-á desenvolver e implementar o conceito **AcumsEtica** proposto por López.*
- *2 – Um programa de intercâmbio artístico e de discussão e análise das condições acusmáticas.*

¹⁹⁸ Festival EME – www.emefestival.org

O conceito global do intercâmbio terá como pilar de produção a criação de uma estrutura que facilite e articule a criação de condições logísticas para acolhimento de criadores em regime de residência (1 semana, domingo a domingo).

Será dada especial atenção a estudantes em fase adiantada de estudos (mestrados e doutoramentos) sendo igualmente possível a participação de interessados que não se encontrem em fase de estudo, mas que revelem interesse e justifiquem a sua presença pela qualidade do trabalho desenvolvido. Do ponto de vista programático, o calendário ocupacional será composto genericamente pelos seguintes tipos de actividade:

- *mostras livres de trabalho;*
- *debates temáticos sobre problemáticas criativas e de produção;*
- *workshops para a comunidade exterior;*
- *ateliers de criação e escuta;*
- *apresentação pública de actividades criativas desenvolvidas ao longo da semana.*
- *Paralelamente a estas actividades são convidados observadores com a função de produzirem reflexões sobre os trabalhos e actividades desenvolvidas, esperando-se que daí possa resultar a elaboração de um documento final, a ser editado digitalmente para posterior distribuição livre: “Caderno de Estudos Acusméticos”.*
- *os criadores convidados a apresentarem trabalho serão também convocados a produzirem um artigo sobre a temática acusmática/Acusmética.*

Como objectivo de médio-longo termo, pretende-se que os encontros possam:

- *funcionar como uma plataforma criativa de produção que permita catapultar interacções para projectos posteriores entre os intervenientes¹⁹⁹;*
- *servir de banco de dados para um melhor entendimento sobre como se processam e operam as relações entre criadores;*
- *aprofundar conhecimento sobre o impacto da acusmática: história, presente, futuro.*

¹⁹⁹ Plataforma de referência na qual o autor esteve envolvido numa versão realizada em Portugal - <http://www.camp-festival.de>

BIBLIOGRAFIA

- Abbey, J. (2000, August). On Location - Mimeo. *The Wire*, 75.
- Adrian Ward, Julian Rohrerhuber, Fredrik Olofsson, Alex McLean, David Griffiths, Nick Collins, & Amy Alexander. (2004). Live Algorithm Programming and a Temporary Organisation for its Promotion. In *README software art conference*. Aarhus, Denmark. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://art.runme.org/1107861145-2780-0/livecoding.pdf>
- Amagatsu, U. (1994). Sankai Juku: European Tour. Sankay Juku Company.
- Applebaum, M. (2012). Aphasia. *New Interfaces for Musical Expression (NIME)*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <https://plus.google.com/102569979596555447204/videos>
- Aristóteles. (1986). *Poética*. Lisboa: Imprensa Nacional / Casa da Moeda.
- Asch, S. E. (1956). Studies of independence and conformity- I. A minority of one against a unanimous majority. *Psychological Monographs: General and Applied*, 70(9), 1–70.
- Ashline, W. (2003). The Pariahs of Sound: On the Post-Duchampian Aesthetics of Electro-acoustic Improv. *Contemporary Music Review*, 22(4), 23–33. doi:10.1080/0749446032000157008
- Assis, M. de. (1994). Encontros Acarte 94. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Avanto Festival. (2000). Avanto Festival. Retrieved January 20, 2014, Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.avantofestival.com>
- Babbitt, M. (1958). Who Cares if You Listen? *High Fidelity*, 8(2), 38–40.

- Bach, G. (2003). The Extra-Digital Axis Mundi : Myth, Magic and Metaphor in Laptop Music. *Contemporary Music Review*, 22(4), 3–9.
doi:10.1080/0749446032000156911
- Bailey, T. B. W. (2009). Francisco López: The Big Blur Theory. In T. B. W. Bailey (Ed.), *MicroBionic: Radical Electronic Music And Sound Art in the 21st Century*. Creation Books.
- Ball, P. (2013). Musicians' appearances matter more than their sound. *Nature*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.nature.com/news/musicians-appearances-matter-more-than-their-sound-1.13572>
- Bandura, A. (1962). Social learning through imitation.
- Barbosa, A. (2006). *Displaced Soundscapes*. Pompeu Fabra University, Barcelona, Spain.
- Bayle, F. (1989). Image-of-sound, or i-sound: Metaphor/metaform. *Contemporary Music Review*, 4(1), 165–170. doi:10.1080/07494468900640261
- Becker, J. (2011). Exploring the Habitus of Listening: Anthropological Perspectives. In P. N. Juslin & J. A. Sloboda (Eds.), *Handbook of Music and Emotion: Theory, Research applications* (pp. 127–157). Oxford University Press.
- Beecher, M. (1982). Electro-Music goes East! *Electronic & Music Maker*, 3.
- Benjamin, W. (1968). Illuminations: Essays and reflections, 241(2).
- Benjamin, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Bernheim, B. D. (1994). A Theory of Conformity. *Journal of Political Economy*, 102(5), 841–877.
- Blackwell, A., & Collins, N. (2005). The Programming Language as a Musical Instrument 1 Introduction, (June), 120 – 130.

- Blessner, B. B., & Salter, L. (2007). Spaces Speak , Are You Listening? Experiencing Aural Architecture, 232.
- Bongers, B. (1999). Exploring Novel ways of interaction in musical performance. *Proceedings of the Third Conference on Creativity & Cognition - C&C '99*, 76–81. doi:10.1145/317561.317576
- Brook, P. (1993). *O Diabo é o Aborrecimento: Conversas sobre Teatro*. Porto.
- Brook, P. (2008). *O Espaço Vazio*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Brown, C. (2013). How “Minority Report” Trapped Us In A World Of Bad Interfaces. *The AWL*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.theawl.com/2013/02/how-minority-report-trapped-us-in-a-world-of-bad-interfaces>
- Cadoz, C., & Wanderley, M. M. (2000). Gesture - Music, 71–94.
- Cage, J. (2011). *Silence: Lectures and Writings*. London: Marion Boyards.
- Caldeira, S. P. (2009). Butoh: A Dança da Escuridão. *Mimus Revista on-line de Mímica e Teatro Físico*. Acedido a partir de <http://www.mimus.com.br>
- Calmel, L. (2013). *based on an almost true story. (s01)*. Retrieved from <http://vimeo.com/66969852>
- Camurri, A., Mazzarino, B., Ricchetti, M., Timmers, R., & Volpe, G. (2004). Multimodal Analysis of Expressive Gesture in Music and Dance Performances, 20–39.
- Camurri, A., Poli, G. De, Leman, M., & Volpe, G. (2001). A Multi-layered Conceptual Framework for Expressive Gesture Applications. In *In Proceedings of MOSART: Workshop on Current Directions in Computer Music* (pp. 29–34).

- Carvalhais, M. (2010). *Towards a Model for Artificial Aesthetics: Contributions to the Study of Creative Practices in Procedural and Computational Systems*.
Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes.
- Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure : “ Post-Digital ” Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, 12–18.
- Cascone, K. (2002). Laptop Music – counterfeiting aura in the age of infinite reproduction. *Parachute*, 52–59.
- Cascone, K. (2003a). Grain, Sequence, System: Three Levels of Reception in the Performance of Laptop Music. *Contemporary Music Review*, 22(4), 101–104.
doi:10.1080/0749446032000156900
- Cascone, K. (2003b). Introduction. *Contemporary Music Review*, 22(4), 1–2.
doi:10.1080/0749446032000156892
- Centola, N. (2008). Laptop music e a nova estética da performance na música eletrônica.
- Chadabe, J. (1997). *Electric sound: the past and promise of electronic music* (p. 370).
Prentice Hall.
- Chadabe, J. (2001). A Statement. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de
<http://www.chadabe.com/statement.html>
- Chion, M. (1993). The state of Musique Concrète. *Contemporary Music Review*, 8(1),
51–55. doi:10.1080/07494469300640181
- Collins, N. (2003). Generative Music and Laptop Performance. *Contemporary Music Review*, 22(4), 67–79. doi:10.1080/0749446032000156919
- Collins, N. (2006). Towards Autonomous Agents for Live Computer Music : Realtime Machine Listening and Interactive Music Systems, (October 2003).

- Collins, N., McLean, A., Rohrhuber, J., & Ward, A. (2003). Live coding in laptop performance. *Organised Sound*, 8(03), 321–330.
- Crutchfield, R. S. (1955). Conformity and character. *American Psychologist*, 10(5), 191–198. doi:10.1037/h0040237
- Dack, J. (1994). Pierre Schaeffer and the significance of radiophonic art. *Contemporary Music Review*, 10(2), 3–11. doi:10.1080/07494469400640251
- Damásio, A. (2000). *O Sentimento de Si*. (T. L. de Castro, Ed.). Publicações Europa-América.
- David, D. (2008). Dance, Music & the electronic gesture. *Concours Européen Supélec, Sciences et Technologies Dans l'Art Européen*.
- Davidson, N. (2010). Composition in Improvisation : Forms and Otherwise Neil Davidson PhD University of Glasgow 2010.
- Davies, H. (2004). Creative Explorations of the Glitch in Music, 1–8.
- Dhomont, F. (1995). Acousmatic Update. *CONTACT!*, (8), 49–54.
- Duncan Ward, & Gabriella Cardazzo. (1989). *Imaginary Landscapes: a film on Brian Eno*. Mystic Fire Video, Filmmakers Production.
- Edidin, R. (2013). Study: How Music Sounds May Not Be as Important as How It Looks. *Wired*. Acedido em 20 Janeiro 2014, from Does It Matter What Your Music Sounds Like? Maybe Not, According To The Most Depressing Scientific Research Ever
- Edmonds, E. a., Weakley, A., Candy, L., Fell, M., Knott, R., & Pauletto, S. (2005). The studio as laboratory: Combining creative practice and digital technology research. *International Journal of Human-Computer Studies*, 63(4-5), 452–481. doi:10.1016/j.ijhcs.2005.04.012

- Emmerson, S. (2000). "Losing touch?": the human performer and electronics. In S. Emmerson (Ed.), *Music, Electronic Media, and Culture*. Ashgate.
- Emmerson, S. (2007a). *Living Electronic Music* (p. 195). Ashgate Publishing, Ltd.
- Emmerson, S. (2007b). Where next ? New music , new musicology, (Cutler 2000), 1–6.
- Eno, B. (1979). Downbeat - PRO SESSION - The Studio As Compositional Tool. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/interviews/downbeat79.htm
- Eno, B. (1985, December). The Sound. *Electronic & Music Maker*, 20–25.
- Eno, B. (1990, January). The Revenge of the Intuitive - Turn off the options, and turn up the intimacy. *Wired Magazine*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.wired.com/wired/archive/7.01/eno.html>
- Eno, B. (1996). *A Year With Swollen Appendices* (p. 424). Faber & Faber, Incorporated.
- Eno, B., & Khan, R. (2011). One on One - Brian Eno. (R. Khan, Ed.) *Al Jazeera English*. UK. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://youtu.be/glxrJRcTVyE>
- Evens, A. (2005). *Sound Ideas: music, machines, and experience*. (S. Buckley, M. Hardt, & B. Massumi, Eds.). University of Minnesota Press.
- Fell, M. (2013, January). Collateral Damage Mark Fell. *The Wire*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://thewire.co.uk/in-writing/essays/collateral-damage-mark-fell>
- Foddy, W. (2002). *Como Perguntar*. Oeiras: Celta Editora.
- Ford, C. (1987). *Histoire Moderne du Cinéma*. Marabout.
- Fripp, R. (1995). *Comments*. Charles Town, West Virginia. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://store.nexternal.com/dgm/robert-fripp---that-which-passes-p19.aspx>
- Galhós, C. (2010). *Pina Bausch: Ensaio Biográfico*. Publicações D. Quixote.

- Gauquelin, M., & Gauquelin, F. (1980). *Dicionário de Psicologia* (Verbo.). Lisboa/São Paulo.
- Geada, E. (1985). *O Poder do Cinema*. Livros Horizonte.
- Gleick, J. (1989). *Caos, A Construção de Uma Nova Ciência*. Lisboa: Gradiva Publicações, L.da.
- Goldin, C., & Rouse, C. (1997). Orchestrating Impartiality: The Impact of “Blind” Auditions on Female Musicians. *National Bureau of Economic Research*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.nber.org/papers/w5903>
- Graugaard, L. (2006). *Gesture and Emotion in Interactive Music : Artistic and Technological Challenges*, (March).
- Grossmann, R. (2008). The tip of the iceberg: laptop music and the information-technological transformation of music. *Organised Sound*, 13(01), 5–11. doi:10.1017/S1355771808000022
- Haines, E. “Cooter.” (2010). *Brian Eno The Man Who Fell To Earth 1971-1977*. Prism Films / Chrome Dreams Media.
- Harkins, P. (2011). Appropriation, Additive Approaches and Accidents: The Sampler as Compositional Tool and Recording Dislocation. *IASPM@Journal*, 1(1), 1–19. doi:10.5429/2079-3871(2010)v1i2.3en
- Hecker, T. (2008). Glenn Gould: the Vanishing Musician and the Virtuosity of the Studio. *Leonardo Music Journal*, 18, 77–83.
- Henke, R. (2014). Robert Henke. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de www.roberthenke.com
- Henke, R., & Parks, A. (2012). THE SELF-TITLED INTERVIEW: Robert Henke of Monolake. *self-titledmag.com*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.self-titledmag.com/2012/04/19/the-self-titled-interview-robert-henke-of-monolake>

- Hoghe, R. (1987). *Pina Bausch: Histoires de théâtre dansé*. Paris: L'Arche.
- Holland, D. (2011). *An Empirical Investigation into Heightened Listening as an Access Tool for Electroacoustic Music*. De Montfort University, Leicester.
- Hopkins, P. (2009). *Amplified Gestures*. UK: Samadhisound (ssdvd01).
- Irving, M. (2006). *Interpretive Practice in Laptop Music Performance*. Simon Fraser University.
- Jackson, T. (2010). An Economic Reality Check. *TED*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de http://www.ted.com/talks/lang/en/tim_jackson_s_economic_reality_check.html
- Joaquim, V. (2014). EME - Encontros de Música Experimental. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de www.emefestival.org
- Joaquim, V., & Barbosa, Á. (2013). Are Luminous Devices Helping Musicians to Produce Better Aural Results, or Just Helping Audiences Not To Get Bored? In *2013.xcoax.org* (pp. 89–105). Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://2013.xcoax.org/pdf/xcoax2013-joaquim.pdf>
- Jordà, S. (1999). Faust Music On Line (FMOL): An approach to Real-time Collective Composition on the Internet. *Leonardo Music Journal*, 9, 5–12. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de http://www.dtic.upf.edu/~sergi/IUA_WEB/articles/LMJ9_99.pdf
- Jordà, S. (2001). New Musical Interfaces and New Music-making Paradigms. In *New Interfaces for Musical Expression (NIME)* (pp. 1–5). National University of Singapore.
- Jordà, S. (2002a). Afasia : the Ultimate Homeric One-man-multimedia-band. In *New Interfaces for Musical Expression (NIME)* (pp. 1–6). National University of Singapore.
- Jordà, S. (2002b). FMOL : Toward Sophisticated New Musical Instruments. *Computer Music Journal*, 26(3), 23–39.

- Jordà, S. (2002c). Improvising With Computers : A Personal Survey (1989 – 2001). *Journal of New Music Research*, 31(1), 1–10.
- Jordà, S. (2003). Sonographical Instruments : From FMOL to the reacTable. In *New Interfaces for Musical Expression (NIME)* (pp. 70–76). National University of Singapore.
- Jordà, S. (2004a). Digital instruments and players: part I --- efficiency and apprenticeship. In *New Interfaces for Musical Expression (NIME)* (pp. 59–63). National University of Singapore. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1085884.1085898>
- Jordà, S. (2004b). Digital Instruments and Players : Part II – Diversity , Freedom and Control. In *Proceedings of the International Computer Music Conference* (pp. 706–710).
- Jordà, S. (2005). *Digital Lutherie - Crafting musical computers for new musics ' performance and improvisation.*
- Jordà, S. (2008). On stage: the reactable and other musical tangibles go real. *International Journal of Arts and Technology*, 1(3/4), 268–287. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://inderscience.metapress.com/index/7P30UP71032K606L.pdf>
- Jordà, S., & Aguilar, T. (1998). FMOL: a graphical and net oriented approach to interactive sonic composition and real-time synthesis for low cost computer systems. *COST-G6 Workshop on Digital Audio Effects (DAFx98), Barcelona Spain*, 21(19).
- Jordà, S., & Laviana, N. (2010). Sergi Jorda - Entrevista. *UOC - Universitat Oberta de Catalunya*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://youtu.be/GI7mw00IzKg>
- Judíce, F. (1989). Sumário. *Musica Instrumentos E Tecnologia*, 3; 56.

- Kleiner, M., Dalenbäck, B.-I., & Svensson, P. (1993). Auralization-An Overview. *Journal of the Audio Engineering Society*, 41(11), 861–875.
- Kleinl, D. (2006). *Notes on Breakcore - A Statement*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de (<http://networkawesome.com/2013-11-21/doc-notes-on-breakcore>
- Knoll, L. (1980). *Encyclopedie de la Psychologie Pratique* (Éditions A.). Paris.
- Krefeld, V., & Waisvisz, M. (1990). The hand in the web: An interview with Michel Waisvisz. *Computer Music Journal*, 14(2), 28–33.
- Lähdeoja, Otso Wanderley, Marcelo M. Malloch, J. (2009). Instrument augmentation using ancillary gestures for subtle sonic effects. In *SMC* (pp. 327–330).
- Landy, L. (2007). *Understanding the art of sound organization*. *Choice Reviews Online* (Vol. 45). The MIT Press. doi:10.5860/CHOICE.45-3693
- Leish, K. W. (1978). *Cinema*. (F. Quintela & A. L. Ribeiro, Eds.). Editorial Verbo.
- Leman, M., & Godøy, R. I. (2010). Why Study Musical Gestures? In M. Godøy, Rolf Inge; Leman (Ed.), *Musical Gestures: Sound, Movement, and Meaning* (p. 320). Routledge.
- Levitin, D. J. (2013). *This is Your Brain on Music: Understanding a Human Obsession*. Atlantic Books Ltd.
- Lincoln, Y. S., & Denzin, N. K. (1994). The Fifth Moment. In Y. S. Lincoln & N. K. Denzin (Eds.), *Handbook of Qualitative Research* (pp. 575–586). Sage Publications.
- López, F. (1996). Cagean philosophy: a devious version of the classical procedural paradigm. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.franciscolopez.net/pdf/cage.pdf>

- López, F. (1997). Schizophrenia vs. l'objet sonore: soundscapes and artistic freedom. *Soundscape design. Klangwelten Hörzeichen. Hans ...*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.soundartarchive.net/articles/Lopez-1997-Schizophrenia.pdf>
- López, F. (1998). Environmental sound matter. ... *del CD" La Selva. Sound environments from a ...*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de http://www.manoafreeuniversity.org/projects/soundings/kompendium/pdfs/lopez_environmental.pdf
- López, F. (2001). towards the blur. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.franciscolopez.net/essays.html>
- López, F. (2004). Against the Stage. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.franciscolopez.net/essays.html>
- López, F. (2013). Music Dematerialized? *Mono*, (# 2), 95–100.
- López, F., & Gregory, G. (2003, March). Francisco Lopez - Belle Confusion. *The Sound Projector # 11*, 31–33.
- Magnusson, T. (2002). *Processor Art - Currents in the Process Oriented Works of Generative and Software Art*.
- Makelberge, N. (2012). Rethinking Collaboration in Networked Music. *Organised Sound*, 17(01), 28–35. doi:10.1017/S1355771811000483
- Manon, H. S., & Temkin, D. (2011). Notes on glitch. *World Picture*, 6.
- Marclay, C., & Tone, Y. (2004). Record, CD, Analog, Digital. In C. Cox & D. Warner (Eds.), *Audio Culture: Readings in Modern Music* (Continuum., pp. 341–347). Continuum.
- Marcus, G. E. (1994). What Comes (Just) After “Post”? The Case of Ethnography. In Y. S. Lincoln & N. K. Denzin (Eds.), *Handbook of Qualitative Research* (pp. 563–574). Sage Publications.

- Marlow, E. (2009). Is the Laptop a Musical Instrument? or, What's Old is New Again, and Vice Versa. *Etc: A Review of General Semantics*, 66(3), 341.
- Marshall, M. T., Malloch, J., & Wanderley, M. M. (2009). Gesture Control of Sound Spatialization for Live Musical Performance, (1), 227–238.
- McClean, A. (2004). Hacking Perl in Nightclubs. *perl.com*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.perl.com/pub/a/2004/08/31/livecode.html>
- McClean, A. (2009). PhD Transfer Report, 1–30.
- McLean, A., Griffiths, D., Collins, N., & Wiggins, G. (2010). Visualisation of Live Code. In *Proceedings of Electronic Visualisation and the Arts London 2010*.
- Medosch, A. (1998). Farmers Manual, Die digitale Boyz Band. *heise.de*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.heise.de/tp/artikel/3/3245/1.html>
- Miller, N. E., & Dollard, J. (1941). Social learning and imitation.
- Miranda, E. R., & Wanderley, M. M. (2006). *New Digital Musical Instruments: Control and Interaction Beyond the Keyboard* (p. 295). A-R Editions, Inc.
- Mobile, D. G. (2003). *King Crimson: Eyes Wide Open*. Discipline Global Mobile.
- Monroe, A. (2003). Ice on the Circuits/Coldness as Crisis: The Re-subordination of Laptop Sound. *Contemporary Music Review*, 22(4), 35–43.
doi:10.1080/0749446032000156973
- Moradi, I. (2004, December). *Glitch Aesthetics*. University of Huddersfield.
- Morin, E. (1980). *As Estrelas de Cinema*. (S. T. Menezes & A. Durão, Eds.). Livros Horizonte.
- Mulder, A. (2000). Virtual Musical Instruments: Accessing the Sound Synthesis Universe as a Performer. In M. M. Wanderley & M. Battier (Eds.), *Trends in Gestural Control of Music*.

- Noto, A. (2010). tugobot interview #1: Alva Noto. *Tugobot* (<http://www.youtube.com/user/tugobot>). Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://youtu.be/KsilVMw3N9Q>
- Noto, A. (2013). Alva Noto Feature (Slices Issue 4-09). *Electronic Beats* (<http://www.youtube.com/user/ElectronicBeatsVideo>). Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://youtu.be/2S1UUagNqfo>
- Orgel, P., & Bazzana, K. (1999). *Glenn Gould: The Performer in the Work: A Study in Performance Practice. Notes* (Vol. 56, p. 175). doi:10.2307/900514
- Overton, A. (2006). Invisible performance and the virtuosic body. *Contemporary Music Review*, 25(1-2), 173–182. doi:10.1080/07494460600647659
- Paradiso, J. A. (1999). The Brain Opera Technology: New Instruments and Gestural Sensors for Musical Interaction and Performance. *Journal of New Music Research*, 28(2), 130–149.
- Plumridge, N. (2013). Solomon Asch's Experiment on Conformity. <http://psychminds.com>. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://psychminds.com/solomon-aschs-experiment-conformity/>
- Popp, M. (2011). *Oval - O - Full circle lecture v1.2* (pp. 1–10).
- Pozo, C. M. (2000). TRANSMISSIONS oo3. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.angbase.com/articles/trans003.html>
- Puckette, M. (1991). Something Digital. *Computer Music Journal*, 15(4), 65–69.
- Puckette, M. (2012). Miller Puckette [Max MSP/Pure Data] Talks to Collarts. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.youtube.com/user/CollArts>
- Red Bull Music. (2013). Sounds Like... Tim Exile (Episode 3). <http://www.redbullmusicacademy.com>. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://youtu.be/tnPNId4qZ9g>

- Reddell, T. (2003). Laptopia: The Spatial Poetics of Networked Laptop Performance. *Contemporary Music Review*, 22(4), 11–23. doi:10.1080/0749446032000156964
- Resnikoff, P. (2013). Musicians Are Mostly Judged by the Way They Look, Study Finds... *Digital Music News*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.digitalmusicnews.com/permalink/2013/08/21/looks>
- Ribadeau, F. L. (1974). *Glenn Gould L'Alchimiste*. França: Idéale Audience International (IMG Artists).
- Roads, C. (2004). *Microsound*. MIT Press.
- Roca, M. I. A. (2014). Marcel.lí Antúnez Roca. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://marceliantunez.com>
- Rodgers, T. (2004). On the process and aesthetics of sampling in electronic music production. *Organised Sound*, 8(03), 313–320. doi:10.1017/S1355771803000293
- Rothenberg, D. (1995). *Hand's End: Technology and the Limits of Nature* (p. 256). University of California Press.
- Rozentuller, V., & Talbott, S. L. (2005). From Two Cultures to One: On the Relation Between Science and Art. *In Context*, 13, 13–18. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.natureinstitute.org/pub/ic/ic13/oneculture.htm>
- Russolo, L. (1913). *The Art of Noise*. *BMJ* (1967 / 200.). Pamphlet, A Great Bear.
- Sá, C. F. A. de. (2010). *O Que é Um Interface? da Entificação à Identificação do Interface Enquanto Complexo Mediador*. Faculdade De Ciências Sociais e Humanas.
- Sadoul, G. (1983). *História do Cinema Mundial: das origens aos nossos dias*. (J. de A. Sacadura & M. H. B. Sacadura, Eds.). Livros Horizonte.
- Sangild, T. (2004). Glitch - The Beauty of Malfunction. In *Bad Music: The Music We Love to Hate* (p. 379). Psychology Press.

- Sartre, J.-P. (1946). Existentialism is a Humanism. In W. Kaufman (Ed.), *Existentialism from Dostoyevsky to Sartre* (1989th ed.). Meridian Publishing Company.
- Schaeffer, P. (1966). Traité des Objects Musicaux. In C. Cox & D. Warner (Eds.), *Audio Culture, Readings in Modern Music* (pp. 76–81). Continuum International Publishing Group.
- Schneiderman, B. (1991). *Confident Music Performance: The Art of Preparing* (p. 142). Mmb Music.
- Schrock, R. (2005). Laptop Music For Beginners. *The Web Magazine of the American Music Center*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.newmusicbox.org/articles/Laptop-Music-For-Beginners/>
- Schrock, R. (2010). Questions for Christian Fennesz. *Fundamentally Sound*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://fundamentallysound.org/interviews/cf-interview>
- Scott Neal, A. (2008). *The Continuum of Indeterminacy in Live Computer Music*. Queen's University Belfast.
- Serra, X., Leman, M., & Widmer, G. (2007). A Roadmap for Sound and Music Computing. *The S2S Consortium*, 1–167. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.soundandmusiccomputing.org/roadmap>
- Shepherd, S. (2006). *Theatre, Body and Pleasure* (p. 198). Taylor & Francis.
- Sloboda, J. (2011). What musicians can learn from working on stage with actors. *The School of Advanced Study*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://youtu.be/SXuEc7n7LcY>
- Smalley, D. (1994). Defining timbre — Refining timbre. *Contemporary Music Review*, 10(2), 35–48. doi:10.1080/07494469400640281
- Smalley, D. (2007). Space-form and the acousmatic image. *Organised Sound*, 12(01), 35. doi:10.1017/S1355771807001665

- Spoon, J. (1999, October). Multimedia - Recombinant 9.9.99. *The Wire*, 72.
- Stolyarova, G. (2008, October 24). Keys to success. *The St. Petersburg Times*. São Petersburgo. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de http://www.sptimes.ru/index.php?action_id=2&story_id=27455
- Stout, D. (2006). Improvisation with laptops. *Contemporary Music Review*, 25(5-6), 513–514. doi:10.1080/07494460600990539
- Stuart, C. (2003). The Object of Performance: Aural Performativity in Contemporary Laptop Music. *Contemporary Music Review*, 22(4), 59–65. doi:10.1080/0749446032000156955
- Synthhead. (2013). Does It Matter What Your Music Sounds Like? Maybe Not, According To The Most Depressing Scientific Research Ever. *synthtopia.com*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.synthtopia.com/content/2013/08/20/does-it-matter-what-your-music-sounds-like-maybe-not-according-to-the-most-depressing-scientific-research-ever/>
- Tanaka, A. (2000). Musical Performance Practice on Sensor-based Instruments, 389–406.
- Tarkosvki, A. (1966). *Andrei Rublev*.
- Tarkovski, A. (1998). *Esculpir o Tempo*. São Paulo: Martins Fontes.
- Thomson, P. (2004). Atoms and Errors: Towards a History and Aesthetics of Microsound Phil Thomson Microsound. *Organised Sound*, 9(2), 217–218.
- Thomson, P. A. (2005). *Machine Languages: The Digitization of the Social*. Simon Fraser University.
- Truax, B. (2001). *Acoustic Communication* (p. 284). Greenwood Publishing Group.
- Trueman, D. (2007). Why a laptop orchestra? *Organised Sound*, 12(02), 171. doi:10.1017/S135577180700180X

- Tsay, C.-J. (2013a). Sight over sound in the judgment of music performance. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 2013, 1–6. doi:10.1073/pnas.1221454110
- Tsay, C.-J. (2013b). The vision heuristic: Judging music ensembles by sight alone. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. doi:10.1016/j.obhdp.2013.10.003
- Tsay, C.-J., & Banaji, M. R. (2011). Naturals and strivers: Preferences and beliefs about sources of achievement. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47(2), 460–465. doi:10.1016/j.jesp.2010.12.010
- Turkle, S. (2011). *Alone Together, Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Turner, J., & Cascone, K. (2001). The Microsound Scene An Interview with Kim Cascone. *ctheory.net*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=322>
- Turner, T. (2003). The Resonance of the Cubicle: Laptop Performance in Post-digital Musics. *Contemporary Music Review*, 22(4), 81–92. doi:10.1080/0749446032000156928
- Valle, A., Tazelaar, K., & Lombardo, V. (2010). In a Concrete Space Reconstructing the Spatialization of Iannis Xenakis ' Concret ph on a Multichannel Setup.
- Vanhanen, J. (2003). Virtual Sound: Examining Glitch and Production. *Contemporary Music Review*, 22(4), 45–52. doi:10.1080/0749446032000156946
- Vaquero, A. Á. (2013). L.E.V. 2013: crónica de un fin de semana en el paraíso electrónico. *playgroundmag.net*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.playgroundmag.net/musica/articulos-de-musica/reportajes-musicales/lev-2013-cronica-de-un-fin-de-semana-en-el-paraiso-electronico>

- Vesna, V. (2000). Towards a Third Culture. In *Art, Technology, Consciousness: Mind@large* (p. 204). Intellect Books.
- Vines, B. W., Krumhansl, C. L., Wanderley, M. M., Dalca, I. M., & Levitin, D. J. (2011). Music to my eyes: cross-modal interactions in the perception of emotions in musical performance. *Cognition*, *118*(2), 157–70.
doi:10.1016/j.cognition.2010.11.010
- Wanderley, M. M. (1999). Non-obvious performer gestures in instrumental music. *Gesture Workshop*, 37–48.
- Wanderley, M. M. (2001). Gestural Control of Music. In *International Workshop Human Supervision and Control in Engineering and Music* (pp. 632–644).
- Wanderley, M. M. (2006). Instrumentos Musicais Digitais - Gestos , Sensores e Interfaces. In *Em Busca da Mente Musical* (Vol. 60). Curitiba: Editora da Universidade Federal do Paraná.
- Wanderley, M. M., & Battier, M. (Eds.). (2000). Trends in Gestural Control of Music. In *Trends in Gestural Control of Music*. Ircam - Centre Pompidou.
- Wang, G., & Cook, P. (2004a). ChucK : A Programming Language for On-the-fly , Real-time Audio Synthesis and Multimedia. In *12th annual ACM international conference on Multimedia* (pp. 812–815).
- Wang, G., & Cook, P. R. (2004b). On-the-fly Programming : Using Code as an Expressive Musical Instrument. In *New Interfaces for Musical Expression (NIME)* (pp. 138–143). National University of Singapore.
- Watz, M. (2005). More points on the chicken : Visual instruments and new directions in improvised visual performance.
- Weathers, T. (2010). Chaos, Fractals, and Unpredictability. *Adams State University*.
Acedido em 20 Fevereiro 2014, de, de http://youtu.be/HQXthBV_--g

- Weaver, K., Garcia, S. M., Schwarz, N., & Miller, D. T. (2007). Inferring the popularity of an opinion from its familiarity: a repetitive voice can sound like a chorus. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(5), 821–33. doi:10.1037/0022-3514.92.5.821
- Weidenbaum, M. (2006a). Serial Port: A Brief History of Laptop Music. *The Web Magazine of the American Music Center*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.newmusicbox.org/articles/Serial-Port-A-Brief-History-of-Laptop-Music/>
- Weidenbaum, M. (2006b). Upwardly Mobile: What we talk about when we talk about laptop music. *The Web Magazine of the American Music Center*. Acedido em 20 Fevereiro 2014, de <http://www.newmusicbox.org/articles/Upwardly-Mobile-What-we-talk-about-when-we-talk-about-laptop-music/>
- Wessel, D., & Wright, M. (2002). Problems and Prospects for Intimate Musical Control of Computers. *Computer Music Journal*, 26(3), 11–22. doi:10.1162/014892602320582945
- Whitelaw, M. (2003). Sound Particles and Microsonic Materialism. *Contemporary Music Review*, 22(4), 93–101. doi:10.1080/0749446032000156937
- Worth, P. (2011). *Technology and ontology in electronic music : Mego 1994-present*. The University of York.
- Wright, T. W., Eno, B., Sampson, P., & Edwards, D. (2006). *Will Wright and Brian Eno Play with Time* (pp. 1–24). San Francisco.
- Zadel, M. (2006). *A Software System for Laptop Performance and Improvisation*. Schulich School of Music McGill University, Canada.
- Zadel, M., & Scavone, G. (2006a). Different Strokes : a Prototype Software System for, 168–171.

Zadel, M., & Scavone, G. (2006b). Laptop Performance : Techniques , Tools , and a New Interface Design. In *International Computer Music Conference* (pp. 643–648).

ANEXOS

Anexo A: Inquéritos a Laptops (Parte I: 6 Questions to a Laptop)

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Alba Corral

Born, year: 1977

Nationality: Espanha

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – Adquirí mi primer ordenador PC Portátil en el año 2001.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 - En el año 2006 en un club de Barcelona, llamado Zentraus, haciendo las visuales a Samantha C Walldram en una sesión de minimal. No recuerdo bien el día..

Event: Zentraus minimal sessions

Place:Zentraus (Barcelona)

Day, Month, Year: Febrero / 2006

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 - La portabilidad de la máquina. Era mas comodo llevar el portatil que la torre.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 - Portabilidad

2 - Usabilidad

3 – Conectividad de periféricos (controladores MIDI)

4 – Solidez en posibles caídas

5 – Ocupa poco espacio en la mesa de actuación

6 – Ocupa poco espacio para transportarlo en aeropuertos

7 – Pantalla integrada en la máquina

8 – Posibilidad de usarlo sin enchufar la corriente

9 – Periféricos integrados (microfono, tarjeta de video..)

10 – Mas bonitos que las torres

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – Se unifica toda la salida de creaciones a una misma manera visual

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – mas de 50

OBSERVATIONS:

Creo que la mayor ventaja de usar Laptop es la comodidad del transporte , por tanto su portabilidad, pero no hace que sea algo super primordial, ya que por ejemplo se han dejado de usar otras máquinas muy interesantes (mesas de mezclas, sintetizadores analógicos).

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Alex McLean

Born, year: 1975

Nationality: British

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - Around 2000

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event:

Place:

Day, Month, Year:

I can't remember exactly, there were a few performances that year but at least some were with a desktop PC. The performances are listed here: <http://slub.org/>

We almost always projected our screens, since the beginning. Even if there was not much to show, it seemed important not to hide our interface.

Here's a manifesto we presented at the ICA performance:

<http://generative.net/images/generative-manifesto.png>

Otherwise there is not much in the way of documentation from these early days.

Some photos are here:

<http://slub.org/photos/>

I was performing with Adrian Ward as slub (and still do, also with Dave Griffiths now), we were writing a lot of C code, Perl scripts and realbasic to generate semi-autonomous generative music live.

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - Easier to carry than my desktop and jv1080 synth! And more generally we were interested in making music by making our own software from the ground up. The early manifesto gets this across I think.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - Programmable

2 - Linguistic

3 - Computational

4 - Portable

5 - Networked

6 - Generative

7 - Abstract

8 - Live

9 - Interactive

10 - Expressive

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - The only real inconvenience is latency. You hit a drum and it resonates immediately, in tight coupling with your skin (your skin is part of the instrument). With a laptop this isn't possible, so any simulation is incomplete. But this is a trade-off - what you miss in terms of immediate coupling, you win in abstraction - being able to manipulate time in the abstract.

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - Maybe 150, including around 80 as part of slub.

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: André Aselmeier (Incite)

Born, year: 1966

Nationality: german

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – 1998 – PowerBook G3, 333MHz

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Gradient Communication

Place: MS Stubnitz/ Rostock

Day, Month, Year: Dec, 31st, 2000

No photos available, here's one of a show in late 2001

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 – it's the logical thing to do - if the laptop is your studio-instrument it should be your live-instrument!

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 – it's my instrument anyway.

2 – very efficient

3 – light

4 – comprises many instruments and other apps in one light-weight device

5 – there is not really another way to get my music on stage

6 – very flexible: configure your own choice of peripherals (high-quality soundcards and (MIDI)-controllers) to make it a real instrument

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 –

1 – audiences don't enjoy seeing a bored Laptopper drinking beer and yawning during the gig...

2 – audiences don't get the level of "live-action" a performer delivers.

3 – many performers hide behind the display lid and seem to be passive and uninvolved

4 – the abundance of (uninspiring) laptop acts has turned many people's attention away from laptop concerts

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – ca 60 solo performances and 181 incite/ gigs as of today December 15, 2012

OBSERVATIONS:

- I think the Laptop should not be in the center of the show, the artist and his/her work should be. With incite/, we thus always cover the glowing apple-logo as it would be the brightest spot on stage and it carries a message that has no relation to the art involved...

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Antye Greie (AGF)

Born, year: 1969

Nationality: German

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - must have been late 2000

PowerBook G3 (FireWire)

A fourth generation of PowerBook G3 (Pismo), with the name PowerBook, was introduced in February 2000.

i still have it and love it :)

thought my daughter is using it sometimes to play office :)

Previously I had worked and performed live with Commodore 64, Atarie Series and AKAI samplers, later AKAI MPC

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event:

Place:

Day, Month, Year:

i really can't remember and certainly not sure to have pictures

back then nobody really took pictures much

I have used the AKAI MPC for a long time for live

but at some point, when my international travels became more frequent and I had to fly a lot

i took the laptop!

I enjoyed how light and practical the instrument is by staying flexible (software) and powerful

maybe it was in Berlin in Podewil 2001, Open source concert, I first used the Pismo

i have a flyer from it and one pic but no laptop in it

the earliest pic I found was sonar 2002

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - when music production changed from big studio and tape recorders to personal computer/ then laptop, it is very natural to perform in same machine live

its like this until today

i make music in macbookpro, i perform with macbookpro

its the body for my instruments beside my own body of course :)

live I use mas/msp, jitter, radial and sometimes logic if complex

and voice

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - complex machine which allows different softwares, software choices are plus!!

2 - light and good transport

3 - good periphery and connection to other devices

4 - when you travel especially after 9/11 less hassle on airports

5 - but generally i like the software and the sound it enables me to produce
6 - would like to continue work with new software and expand and combine software

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - not sure
check here, basically most after 2001
<http://poemproducer.com/dates.php>

OBSERVATIONS:

well i am a computer musician
i find liberation in computer music
there is limits of course but i kind of control them
more or less

i like to make new things
and not dwell on old methods
i am not a retro fan

i love classical music and all music of its time
but i think now its time for software and new machines too
self built instruments = software

thanks, hope thats helpful
ask deeper if you like

Antye Greie aka AGF
<http://www.poemproducer.com/>
<http://antye greie.com/>
<http://vimeo.com/channels/poemproducer>

NOW
<http://gedichterbe.poemproducer.com/>
<http://kilpisjarvi.poemproducer.com/>
<http://beatnadel.poemproducer.com/>
<http://fon.poemproducer.com/>

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Atau Tanaka

Born, year: 1963

Nationality: USA

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1992

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 - 1993

Event: Concert with Gunther Christman

Place: Etablissement Phonographiques de l'Est (EPS), Paris

Day, Month, Year: April 1993

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - The possibility to run Max as a MIDI environment to take input from the BioMuse interface and to control outboard rack mounted MIDI synthesizers

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

- 1 - portability
- 2 - compactness
- 3 - personal
- 4 - autonomous
- 5 - discrete
- 6 -
- 7 -
- 8 -
- 9 -
- 10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - fragile, expensive, rapidly outdated, not robust

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - Over 250

OBSERVATIONS:

A big step was, in 1998 with the arrival of the Powerbook G3 based on a PowerPC CPU, to do real time audio signal processing native on the laptop, and with that no longer needing hardware synthesizers and samplers, and to pass from Max to MaxMSP (then later to live visuals with NATO and Jitter)

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Carlos Santos

Born, year: 1967

Nationality: Portuguesa

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1998 - Powerbook G3/300 (wall street series)

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: XII Bienal de Vila Nova de Cerveira - como VITRIOL (paulo raposo e carlos santos)

Place: Vila Nova de Cerveira

Day, Month, Year: Agosto 1997

(powerbook 190cs, emprestado, para controlo dinamico – MAX - de samplers e sintetizadores via MIDI)
só esta página de 2001 (sonicscope) que menciona o evento no curriculo e mostra algumas imagens dessa época:
<http://sonicscope2001.no.sapo.pt/indexvitriol.htm>

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 - Para além do factor portátil, reunir numa só máquina, a geração, controlo e difusão do som, a facilidade de escrita e edição de código ou audio em qualquer lugar.

Mudei de 1 desktop (mac powerpc 7100 + monitor de 17”), após 3 anos de trabalho, com um tamanho enorme, complicado e frágil para concerto, que possuía ao vivo uma única função: live-sampler (via software LISA) para uma máquina muito mais pequena que funcionava como um estúdio de som e instrumento de performance.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 - Portabilidade

2 – sistema integrado via software

3 - flexível

4 - redes wireless

5 - ergonomia

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – Ocultar o gesto musical, imobilidade performática

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – Não sei ao certo, mas ao fim de 12 anos acho que centenas, com uma média de 16/17 por ano

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Carlos Alberto Corujo de Magalhães Alves (“Zingaro”)

Born, year: 1948

Nationality: Português

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – 1992 Apple PowerBook 180

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: 11e Festival de Musique Actuelle de Victoriaville Édition 1994 (19 au 23 mai 1994) GOLEM OPERA de Richard Teitelbaum: R. Teitelbaum, Maggie Nichols, Ursula Opens, Ben Rubin, David Moss, Alvin Curran, C. “Zingaro”

Place: Victoriaville / Quebec – Canadá

Day, Month, Year: <http://fimav.qc.ca/archives/fimav-1994/>

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 -

A portabilidade para o que já fazia em estúdio com os grandes desktop; a interacção / manipulação possível em tempo real.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 - portabilidade

2 – velocidade de processamento

3 - substituir pesados racks de material – nem sempre com idênticas vantagens sonoras...

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 – poder ter um set up pré-definido para concertos solo com instrumento acústico onde não estou dependente de outros assistentes para o processamento em tempo real

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 –

Sendo para mim APENAS uma ferramenta, sempre dependente de um instrumento que me é o principal / fundamental: o violino – os inconvenientes serão o ainda primário controle / interacção por um músico quase sempre com as duas mãos ocupadas com instrumento acústico...

Independentemente deste factor, e em percepção mais generalizada, um maior facilitismo e displicência na utilização desta “ferramenta”, maioritariamente utilizada como “leitor de samples” pré-gravados com pontual processamento dos mesmos.

Este factor poderá determinar algum potencial “comodismo” em uma acção onde o factor risco é quase nulo... Ainda o facto de, comparativamente a manipulações analógicas (ou digitais) com ferramentas dedicadas (pedais, módulos de síntese, processadores de efeitos, etc.), a acção / reacção do laptop sofre por um design demasiado genérico e multifunções.

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 -

Perdi a conta... mas umas centenas.... 200.

OBSERVATIONS:

Tenho a certeza de que comecei a utilizar o laptop em concerto antes do evento referido em 1994, mas não recordo onde e como, pelo que esta é a data mais referencial...

Por exemplo, já em 1987 eu trabalhava com o Teitelbaum utilizando os Apple IIe e em 1990 o Mac SE30...

E ainda antes disto, em concertos solo na Gulbenkian e outros em 1984/85, eu usava o Yamaha CX5M para processamento e sequência. Claro que não eram laptops... ;-)

Se fizermos as contas aos anos de 1994 a 2012 e a uma média de 10 concertos por ano = uns mais outros menos... - dará um total de 180 ;-). Claro que houve anos em que, por situações concretas de música ao vivo com dança, foram muito mais que 10. Se apontarmos para os 200 não estará muito longe...

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Christian Fennesz

Born, year: 25.12.1962

Nationality: austrian

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1995 (?)

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: club gig

Place: flex club vienna

Day, Month, Year: September 1995

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - convenience. I was tired of carrying tons of equipment

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - it's a whole studio in a box

2 - its light and easy to carry

3 - software has become better

4 - I have a studio on the road

5 - I can record and mix in a hotel room

6 - over the years I learned using it as a supreme guitar effect box

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - it doesn't look very nice on a stage

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - I can only guess . 500-1000

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Christopher Willits

Born, year: 1978

Nationality: USA

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 2000

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Mills College Concert

Place: Mills College

Day, Month, Year: Sept 2000

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - I was using a desktop live to process my guitar and needed a more portable solution

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - portability

2 - speed / faster and more flexible than a tablet.

3 -

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - See my events page for a list of all events. All have used a laptop since 2000.
christopherwillits.com/events

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Evgeniy Vaschenko

Born, year: 1981

Nationality: Ukraine

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 2007

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: "out of borders"

Place: "Jivot" Club

Day, Month, Year: 2007

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - Algorithmic tools are based on computer and laptops have less size than desktop

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - good videocard

2 - good cpu

3 - good ram

4 - good hdd

5 - good battery

6 - less weight

7 - middle size of geometry

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -big weight, bad battery, low productivity

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - near 50

OBSERVATIONS:

The tendency of recent years is to perform without laptop but with good render station for the visual and sound processing in real time. Specific of the generative and algorithmic music needs as much power of computer as possible to generate complicated structures of the sound and to make the visual.

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Francisco López

Born, year: Madrid, 1964

Nationality: Spanish

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - For sound purposes, in 1998

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: I believe it was in Tokyo in 2000

Place: Club Milk

Day, Month, Year: 2000

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - I rarely use laptops in live performances. They tend to crash when you most need them ;-)

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - Dematerialization

2 - Portability

3 -

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - They crash. And they're based on a visual interface to work with sound!

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - Perhaps around 20-30 or so.

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Frank Bretschneider

Born, year: 1956

Nationality: german

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - December 2003

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: r3s3t presents: ov3rvi3w_f3stival_01: Underscan Labelnight (D) feat. Frank Bretschneider, Menu: Exit
http://www.dachstock.ch/program/e/archive/2004/january/a/r3s3t-presents-ov3rvi3w-f3stival-01-underscan-labelnight-d-feat-frank-bretschneider-menu-exi.html?tx_ttnews%5BbackPid%5D=19&cHash=7f6890a9fce75595f288d9e8e932f9f6

Place: Dachstock, Zurich

Day, Month, Year: 24.01.2004

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 - increasing traveling and transportation problems (security issues at airports, delay or loss of equipment)

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

- 1 - flexibility
- 2 - accessibility
- 3 - space requirement
- 4 - easy to transport
- 5 - easy to learn
- 6 - environment-friendly
- 7 -
- 8 -
- 9 -
- 10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – its not a musical instrument

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - I didn't count

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Fried Dähn

Born, year: 1958

Nationality: German

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 2001

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 - i am not shure, probably

Event: nachtmusik

Place: cologne (stadtgarten)

Day, Month, Year: 6th march 2002

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - Flexible handling of sound material. Less tools and instruments to carry.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - mobility

2 - multi functional tool

3 - record, edit, generate, perform with one unit

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - reliability: crashes and other problems happen more often as if one is using stand alone hardware.

- interface: the mouse or keyboard are not always the best controllers.

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - probably 150

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Geir Jenssen (Biosphere)

Born, year: 1962

Nationality: Norwegian

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – A bought my first laptop, an Apple PowerBook 150, in 1994.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: I cannot remember exactly, but one of the first times I used it was on tour in the UK in 1994.

Place: The Oscillate in Birmingham

Day, Month, Year: 1994

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 – In 1993 I bought my first Mac Classic II and started to use MOTU's Performer software. The Classic II was too clumsy to bring on tour, so that's why I bought my first laptop already the year after.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 – The portability.

2 – No need for a separate monitor, keyboard, etc.

3 – Less cables

4 – Less noise

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – I don't see any inconvenients. I havent had a desktop since Apple released their PowerBook G3 in 2000.

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – Around 200.

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Helena Gough

Born, year: London, 1980

Nationality: British

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 2005

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 – As part of the Photon Hex collective (with Hilary Jeffery, Nic Bullen, Simon Mabbott, John Richards, & John Pickering), live soundtracks to four experimental films.
Event: Flatpack Film Festival, Birmingham England.
Place: The Electric Cinema
Day, Month, Year: 4 February 2007

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 – It was a portable version of my home studio where I began composing, and at the time it seemed like the most logical starting point for performances because I could use my composed material that I was confident with as a spring-board from which to develop ideas in a more improvised manner. Ableton gave me the possibility to combine a range of materials with flexibility and precision. I was able to maintain the kind of detail that was only possible using these composed elements, while also having the possibility to make decisions about duration, layering, textures etc in the moment.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –
1 – Portable and compact
2 –Adaptable; many possibilities in terms of software available to use
3 - Affordable

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – The laptop can be a very sterile tool. I do not have a relationship with it as an instrument in the way that I did when I played the violin. There is no physical or gestural aspect, and working with a laptop involves the tedium and discomfort of sitting for long hours.

Spending too much time in front of a laptop screen is not good for the health in many ways – it encourages bad posture and can cause repetitive strain injuries that can continue for the long term, and for me personally it often brings on headaches and eye problems.

Unfortunately I am not someone who is particularly interested in computers and I often feel somewhat alienated from them because I don't understand enough about how they work (my attempts to understand have not been particularly successful!). I work with the computer because it is the only way I know to make the kind of music that I want to make, but I wish there was a better alternative.

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – c.80 laptop concerts

OBSERVATIONS:

The laptop viewed as an 'instrument' in the conventional sense is something that has neither visual appeal nor personality. There is no physicality in laptop performance, and many audiences are unable to adjust their expectations to this and focus on listening alone. They come to a concert with expectations that are still connected to the classical music tradition - they want to see the music and the 'performer'. The assumption from this perspective is that a laptop is lacking something because it doesn't offer this visual aspect. The response I have to this is quite simple: change your expectation and come to a performance involving a laptop open to the idea of listening and being absorbed in sound. From here you will realise that focusing on only one sense can be an intense and rich experience, and that when you close your eyes, you 'see' with the mind and the imagination. I consider my performances to be visual only in this particular manner.

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Hugo Olim

Born, year: 30/05/1978

Nationality: Portuguese

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – in 2003

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Pygar concert

Place: Valentinos Bar, Porto, Portugal

Day, Month, Year: 11.07.2003

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 – ability to process video images in real time.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 – Portability

2 – Real time processing

3 – Multimedia interaction

4 – Versatility

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 –

1 – software crashes

2 – static appearance in performance

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – for sure more than 200 performances

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Jason Forrest aka DJ Donna Summer

Born, year: April 5, 1972

Nationality: USA

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - First computer in the mid 90s, first laptop in the late 90s, prob 98 or so.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: It was probably my first live show which would have been at Bard College in New York State. I was opening for Chicks On Speed, and during my set I screwed up and just stopped the music and yelled something stupid at the crowd. They went nuts, and I realized that a laptop show does not have to be continuous nor slick. In fact, the opposite was more interesting and entertaining.

Day, Month, Year: Fall of 1999?

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - I am part of the second wave of laptop artists in the USA. I was very inspired by music from around teh world, and specifically what I say coming from England. The idea and notion of the laptop artist was new, very avant garde, and very exciting despite it's nerdy image. I guess one of my marks on the wider music community was to start to make the laptop show considerably more punk.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

- 1 - price
- 2 - compact size
- 3 - huge power
- 4 -
- 5 -
- 6 -
- 7 -
- 8 -
- 9 -
- 10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -

- The laptop screen can act as a wall seperataring the performer from the audience.
- The laptop can over-involve the artist, stealing focus
- shit breaks

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - Probably a thousand or more.

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Jerome Faria

Born, year: 21.10.1983

Nationality: Portuguesa

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 2004, um PowerBook G4.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Festival MADEIRADIG

Place: Auditório da RDP, Funchal

Day, Month, Year: 07.12.2005

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - Na altura eu já tinha um passado a tocar instrumentos como bateria e guitarra em bandas e tinha começado a experimentar com música electrónica cerca de 2 anos antes através do laptop e na altura esse já assumia a forma de um “instrumento” musical em performances ao vivo.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - Velocidade

2 - Portabilidade

3 - Versatilidade

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - A falta de velocidade de processamento em algumas situações que requerem mais recursos.

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - Cerca de 25 concertos e outras 50 e poucas situações de DJ set através de laptop.

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: João Ricardo

Born, year: 1973

Nationality: Portuguese

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - In 2001 I bought my first capable laptop. I had one before but I couldn't use it for music making, just word processing.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Pygar

Place: Valentino's, Porto

Day, Month, Year: 11,07,2003

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - The convenience of having a portable studio.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - Portable (easy to carry)

2 - Powerful processing (a studio in a "box")

3 - Reliable (gone are the days of dodgy software/hardware)

4 - Practical (easy to setup and to pack, a studio in a "box")

5 - Compatibility (lots of cross platform tools available)

6 - Versatility (used in the studio and live)

7 - Expandability (either through software and/or hardware)

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - It's very limited performance wise. It

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - Lost count... but over 30, for sure!

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Jon He

Born, year: 1986

Nationality: Singaporean

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 2001

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: New Directions Festival at LASALLE College of the Arts (Singapore)

Place: Singapore

Day, Month, Year: March 2003

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - Having a synthesizer music background growing up learning the Yamaha Electone, I felt that there is an affinity between myself and using computers to make music. Also, the portability compared to an actual synthesizer.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - Pandora's Box

2 - All-in-one solution

3 - Portable

4 - Being able to do what you want it to do

5 - The baggage of having to learn a language beyond that of music

6 - Being able to create both audio and visual

7 - Electricity. It doesn't run without power.

8 - Not much locative sound.

9 - Being to accomplish too many things

10 - Double edge sword: Too Accurate, and precise.

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - from A4 in order: 10, 7, 5, 8, 9

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - 50 and counting

OBSERVATIONS:

□ 6 QUESTIONS TO A LAPTOPER □

Name: Jorge Haro

Born, year: Buenos Aires, 1963 □

Nationality: Spanish/Argentine

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

□

A1 - 2000 year. Was an Apple Macintosh iBook.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. □ (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 – The Música 200(0) presentation, my first CD, in the auditorium of Buenos Aires French Alliance. □ Event: Música 200(0) CD presentation □ Place: Buenos Aires French Alliance □ Day, Month, Year: 19, July, 2001

<https://itunes.apple.com/ar/album/musica-200-0/id542423322>

Q3 – What made you start using a laptop in live performance? □

A3 – The necessity of to work with a complex and multidisciplinary tool. Normally I work with sound, visuals and led lights and all, according to the case, are generated, mixed controlled or processed with the computer.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 – Obviously that the hardware depends of the software. In my case I work now (November 2012) with a MacBook Pro running Live, Max/MSP-Jitter, M4L, Audacity, Quartz Composer, GIMP, Hyper Engine-AV, Automap, OSC, OSCulator and Syphon. All can combine with a simple audio player, an e-mail program, a text editor or web programs. All-in one.

- 1 - Precision
- 2 - Generation
- 3 - Process
- 4 - Transformation
- 5 - Sound quality
- 6 - Image quality
- 7 - Integration
- 8 - Control
- 9 - Versatility
- 10 - Complexity

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – Mainly the interfaces for control. In other hand the capacity of the CPU for to work controlling audio, video and lights with a single computer in real time. But in both cases for fix it is only matter of time and development.

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – I don't know... Many!

OBSERVATIONS:

Very interesting research!

<http://www.jorgeharo.com.ar>

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: José Diogo de Sousa Correia (aka Re:Axis)

Born, year: 1984

Nationality: Portuguese

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - Well, I bought my first Apple computer 10 years ago.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: e:4c (duo project) - electronic night

Place: Café Teatro, Viana do Castelo, Portugal

Day, Month, Year: I think it was in August 2003, can't remember the specific date.

Link with some music: <http://www.lastfm.com.br/music/e:4c>

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - At the beginning I was producing electronic music with some hardware: synthesizers, drum machines and also with an electric piano (Fender Rhodes). When I connected everything to my laptop, the possibilities increased with the use of software like: Max MSP, Reaktor, Ableton Live, etc... and to perform Live became easier to play and explore other ways to express my music.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - Lightweight and compact.

2 - Dynamic and simple.

3 - Easy to create a complex performance.

4 - Good platform for mixing and make music.

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - The possibility of losing all the "information" is quite large due to be a sensitive tool. Sometimes is not the best instrument to be controlled from outside (physically).

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - Too many to be quantified.

OBSERVATIONS:

Obrigado Vitor pela oportunidade. Não hesites em comunicar se necessitates de alguma informação extra.

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Juanjo Palacios

Born, year: Estella, Navarra, 1966

Nationality: Española

Q1 - ¿Cuándo fue la primera vez tuvo su primera computadora portátil?

A1 – 2005. Mi primer laptop fue un Toshiba, ahora tengo Mac Book pro

Q2 - ¿Cuándo y dónde fue la primera vez utiliza un ordenador portátil en una presentación en vivo? Por favor, especifique con todos los detalles posibles.

(¿Me puede dar una imagen / video-link de esa primera actuación?)

A2 -

Evento: Valles Eléctricos. Festival de música electrónica y arte multimedia

Lugar: Valles, Piloña, Asturias, España

Día, Mes, Año: 01/08/2008

Esta fué la primera vez que utilice un laptop para realizar un concierto, pero ya lo había utilizado antes varias veces para realizar dj-set

“Adjunto imagen”

Q3-¿Qué te hizo empezar a usar una computadora portátil en presentaciones en vivo?

A3 – Como creador no me interesan los instrumentos al uso, además de necesitar más de una persona para realizar el concierto. Me resulta más práctico e inspirador utilizar el laptop como instrumento para crear mis composiciones y ejecutarlas en directo. Además son infinitas las posibilidades a nivel creativo que te proporcionan los instrumentos virtuales y el software musical.

Q4 - Desde su punto de vista, ¿cuáles son las cualidades de un ordenador portátil? Por favor, intente especificar los puntos en orden.

A4 -

1 – Variedad de instrumentos y software musical

2 – Ser una sola persona en el escenario

3 – Poco equipamiento en los viajes

4 – Puesta en escena sobria y elegante

5 – Desde mi punto de vista todo son ventajas

Q5 - Desde su punto de vista, como un usuario, ¿cuáles son los inconvenientes de un ordenador portátil? Por favor, especifique en orden.

A5 -

1- El público a veces no entiende la puesta en escena

2- Si tienes una avería en el directo, es muy problemático, al depender totalmente de el.

3- No encuentro más inconvenientes

Q6 - ¿Cómo lo hiciste muchos conciertos desde que empezó a tocar en vivo con un ordenador portátil?

A6 – 16 conciertos

Mas de 50 djset

Todos mis conciertos son con laptop y controladores midi

OBSERVACIONES:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Julien Ottavi

Born, year: 1977

Nationality: French

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1998

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Art School concert

Place: Art school of Nantes

Day, Month, Year: 1998

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - I wanted to play live what I was doing in studio. My interest was to be able to cross my live practices with compositions tools. I decide to buy a laptop to travel and tour with my studio and live instrument.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 - portable

1 -lighter

2 -

3 -

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -less moduable / break quicker

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 -between 800 and 1000 for the last 15 years.

OBSERVATIONS:

laptop or die!

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Keiko Uenishi

Born, year:

Nationality: Japanese

Q1 - When did you first acquire your first laptop?

A1 – 2000 (perhaps)

Q2 - When and where did you first use a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: solo presentation/installation “beat piece” with ping-pong table with ping-pong rackets & ping-pong ball, umbrella, singing spinning tops - (I think)

Place: Roulette, NYC – (if the above is true, this location is true)

Day, Month, Year: sometime in 2000 - (I think)

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 - to look boring, so audience may stop looking at me/performer on stage. (That’s what I hoped for.)

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 – boring to look at (unimpressive-looking plain machine)

2 - portable

3 –widely available & come in wide price-range (to suit to one’s need)

4 – can carry stuff other than my works

5 - make artists, business-persons, housewives, and whoever else looking the same in front of it

6 – with lots of free &/or open-source softwares, people can start create their own works without acquiring bunch of expensive instruments, materials, equipment, etc. It also offers access (via internet) to free education or manuals to start learning w/o paying hefty sums for educational institutes if desired.

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 –

1 – still heavy

2 – may break if dropped (still too fragile)

3 – still too expensive (can be cheaper)

4 – environmentally ‘unkind’

5 – too frequent hardware updates urge people to spend too much (but that’s the industries’ cunning tactic) – planned obsolescence

6 - people are ‘still’ trying to look at performers sitting in front of laptop on stage (& complain if they’re not entertained by looking at them.) Maybe, it’s better to give up looking at them, or performers &/or organizers of the event may need to restructure different ways to present them (if they’re interested to be seen...)

7 – too portable – so we need to worry about getting it stolen

8 – need to backup – or lose the whole things

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – I don’t know. I’ve never counted.

OBSERVATIONS:

It's quite convenient to perform with a laptop live. It is a flexible instrument that is not just one thing that 'plays' but also contains and do staff for other parts of my life. It is also not just a 'player' when I use as such. I'm still not using it fully. It has a wide and deep potential for huge amount of people.

Joking aside (about 'how heavy' it is – considering it became the current size from the era that it was a roomful), I'd really like it to be recyclable & environmentally kind. I would hope the disposed obsolete & broken computer parts and their peripherals won't be shipped to Africa and other countries to turn their landscape contaminated with the never-disintegrating trash pile, which would expel toxic fume when burned.

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Kera Nagel (Incite)

Born, year: 1965

Nationality: german

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1996

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: concert at Mylom Ambient Club

Place: Kampnagel, Hamburg, Germany

Day, Month, Year: 24 April 2003

Performing my first concert with my duo incite/ (together with André Aspelmeier).

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - I love making music with the computer. It's my instrument.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - you can make any sound or rhythm you like (can explore music you can't play by bio instruments)

2 - you can have a multitude on different software instruments without having a big analogue studio

3 - can make music from the first wave to mastermix

4 - you can mix easily field recordings and other stuff with your electronics

5 - easy to travel with

6 - you need not to play a classical bio instrument to get into it

7 - the instrument is developing with time (in soft- and hardware)

8 - you can make music wherever you want (need only your laptop)

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - - technic disaster, if it crashes it's silent and you can't play anything

- the performance part: it's more difficult to get in contact with the audience since it easily happens that you look very concentrated into the computer

- since you often have to press buttons etc before the sound starts (the more if you play quantized) the audience can't understand so easily how and even that you create the sound live: body movement and sound seems to be unrelated (and in the first time of playing I probably looked more like checking emails than like playing music)

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - around 200

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Kim Cascone

Born, year: Albion, Michigan USA, 1955

Nationality: USA/Italy

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1998

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 - can't remember exactly but I think it was in 2000 in Leipzig

Event:

Place:

Day, Month, Year:

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 -Built a sample-based performance environment in Max/MSP

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - powerful

2 - runs Linux

3 - lots of I/O's for USB, Firewire, HDMI, VGA, etc

4 - reduces the need for multiple pieces of hardware (i.e. synths and processors)

5 - I can use any number of controllers that best suits the piece I'm performing

6 - portable - easy to travel with

7 - multi-channel output with the right audio I/O interface

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - technical problems during performance, software crashes, hardware problems, all the risk is contained in one device instead of spread out among several pieces of equipment

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - a couple of hundred at least since 2000

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Laetitia Catherine Morais

Born, year: 1984

Nationality: francesa e portuguesa

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – No final do ano 2003, quando era estudante do 3º ano da licenciatura em Pintura.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Ensaio voo venado

Place: Jardim São Lázaro, Porto

Day, Month, Year: Início de 2004

A minha primeira utilização do computador em performance inscreve-se num trabalho académico o qual consistia num acto performativo sobre a trajectória dos estorninhos e que decorreu no Jardim São Lázaro, um espaço público. Esta acção envolveu cerca de 15 colaboradores, nomeadamente técnicos de som, luz e figurinos. Utilizei o computador para projectar um vídeo previamente filmado sobre o meu corpo e o dos restantes figurinos.

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 - Certamente que a autonomia foi a principal característica que adquiri através desta ferramenta e a que me levou inicialmente a utiliza-la em performance. O interesse pela interdisciplinariedade sempre fez parte do meu processo criativo e o computador viabiliza a composição e a manipulação em tempo real de diferentes discursos como o som, a fotografia e o vídeo, o que só seria exequível com numerosos equipamentos analógicos e por conseguinte mais dispendiosos e menos portáteis.

Apesar de adquirir uma certa independência, não necessitando por isso de revelação de filme, de estúdios de pós-produção ou de outros meios, as performances que realizo envolvem frequentemente a colaboração entre diferentes pessoas e a rentabilização de tarefas necessária é optimizada através da utilização do computador e da internet, quer sejam designados como ferramentas de criação ao vivo, quer se confinam ao registo dos mesmos e à comunicação entre os elementos de uma equipa. Saliento ainda protocolos como MIDI, OSC entre outros, que estabelecem transferência de dados permitindo adequações entre controladores físicos e digitais.

A programação é também uma valência que me atraiu na computação, não só pela sua permeabilidade enquanto utensílio de criação, mas sobretudo por potenciar a improvisação durante o acto performativo. Ou seja, interessa-me usufruir desta tecnologia como um meio que não balize e que não seja em si mesmo hermético, predominando uma relação espontânea entre obra, performer e público. Constitui por isso, um campo de experimentação entre a performance e o processo que lhe antecede.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 – Mobilidade/Portabilidade

2 – Multifuncionalidade

3 – Autonomia

4 – Híbridez (Interface entre meios físicos e digitais)

5 – Potência/Velocidade de processamento de informação

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – Julgo que o principal inconveniente na utilização de um computador é a relação física do utilizador com o dispositivo, muito condicionada a uma certa imobilização, por vezes confundida até com indolência. O contacto com a matéria é virtualizado, tornando-se quase intangível e imaleável, o que frequentemente impregna uma insuficiente plasticidade nos resultados obtidos.

Em grande parte, o software define as capacidades de utilização. Por conseguinte, a utilização artística de uma determinada tecnologia pode facilmente limitar o seu processo e/ou resultado, homogeneizando por exemplo um estilo. Nesse caso, torna-se altamente prejudicial para a obra, pois poderá convergir em resultados algo inertes, submetidos a modularidades indissociáveis da sua técnica. O mesmo pode acontecer com outros suportes, como com o lápis e o papel, no entanto o problema proeminente no uso do computador deve-se especificamente pelo facto deste imprimir uma estética em constante desenvolvimento e não se afirmar por isso num determinado contexto. Digamos que é um meio um tanto ou quanto etéreo... O que não facilita a análise e reflexão necessárias para uma utilização consciente e adequada.

Outro factor que me desagrada é o seu valor comercial, fomentando ao seu utilizador uma dependência por um produto, uma marca ou uma empresa. Mesmo o software open source implica hardware e idilicamente qualquer condicionante da criação artística seria evitada.

É de notar ainda a qualidade do processamento digital, a qual não foi até agora equiparada à dos processos analógicos como se pode verificar em casos de produção sonora e cinematográfica, ressaltando pelo menos os critérios estéticos mais clássicos e os produtos acessíveis ao consumidor comum.

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - Cerca de 50 (Incluindo colaborações em concertos, peças de teatro e performances) .

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Lia

Born, year:

Nationality: austria

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1996 or 1997.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Cinemasonic Lounge

Place: Vienna, Austria

Day, Month, Year: 1999 (sorry, i can't remember the exact date)

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 -

With the programme Director (which was back then produced by the company Macromedia) a plugin allowed to have the image react in realtime to live sound input. To programme shapes and colors to react directly to sound was much more interesting than producing videos.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - weight

2 - size

3 - portability

4 - i do not need to rely on a desktop computer from someone else at the concert location

5 - i have all necessary programmes and files with me

6 - i do not need electricity all the time

7 - i can check my emails in the hotelroom without having to use webmail

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -

- The price.

- For certain tasks it is slower than a desktop machine

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - 108

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Marc Behrens

Born, year: 1970

Nationality: German

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – December 1999.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 – January and February 2000, first Tokyo, then Osaka. The laptop computer was just one machine of 5 (and that continued to be so for some years).

Event: “Sound Art – Sound as Media”, performance night

Place: NTT-ICC Intercommunication Center, Tokyo Opera City Tower 4F, 3-20-2 Nishishinjuku, Shinjuku-Ku, Tokyo, Japan.

Day, Month, Year: January 30, 2000

Event: Marc Behrens concert

Place: SUMISO (Kunst-haus), 2F Doutonbori Souko, 1-17-7 Minamihorie, Nishiku, Osaka, Japan (now defunct).

Day, Month, Year: February 1, 2000

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 – The fact that desktop computers were too heavy and bulky to carry around. Actually, I bought the laptop at that time because I knew I was going to go to Japan and could not take my desktop computer with me.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 – smaller and lighter than a desktop computer

2 – it is a meta machine, can generate and process sound, and also provide system to structure control it, but these are rather qualities of the software, not the form of the machine itself

3 – it can generate images at the same time as sound (although I hardly use that feature, ha ha)

4 – contrary to playing a classical mechanical instrument, using a computer (e.g. a laptop computer) for music making does not necessarily require physical (motoric) skills

5 – the computer can be electronically and virtually interconnected with others (computers/players)

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – It was designed as an office machine. It is nothing special. It is designed to be used while seated. One needs other machines (like controllers and sound cards) to make it more interesting and better soundwise. It can be a hermetic machine to not give any indication to an audience of what the “performer” is doing.

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – I didn’t count, but probably around 90.

OBSERVATIONS:

Neither I see myself as a “Laptopper” or “Laptopper”, nor do I regard the term “Laptop Performance” as a correct description of what I do or as a term categorizing a specific sort of performance genre. Contrary to what you might assume from what I wrote under A4/4, I do think that there is a link between the music one produces using the (laptop) computer and the physical

movement (body reactions). Therefore, when I perform, I use the body, as I create and use energy in sound/music. My body has to be in tune with this energy, hence, to move. As, imho, "Laptop Performance" is a misleading term for a group of people who mostly "perform" in the way they would when typing emails, I over-emphasize the performative by repeatedly lifting the laptop around, moving its support, climb chairs and tables etc.

Check out "The Hub" regarding live computer music. The sound is not interesting I think, but their concepts and paradigms.

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Marek Brandt aka triPhaze

Born, year: 1970

Nationality: German

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1998

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event:

Place: Bastard / Prater / Berlin Germany

Day, Month, Year: 12 / 1999

routing my Nord Modular through the Laptop to using the Nord (editor on the laptop) and other FX Gear.
Simultan I played some samples playback out of the laptop (which was quite hard, while don't have an
multiplayback programm at this early days..

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - first the live editor of my NORD MODULAR synth and the possibility to play Sound Loops from the Laptop.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - Software

2 - freedom / in Sounddesign

3 - Creativity trough using different live performing software at same time

4 - multi sample playbacks

5 - Plugins

6 - routings / midi connections to instruments and other Laptops

7 - multimedia performance tool

8 - simultaneity of Video and Audio

9 - transportable

10 - my setups and sounds are always aviable and saveable

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -

slow reactions (almost no realtime playback - like when you play an classic instrument),

needs always for a longer performance an plug /power supply

too much staring at the monitor - during live performance,

static (disconnect with the rest of the body - excerpt hands and head) -while live performing,

need glasses and bigger fonts after a while

the audience is fast bored to play ONLY an laptop (they don't get the abstract Idea for playing live)

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - about 150

OBSERVATIONS:

since 2005 forming member of the Laptoporchestra Berlin . Now “Endliche Automaten – Laptoporchester Berlin”
<http://endliche-automaten.de>

more infos about me: <http://privatelektro.de/triphaze.html>

my Label (who deals and releases mostly with Laptop Music) : <http://www.privatelektro.de>

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Mark Fell

Born, year: 1966

Nationality: british

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1998

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: elektronikaldia

Place: san sebastian

Day, Month, Year: 2000

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - my music was made on a laptop in the studio. I wanted to perform it, so other than sound files this was the only way.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - portability

2 -

3 -

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - I'm not sure what might count as 'inconvenient' in the context.

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - over 100 not sure of exact figure

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Mark Spybey

Born, year: 1961

Nationality: British

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1998

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: CocART Festival

Place: Torun

Day, Month, Year: November 2009

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - Ableton live, useful program and that it meant I did not have to carry a lot of heavy equipment by air.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

- 1 - Easier to travel with a laptop than heavy equipment
- 2 - Flexibility and use of creative means of controlling sound
- 3 - Good dynamic sound quality
- 4 - Ability to store and use large quantities of sound
- 5 - Cheaper than buying lots of expensive equipment
- 6 -
- 7 -
- 8 -
- 9 -
- 10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - Looks like I'm cheating..press play and sound is created

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - 50

OBSERVATIONS:

I just see a laptop as a tool. It's making use of technology. I don't feel that I need to apply rules to how I play live or compose music. So I scorn those who say 'analogue only,' or 'laptop only.' I use whatever I want but ignoring technology is not wise. I am not a musician, I don't get excited by equipment at all. I just use it or rather abuse it! But I look after my laptop. It's expensive and it's beautiful! Macbook Pro. It also looks great on a stage, better than I do!

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Miguel Carvalhais

Born, year: 1974

Nationality: PT

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – talvez em 1998, não consigo precisar com mais rigor.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Talvez também em 1998, ou no início de 1999 em concerto com o Zzzzzzzzzzzzzzzzzzzp! Infelizmente não consigo precisar melhor. A partir de 1999/2000 o laptop tornou-se a minha única ferramenta musical ao vivo.

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 – Inicialmente sobretudo a versatilidade e a portabilidade, creio, já que inicialmente utilizava sobretudo software instruments análogos a outros instrumentos electrónicos que já utilizava na altura (synths, samplers, processadores de efeitos, etc.) Essa relação com a ferramenta transformou-se substancialmente desde então...

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

- 1 – Proceduralidade
- 2 - Programabilidade
- 3 – Potencial generativo
- 4 –Universalidade (no sentido da equivalência computacional do Wolfram)
- 5 - Agência
- 6 - Capacidade enciclopédica (na perspectiva da Janet Murray)
- 7 – Potencial interativo
- 8 – Transcodificação
- 9 -
- 10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – Como ferramenta performativa e de composição, o laptop obriga a uma substancial reconfiguração das expectativas do público, não só a nível estético como também a nível autoral.

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - > 200

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Fernando Corona (Murcof)

Born, year: 1970

Nationality: Mexican

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – early 1999

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event:Nortec party

Place:Tijuana

Day, Month, Year: early 1999

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 –To play virtual instruments and live synthesis, instead of carrying the hardware counterparts.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 –Flexibility, in the almost infinite ways you can process, arrange and treat sound

2 - Portability

3 – Expandability, in the sense that you can attach external controllers, monitors, soundcards, etc

4 – Quality vs price ratio, compared to the hardware counterpart, if any, is unmatched

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 –Fragility, and the latency experienced with some software/hardware configurations

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 –too many to remember, I haven't stopped using them since I started in 1999

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Oswald Berthold (Farmers Manual)

Born, year: 1976

Nationality: Austria

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - I can't tell exactly but sometime around 1996/7, though we were borrowing laptops for performances before we had our own ones.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 - Again I can't tell exactly. The Bratislava concert obviously involved the use of a laptop, but this ESC lounge thing might have been prior to that, as well as other obscure vienna performances of that time. See links below.

Event:

Place:

Day, Month, Year:

http://rla.web.fm/19970222_galeria.duna,bratislava/

http://rla.web.fm/19970222_galeria.duna,bratislava/ph/PIC00020.JPG

http://rla.web.fm/19970000_various,various/Vienna_escape_lounge_TO_1997.mp3

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 - Practical matters such as the difference between carrying a Desktop PC with CRT monitor or a laptop to the event location.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 -it's a computer

2 -smaller and lighter (= more mobile) than desktop PC

3 – still bound by custom interfaces, leading to very abstract interaction types, e.g. live-coding, high-level parameter twiddling

4 – It is an object originating in business and office culture and these demands have shaped it.

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – I don't think this can be stated independent of considering the way it is actually used. I still think that most of the magic lies in the software. I still don't think that standing in front of a computer (no matter what type) is an attractive mode of performing. Rather see “physical computing” in the naïve (arduino) sense. I think autonomous music machines (as in data-, process- or algorithm-driven) are interesting indeed and the specific manifestation of the computing machine is a negligible factor. Sound could be computed in the cloud for that matter, except for latency issues. Latency issues again only become issues when real-time interaction with physical processes (people, mechanisms, natural phenomena) is involved.

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - On the order of a hundred but I have stopped doing performances of that kind.

OBSERVATIONS:

As alluded to in answer to Q5, there exists a field of tension between the laptop as a physical object and a laptop as a particular instance of a quasi-universal computing machine. You might, and we, among others, have of course done this, use a laptop to control other computers hidden from the view or even remote machines. Also think of course how a telephone/smartphone can be used in much the same way, or, in a DIY manner, how a set of custom sensors connected to microcontroller connected in turn to high-level computing machines can be used etc. I perceive it as somewhat shortsighted and pop-culture related to emphasise the objectness of the instrument too much. Use of a particular emblematic object (electric guitar, laptop, ...) somehow is driven by pragmatic concerns, develops and intrinsic aesthetic and cultural dynamic, which is a feedback process with symbol (as in icon) iteration and discourse in culture. The question is rather, how much processing power can conveniently be put into one place (or some coherent perceptual domain) and how much of that is put to use for the generation of unforeseen dynamics. Regardless of using a laptop or not, of doing an interactive or autonomous machine performance, the main item of interest is how well the intricacies of the processes involved are represented in the perceptual channels.

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Pascal Baltazar

Born, year: Toulouse, 1976

Nationality: French

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - in 2002, it was a Titanium

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Journées Électriques festival

Place: Albi, France

Day, Month, Year: probably march 2002 or 2003, I'm not sure...

The performance had to happen in three places in three moment, with the audience walking from a place to the other (500m between each), so we had to rig/unrig while they were walking between places (of course, there were one sound system ready at each place).

So, it was a free improv' performance with Pierre Lassailly (clarinets) and David Lataillade (electric/prepared guitar), where I was using their sounds as a live sampling source, combined with pre-recorded samples...

Sorry, no picture or recording of this performance...

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - The mobility was the main reason why I used the laptop instead of the G4, that I used for rehearsals because it was more powerful. (see example above in particular)

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - it allows a heuristic composition process which I like very much : somehow I could say that it facilitates a way of composing through improvising, i.e.: I choose a bunch of sounds (according to the composition trajectory I want to achieve), fiddle with some mappings (with my gestural interfaces: pads and wacom tablet, sometimes BCF, and now Madronalab's soundplane), improvise with them a bit, record the result (in multichannel), replay and listen to it, and loop back to the beginning and go on like this until I feel the section holds well together and then move on to the following section (it's more continuous than this, between sections, but this approximation helps describing) - this applies to all computers BTW, not only laptops...

2 - it's lightweight and doesn't take a lot of room

3 - it's relatively cheap (compared to an analogic studio - applies also to former point)

4 - it allows me checking my emails during performance - OK, that's a joke

5 - there is #5

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -

1 - It doesn't sound as good as analog/acoustic instruments

2 - the screen takes a lot of cognitive space, so I have to find strategies not to be tempted to look at it (i.e. hide it), or it completely fucks up my perception of time, space, and most musical features my work is about.

3 - «it doesn't have enough Africa in it», to quote Brian Eno

4 - it implies a lot of work patching in order to achieve anything near having a real gestural interaction

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - I don't really know... about a hundred, maybe ?

OBSERVATIONS:

I wouldn't define myself as a «lapter», since in my opinion, the laptop itself is not an instrument - and if there is any instrument based on the computer, it implies the whole chain of microphone, gestural inputs, software development, sound system.

Plus, I not always use a laptop - sometimes I find it better to use a Mac Mini with a multitouch screen (for the composition process).

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Pedro Miguel Fonseca de Almeida

Born, year: 1963

Nationality: Português

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1999

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: @c 1st concert - Materia Prima Social Club

Place: Aniki Bóbbó, Porto Portugal

Day, Month, Year: 2000

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - Um projecto novo: @c, um projecto de laptops

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - A economia de instrumentos a levar para um concerto

2 - A vantagem de ter um computador/instrumento/ferramenta sempre connosco

3 - O tamanho por questões de transporte

4 - Ter uma camera fotográfica, um scanner, um livro, um bloco para desenhar, várias ferramentas sonoras numa só máquina

5 - Não ter que depender de electricidade durante umas horas para trabalhar no computador

6 - Levar o trabalho, ideias, etc para qualquer lado

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - O tamanho do ecran, as limitações de processamento, o aquecimento, a falta do teclado expandido

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - Cerca de 200

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Peter Votava (Pure)

Born, year: 1968

Nationality: austrian

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1999

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: it a was some music festival in vienna in 1999. I dont remember the name or place anymore and I vaguely remember the set. I used maxmsp and the whole thing was probably quite crude..

Place:

Day, Month, Year:

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - the mobility and the fact that at this time I was only interested in computer music

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - mobility

2 - flexibility through a wide range of software tools

3 - it's easier to write own music software than build hardware

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - it doesnt reveal the process of live music making to the audience; all interaction between me and the laptop has to go through the needle eye trackpad that is it needs to be expanded by hardware controllers

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - roughly estimated 50-100...

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Ramon Bauer

Born, year: 1969

Nationality: Austria

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – January 1996

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Rehberg & Bauer at Jade's

Place: Vienna, Jade's living room

Day, Month, Year: 26.01.1996

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 – That was a logical step after using computer's in the studio. However, it took a while (until the mid 1990's) until computers reached the processor power to handle (i.e. manipulate) sound files and synthesis in real-time.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 – small physical size (for an instrument)

2 – all-in-one instrument (compared to a truck-load of analogue synthies)

3 - a mobile (digital) studio-environment

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – It is not a purpose-build instrument. That means that a laptop also lacks an appropriate haptic interface to “play” on/with it – keyboard and mouse are not adequate at all. Even with fancy external controllers, the laptop musician is still (often) stuck in a physical position that hampers the performer to actually perform (physically). This, in my opinion, hampers the communication with the audience, which (often) has no clue about cause and effect of what they hear (or/and see – in an (audio-)visual context).

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – I guesstimate around 50, maybe more (between 1996 and 2005)

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Robert Henke

Born, year: 1969

Nationality: German

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - around 1997, a powerbook G3

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.

A2 - hard to say, but judging from my max patches I would say 1997 Or 1998.

?(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)
nope, but i have screenshots of my sequencers i wrote for it.

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - the usual: it was easier to carry around than a PC. Gerhard (Behles) and me once toured with a big tower just to run the first version of "Gernerator" which later became Reaktor.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 - the question for me here is: in comparison to what? to a Desktop PC or in comparison to a "studio" ? because in terms of the first comparison, its just smaller and easier to carry.
But i assume you also mean the shift in production from entirely hardware based systems to software studios, and here is my answer to that:

- 1 - total recall, all i do can be recalled later, and not like with hardware is gone the moment you touch a knob.
- 2 - new creative possibilities especially with softwares like MaxMSP or C-sound etc...
- 3 - the ability to make versions of tracks and to compare them.
- 4 - the ability to unify studio and stage because it's the same equipment
- 5 - easy traveling
- 6 - all in one machine: music, office... so its easier to maintain backups etc.
- 7 - cheaper
- 8 - easy to replace if it fails. if one of my old synthesizers dies this is a tragedy. if laptop dies i get a new one.
- 9 - can integrate visual stuff easily. this should be higher in the ranking, maybe item 6 in the list 10 - ability to exchange my music with other producers since we all use the same tools.

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -loss of haptic experience, boring to watch for the audience, need to stare on a screen all day long, lots of possible procrastination right in front of me (Like checking email, facebook....)

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - around 300 or so.

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Robin Rimbaud (Scanner)

Born, year: London, 1964

Nationality: British

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – I bought a Macintosh Bronze laptop in 1999

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Ars Electronica

Place: Linz, Austria

Day, Month, Year: 1999

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 – I've always been a reductionist and frequently travel, so the appeal of a laptop, a studio on the road, has always been appealing. I saw two friends – Jim O'Rourke (in Austria 1999) and Robert Henke (Montreal 1999) use their laptops in performance and was inspired by the ability to use samples and the appeal of live processing was fantastic to see!

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 – Ability to perform and write music in a mobile way

2 – Internet access – the ability to maintain a flow of communication whilst travelling

3 – Speed of machine

4 - RAM

5 – Memory size

6 – Storage of photos and films

7 – Entertainment whilst waiting in hotels, venues, airports, train stations

8 – All texts I've written, books. etc

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – The clear obsolescence of a laptop, how you need to buy a new one every three years or so since all software is so greedy in terms of memory and RAM. The sheer cost of a new laptop is dangerously high these days.

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – Oh too many to remember but it must be at least 300 concerts.

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Robin Storey (Rapoon)

Born, year:

Nationality: British

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - I first got a laptop in 2004. It was windows XP OS

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Rapoon/Colin Potter gig

I think this is the first gig I used a laptop. It was in Brno.

I used it to augment my live set-up which then consisted of sampler and dj decks(loop sample hold) and various small instruments.

Place: Brno

Day, Month, Year: 5 November 2004

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - I started using a laptop because it offered the possibility of using more virtual instruments in a live setting and was a smaller, more portable package to carry around to gigs that trying to bring all of the real instruments.

Also Ableton Live was used a sample player(manipulator) and had more capabilities and quicker access than a traditional sample.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 -Virtual instruments

2 - sample player

3 - portability

4 - reliability

5 - storage of sound samples

6 - software for sound manipulation

7 - flexibility of performing set

8 - bring part of your studio to live setting

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - Limitations of laptop performance.

The audience can not see that you are actually doing things ..not just pressing play or "checking emails"

I much prefer to play real live instruments

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - I don't have exact figure but it must be in the region of a hundred or so...

OBSERVATIONS:

I switched from windows laptop to MacBook because of reliability issues.

There are some performances I regret only bringing a laptop (these were because of costs involved in bringing more instruments/equipment)

Laptops have a place in Live performance but can be misunderstood by audience...

I always try and play some real instruments these days and have bought more equipment which is portable because I want the audience to see the process of creating the music and engage more directly with them.

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: meissner, sebastian

Born, year: 1969

Nationality: germany

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1998

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Mille Plateaux Label Night Kunstverein Frankfurt/Main

Place:

Day, Month, Year: August 10th 1999

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - affordability + many machines/instruments in one case

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - flexibility towards systems, updates, technology

2 - mobility

3 - price

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 - by the end of the day you decide how you customize your machine, what controllers and other devices you connect to your computer, it nothing else as the problems & dilemmas a guitar player might face

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -

- you can show-off less on stage these days with a laptop

- you have to answer questions if you are playing solitaire behind your screen

- all in all it depends what kind of music you want to play and if you want to perform & entertain people (expose yourself in a physical way on stage) or if you want to play & present your work to audience which have the patience to listen to instrumental music

- the situation that you don't have one type of standard way of controlling your machine keep musicians/sound artist/hardware developers busy - losing (sometimes) the compositional aspect in their work ::: like: a guitar is a ready-developed instrument with certain qualities and those who want to play a guitar can (mostly) focus on creating music with it and/or developing his/her virtuosity - working on/with a laptop is keep you busy with everything at the same time - devices like touchpads will hopefully open up more room to be able to control more computer processes at the same time and master them with virtuosity

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - i don't know

OBSERVATIONS:

RE: "The Role of the Laptop Performer as a Transforming Agent of Musical Practises" --- every person using any type of musical instrument/tool is transforming musical practices - it's you who made the shift not a certain type of instrument/device - the stimulus to change/shape/transform musical practices have to come from outside if the instruments/machine and be channeled through your head

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Sergi Jordà

Born, year: 15/11/1961

Nationality: Spanish

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – My first laptop is probably from 2000 or 2001, but I have had computers (and performed with them) much earlier. My first computer was a second hand VIC20 around 1984. One year later I bought an Amiga 500.

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Concerts with Clonicos around 1989 (<http://www.myspace.com/clonicos>)

Place: Several places in Spain, I remember a concert in Vitoria, probably 1989 or 1990.

Day, Month, Year:

Here`s a link to a videoclip (faked, not life) made in 1991, where I play a computer with drumsticks (!)

<http://www.youtube.com/watch?v=WjkCSP1470M>

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 - In 1983 I discovered computers, and at the same time, I discovered computer programming. By then, I was playing the saxophone (free-jazz) and I was conscious that I would never become a fine saxophone player because I didn't like to repeat, to practice, to learn by heart, or to study more and insist on what I had already understood (répéter is also the french word for "rehearse in music performance").

When I discovered computers I had a revelation, and I understood two things: (a) that computer could produce music (that was a little before I heard about something called MIDI), and that (b) once you tell them correctly how to do something - even if at the beginning it may seem a little difficult -, computer can do that repeated times, without an error, without getting bored or tired.

This day of 1983 I decided that I would leave all the repetitive and (for me) boring tasks that are involved in music performance to (my) computers, keeping for myself all the invention and surprise needed for musical improvisation. This day of 1983 I decided that I would devote my life into being a computer-music improviser. I also understood that for me, that necessarily implied also becoming my own luthier. Between 1983 and 1989 I studied computer music (at home) and programming in order to reach the stage, what I did around 1989, with the group Clonicos. From then and until 2000 I performed with very non-portable computers, having to carry even those old 14" deep monitors to the concerts!!

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in ord worer.

A4 –

1 – Their memory and their knowledge ("intelligence")

2 – Their obedience and their submission

3 - Their flexibility (their infinity)

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 –

1 – Their flexibility (their lack of identity)

2 - Their obedience and their submission

3 – Mice, trackballs are pads where not made for multidimensional real-time input!

4 – Ready-made programs. One-size fits all musical solutions.

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – I don't know. Probably not so many, since during many years; I haven't performed at all. My last (Reactable) concert was in October 2009, although between 2006 and 2009 I have probably performed more than 50 concerts.

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Sergio Sánchez

Born, year: 1975

Nationality: Spanish

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 2005

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?) En un concierto de telonero para dos grupos de indie rock. Ese fue mi primera performance en público ante unos oyentes que nunca habían escuchado música experimental a través de un laptop.

A2 -

Event: Concierto

Place: Templo del Perro (In Fortuna, Murcia, Spain)

Day, Month, Year: 24-5-2008

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - Era mi única herramienta para trasladar al oyente mis piezas sonoras. El material con el que trabajaba era a partir de field recordings. En aquella época no usaba samplers ni otros instrumentos analógicos.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

- 1 -Eficiencia
- 2 - Comodidad
- 3 - Práctico
- 4 - Resolutivo
- 5 - Archivos
- 6 - Muy visual (trabajo a través de pantalla)
- 7 - Accesible
- 8 - Softwares musicales
- 9 - Interacción con otros aparatos
- 10 - Tamaño

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - Antes de usar controladores, el principal inconveniente era la manipulación del software, y la frialdad para trabajar principalmente en directo, donde las sensaciones como músico no se acercaban a los de otros instrumentos electrónicos o clásicos.

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - 20

OBSERVATIONS:

Gracias por pensar en mí para esta encuesta. A tu disposición para lo que necesites. Sergio

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Simon Whetham

Born, year: 1970

Nationality: UK

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – 2005

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Collision Festival

Place: Peckham, London, UK

Day, Month, Year: 7th September 2007

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 –Commission to perform site specific piece for festival using field recordings

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 –

1 - portable

2 – can store a large amount of raw sound data

3 – can recompose piece easily and quickly

4 – can process sounds during performance

5 – can easily perform multi-channel pieces

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 –

1 – audience can be left feeling unengaged

2 – crashing could ruin performance

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 -52

OBSERVATIONS:

Referring back to Q5, I now tend to play either from behind or within the audience, 1. To control what they hear more accurately, and 2. So there are no expectations of my presence on a stage or in front of the audience.
I find the laptop the perfect tool for performance and composition when using field recordings and pre-recorded material.

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Sladzana Bogeska

Born, year: 1979

Nationality: Macedonian

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – acquired by me only somewhere in 2005

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 – VJ set for electronic music and art event in Rome, Italy, 2005

Event: BlueRoom events

Place: Centro Sociale Rialto Sant Ambrogio

Day, Month, Year: 2005

Personally i start using lap top firstly for video installation - contemporary art, after few years I got involved inside visuals. With Giuseppe we found xx+xy visuals in 2005 officialy, during the period where the visual culture allredy confirmed its importance for the electronic music and Rome tecno club scene. We started as visual duo inside electronic club scene in Rome. Maybe some other smaller events came first, but not of big importance...

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 – Specifically using a laptop because of practice reasons.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 – the qualities of a laptop as design, but there are also the tech specifications and OS.

1 -practical

2 -compact

3 -transportable

4 –not heavy

5 –easy to integrate

6 –tech needs sufficient for projection

7 –good graphics

8 -integrated monitor

9 – sufficiently fast for real time effects processing

10 – audio input

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 –not sufficent stability for heavy calculation specifically for video;

Short life (6 years mine personal experience with mbp).

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – never count them, there are festivals but also monthly vj events, as xx+xy (visuals and sound art project) maybe 50.

OBSERVATIONS:

Thanks for involving, happy to contribute to any research dealing with media inside art.

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER ☐☐

Name: Stephan Mathieu

Born, year: 11 OCT 1967

☐Nationality: german

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

☐A1 - In 1999

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. ☐(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

(I'd have to scan this one, when will you need this the latest?)

Before I got my first laptop I had played several concerts using my desktop machine, first was in the Summer of '98 (see below). I started using my laptop right away for live, not sure where the first show was though.

A2 - ☐Event: UNESCO Heritage inauguration ceremony

☐Place: UNESCO Heritage Völklinger Hütter, Germany (audience of 25.000 !! ;) ☐Day, Month, Year: Summer 1998

Q3 -What made you start using a laptop in live performance? ☐

A3 - After I started using computers (early in '98) they immediately became my main instrument. So having a portable one was very helpful, not only for live performance but also for production while traveling. ☐

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - mobility

2 - possibilities

3 - a "whole studio in the pocket"

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 -

1. fragility

(I had a lot of trouble with hardware damage, although I'm very careful with my machine)

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - This must be around 150 to 200 performances since 1999

OBSERVATIONS:

I'm still amazed by what a laptop computer offers you in terms of being a powerful tool

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Tarek Atoui

Born, year: 1980

Nationality: Lebanon

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 – January 2003

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: rehearsal in a basement with drummer Uriel Barthelemi and pianist Gregoire Bonnet

Place: Paris – le Marais

Day, Month, Year: October 2002 (I borrowed Uriel's laptop at this occasion)

No video or related material exist !

Q3 –What made you start using a laptop in live performance?

A3 – it's size ad weight + the laptop's CPU that allowed to run Max/MSP that I was learning at that time.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 – this is a question I would answer on a skype talk or interview. It takes too long to frame and articulate as separated points

1 -

2 -

3 -

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 – this is a question I would answer on a skype talk or interview. It takes too long to frame and articulate as separated points

Q6 – How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 – 100 000

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Tim Hecker

Born, year: 1974

Nationality: Canadian

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1998

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail.
(Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 -

Event: Mutek Festival

Place: Montreal, Canada

Day, Month, Year: May 2001

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - It was better than hardware sequencers. I could use digital audio as a sculptural device. Max/MSP, audiomulch were only via laptop

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 -

1 - Portability

2 - Small size

3 - Lightweight

4 -

5 -

6 -

7 -

8 -

9 -

10 -

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - The interface, using a mouse. Crashes of O/S

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - Maybe 300+

OBSERVATIONS:

6 QUESTIONS TO A LAPTOPER

Name: Tina Frank

Born, year: 1970

Nationality: Austria

Q1 - When did you first acquired your first laptop?

A1 - 1998

Q2 - When and where did you first used a laptop in a live performance? Please, specify with all possible detail. (Can you provide me a picture/video-link of that first performance?)

A2 - i can't remember properly.. i know we played in Holland at Steim, but when ? and did we have laptops already then, i can't remember.. we were using their software Image/ine which was developed in 1997, the first realtime video software on macintosh. (<http://image-ine.org/>)
In December 1997 there was the Mego Labelnight Electronica Potent 2 - The Final Letdown {Mego Night 97 At Wuk, Vienna} but i think i did not yet play with a laptop.
We were in May 1998 in San Francisco playing at the FUSE / TYPO Conference from Fontshop.
i am quite sure that i had a laptop then. but was it the first? i doubt....

Q3 -What made you start using a laptop in live performance?

A3 - portability of digital instrument. we played life images = computing power was necessary but desktop computers were too heavy to be transported. Also, asking event managers to provide us with a desktop computer with necessary software and system the way we needed was too cumbersome.

Q4 - From your point of view, what are the qualities of a laptop? Please, try to specify your points in order.

A4 - my computer is my home. i want my home and my archive and my files with me all times.
1 - system set up the way i want it, they way i am used to
2 - i can work anywhere, anytime
3 - portability of personal data
4 - it is a universal machine: tv, rendering horse, window to the world (internet), bank account, etc.

Q5 - From your point of view, as a user, what are the inconvenients of a laptop? Please, specify in order.

A5 - weight
1 - i am carrying a computer with me every day since 1998. it feels like i am a snail, my home on my back everyday.
2 - with the computer with me all day, every day, i am never offline, never not-digital

Q6 - How many concerts you did since you started playing live with a laptop?

A6 - i can't count them = practically all concerts but 3 or 4 were done with laptop. i cannot think of any other way. it is like having my atelier, my paintbrushes, my creative tools with me all time.
[22:32:14] tina frank: less. rather 4 per year since 1998
[22:32:40] tina frank: so lets say 40

OBSERVATIONS:

Anexo B: Inquéritos a Laptopers (Parte II: *4 Questions about Evan Parker's statement*)

4 Open Questions about Evan Parker statement

04.06.2013

In ***Amplified Gestures***, a dvd released by Samadhisound and directed by Phil Hopkins, **Evan Parker** states that:

It would be nice to be invisible (on stage). I would like to disappear, and just be the sound. I'm not terrible interested in the way playing looks. In fact, to me sometimes looks like a struggle and the consequent sound doesn't sound like a struggle at all. The job of making these sounds can give the appearance of a struggle or even can be a struggle. (long silence) I'm not particularly interested in watching people play, I like to just listen to them play. I know other people feel differently.

Name: **Alex Maclean**

1: Can you comment on that?

A - This question is a bit broad...

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - By "musical gesture" I assume you mean visible, physical gesture.

I think it depends on the performance. In general though, I think of music as being about activity, not air pressure waves, and that gesture is an intrinsic part of musical performance. But here we hit upon the ambiguity of your question, because we can hear musical gesture too. For me, timbre is all about the perception of movement within a space of possibilities, which is constrained by both the instrument and the movements of the person playing it.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - Yes, and I think it's a key element in both the sound and the visual presence of the performer. The visual and sonic re-inforce one another. This is also true in dance music, where the audience is dancing - they contribute their own musical gestures, and indeed hear the movement relative to those movements.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - If it's dance music that's makes sense, the performer is just being humble and putting the focus on the audience enjoying themselves. If it's concert hall music, I find it uncomfortable not to have any hook into the music. If the music sounds complex, and you don't know how it is being made, it is often impossible to know how to approach listening to it. But again it depends on the music, sometimes it can have a particular evocative quality that is enough to lead you in, but still if there is nothing to see, and the performer doesn't seem to be doing much, you may as well be listening to a recording at home.

Observations:

Name: **Antye Greie-Ripatti**

1: Can you comment on that?

A - I understand his desire to be invisible while playing.

perhaps Kanye West i like to see when he is rapping live but most instrumentalists are not as fascinating to look at. In classic music the orchestra is not easy to watch either.

people should close their eyes and trust their ears much more often.

also i don't think guitar playing is more interesting to look at than software manipulation on a laptop or a single performer on piano

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - mostly musical gesture is entertainment and deceit! or only a tool for a musician to feel better while stared at.

as a performer myself i like to get myself into a situation where I can be absolutely in the moment. where i don't care what THEY/ the audience sees, thinks, feels, if i get myself into this mood of playing (like a child alone in his room with his toys) then i feel i give something real and also my work is meaningful. surely cause this is what i do. So i am aware of being looked at and I except that by going on stage but i leave the audience decide who close they want to be. I am rather bored by being encouraged by performers to engage

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - here is no way to generalize that. it totally depends.

its fascinating to watch a drummer if he/she is really good

if i have a chance to listen to a musical performance in a dark room i enjoy that a lot

but why go out then and be with strangers in a room to hear a performance
how does the co-audience effect me or the PA system (if the concert hall and setting is amazing then its worth it, see GRM studios etc.)

i always would like to see vocalists for instance

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - i am cool with it as i said. there is this and this

a performer who connects with people is a performer who connects with people while he is playing

the one who doesn't - doesn't

its 2 different things and both are ok if they are ok in the context of what I am hearing!

if somebody with a drone is rocking out i would say its perhaps disturbing me to listen

if somebody plays danceable beats and is not engaged with his body its strange but still the performers choice

if i am bored because of what I hear or the sound is boring (which its mostly) or the mood with the audience is uncomfortable - i might leave

Observations:

Name: **Carlos Santos**

1: Can you comment on that?

A - O problema levantado por Evan Parker remete para a questão da performance sonora. Estabelece relações entre a produção sonora "in loco" no palco, na forma como é apresentada, visualizada, no processo da sua geração e o resultado sonoro, aquilo que o público ouve e com o qual interage, o som produzido.

Estabelece uma dicotomia entre imagem e som, entendendo-se aqui imagem, como os gestos produzidos pelo intérprete/músico e aponta uma correlação que deixou de existir, melhor, que se transformou, principalmente com o envolvimento de geradores electrónicos e digitais, mas não só. Assim na produção sonora de cariz electrónico/digital ou nas chamadas técnicas extensivas instrumentais, muito em uso na novas músicas improvisadas, o gesto, a fisicalidade da performance não depende directamente da forma como o músico se relaciona com o instrumento, mas sim das estratégias específicas a cada instrumento, da estruturação da composição e do contexto musical.

Evan está mais focado, como a maioria dos músicos na sua matéria-prima, o som, como aspecto primordial da acção, relegando como acessório, todo o carácter visual, não evita no entanto, aqui uma falácia, que em situações de performance, mesmo aquelas que premeiam a invisibilidade do gesto/performer, o contexto visual continua a existir, cabendo ao músico essa gestão através de diferentes estratégias.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Como músico conotado com a electrónica/electroacústica, e tendo por base no meus processos de trabalho, o computador e a gravação audio pré-existente, senti a necessidade de criar um conjunto de estratégias para a performance sonora ao vivo, reunindo uma série de pequenos objectos geradores de som, que são físicos, palpáveis, muitas vezes iniciadores de acções preponderantes para a estruturação musical. O meu próprio objecto de trabalho, o som, tem uma correspondência física com o espaço, sendo a partir dessa premissa que estabeleço toda uma rede de significados. O computador tem para mim um carácter físico, o seu corpo, o ruído inerente ao seu funcionamento ou a relação enquanto performer estabelecida com ele. Todos estes aspectos são utilizados no jogo da composição musical, fazem parte intrínseca do meu "modus operandi". A música que produzo na maioria das vezes, coloca em evidência estas interações, seja ao vivo, com particular destaque para a relação do espaço com o som, com a retroalimentação do sinal (feedback), utilização de transdutores (elementos piezo-eléctricos) no meu corpo, barba, roupas ou até a voz, com ruídos e articulação de texto/palavras. Este fluxo organico na utilização de materiais, permite-me introduzir factores aleatórios específicos a cada performance adaptando-a assim a cada espaço e ao público, como mais um elemento de peso no todo.

No entanto, não considero relevante a existência da manipulação instrumental, ou mesmo da fisicalidade na estruturação musical. Estes gestos podem estar previamente inbutidos na peça, como parte integrante, seja sob a forma de fixação em gravação, ou mesmo como conjuntos de ordens que controlem código em ambientes digitais, por exemplo. A vontade do músico/performer é determinante na execução da peça e no rumo que a situação musical exige, com maior ou menor grau de intervenção deste, mesmo que nos remeta para uma invisibilidade performática, como é o caso de muitas difusões sonoras multicanal.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - Como anteriormente referi, pode funcionar como tal em determinadas situações, mas não é uma condição à priori. Não julgo necessário na natureza de muitas estéticas musicais, é algo herdado da história, mas que tem vindo a desmultiplicar-se em diferentes direcções, nomeadamente com o advento da electrónica no principio do SécXX, em muitas das práticas musicais actuais dentota-se isso sim, uma heterogenidade na forma de apresentação do evento musical, uma vez que este abandonou o espaço de eleição, o palco, e encontra-se dessiminado um pouco por toda a parte, o que coloca novos desafios à forma como se ouve (ou vê) música tocada ao vivo.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - Devo mencionar que não concordo em primeiro lugar com a generalização sobre a inexistência de gestos musicais, atribuída à música electrónica, mais especificamente, no caso de música feita com computadores, como anteriormente pude referir. Esta generalização é devida muitas vezes à dificuldade de percepção de sinais mais evidentes de construção musical por parte do músico/performer. Não esquecer que a situação, quando referida como tal, é um concerto, um evento sonoro, automaticamente estão reunidas um conjunto de condições de representação, mesmo que esta decorra em absoluta ausência de luz, ou até por vezes em ausência de som (muito baixo, ao nível do threshold do ouvido humano). Cabe ao músico/performer combater essa noção com a execução da peça musical da forma mais fiel ao seu pressuposto inicial, algo que inevitavelmente irá transparecer no público (pelo menos no mais informado), que entederá a situação da apresentação, e irá dedicar uma maior atenção ao pormenor, isto em contraponto com performances de exultação sonora e visual, onde muitas vezes grande parte da informação fica por digerir, ou perde-se de todo.

Name: **Carlos Zingaro**

1: Can you comment on that?

A - With all due respect for Evan's considerations I may analyze those from a purely conceptually idealized perspective. Yes, instrumental gesture can be distracting and, so many times, negative, for the music / sound full listening experience. Some histrionic theatrics and expressionistic "struggles" are frequently working against the production of sound... I remember being quite puzzled by all the exaggerated physical performance by my piano teacher when a kid and wondering if all that was really helping the music...

Now... there is too much, and nothing at all... And the audience always has the free choice, to block distracting gestures (and making the musician "invisible"), by closing their eyes and just listen. And this is all part of the musical experience of attending a live concert.

And, as far as I'm concerned – and mostly nowadays, with all virtual experiences, technology easy reproduction, and worldwide networking – I feel as more and more important for live people to attend a live event of live people producing live sounds.

Maybe I'm a romantic still valuing the "risk" of watching physical antics, silly and maybe unneeded gestures and struggles for the sake of some never heard and unrepeatable sounds.

Yes! I'm disgusted myself, when watching video recordings of my own concerts, and realizing how ridiculous I was with some unnecessary gestures for the sounds I was producing... But those are the risks of the game... After all, we are "playing" sounds and music.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - When listening to a recording, by ourselves and in the dark, maybe that's when we can experience music/sound just by itself, without any extraneous distractions. Even though, so many times our mind wanders and gets distracted or builds an entirely different and illustrative "film" for that sound score.

But, with a live performances and, even with very bad listening conditions and very distracting frustrating gestures – necessarily affecting the musical experience – it still is a live experience.

Even if, sometimes, it seriously tempts you next time to rather stay home, listening to that well recorded CD on your good sound system...

And, again, it all depends on the musical gesture.

Yes, producing a sound on any instrument can be a (difficult) struggle and, lots of times, that's not very nice to see... But, again, that's necessary action and resulting reaction.

And I do not think that instrumental gesture can affect musical performance – for sure it can be distracting, but the performance is already there, good, average or bad...

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - Already answered... Yes I do! Even with all the "wrongs" and frustrating experiences...

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - That entirely depends on the musician / performer. I know some excellent "electronic music" performers who are extremely gestural...

It's true that it rarely happens with laptop performers – not many "struggling" physical elements to move on a laptop...

And, of course, all the "speeches" on = music / sound should be experienced without any need for instrumental gestures and / or physical action. While others say that people playing laptops look just like an accountants' office... Well... I remember years ago, while attending such a performance, curious to check what this very famous international musician / sound artist was using as software patches, I was able to walk behind him, just to see him playing "Solitaire" while sounds were being automatically played / processed...

Yes, His sounds were great! Still...

Observations:

Name: **Francisco López**

1: Can you comment on that?

A - In detail, go to: <http://www.franciscolopez.net/stage.html>

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - The question here is what exactly is musical performance.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - For those with interest in contemplating visual gesture it certainly is a key element. Not so for me.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - Except for the very rare instances when they take place in complete darkness, all musical performances - including those of "electronic" music- do indeed have both gestures and visual information. Their codes / conventions / canons are just naturally different from those of other traditions, like pop music, for example.

Observations:

Name: **Frank Bretschneider**

1: Can you comment on that?

A - I agree with Evan Parker and I think many other artists struggle too with being suddenly a „performance artist“ instead of just a „musician“, as soon as they enter stage. The conclusion would be actually to hide completely, playing behind a curtain, or, the most consequent, not to play live anymore.

When I made my first stage experiences in the late 80s I was in a band and we were wearing masks to make ourselves „invisible“. There are some other strategies, like Francisco Lopez distributing blindfolds to the audience to make them listen only to the sound. Or recently the premiere of Uwe Schmidt (AtomTM) and Marc Behrens piece "Bauteile" at CTM.13. When they each just sat in an armchair on stage, watching the audience, with a giant screen in the back, showing the audio waveform running from the computer.

For myself I find it helpful to have a visual part in my concerts, to guide the attentiveness from my person to the music.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - From my point of view, I'm with Evan Parker, I'm not interested in watching people play, I just want to listen.

But this is not true for the vast majority of the audience, at least after my experience. They come for a presentation, a show. So for an audience the gesture (or non-gesture), the body expression is a essential part of the performance. As soon as a musician enters a stage, he's part of a performance, he plays a roll, if wanted or not. In any kinds of music, classic, jazz, rock, electronic.

It has to do with our perception, with our visual education. Only what we can verify visually is true. Our concept of truth is based basically on the cognition of eyes. So we want to see somebody hitting drums, plucking strings, pressing keys, turning knobs.

It has not necessarily to do with an overtly excessive, exaggerated attitude (the techno DJ, the classical piano player, the opera diva). Everybody has an certain amount of natural expression. The more emphatic, the more convincing it will be. And opposite, it can damage the authenticity and credibility of an artist.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - For me its not a key element, it's just one of so many. Like the temperature and size of the venue, if it is seated or not, the weather, the daytime, the mood.

But of course, it was pure fun to see (and not only to hear) Paul Lovens playing drums recently. And it's no fun at all to see Ryūichi Sakamoto playing piano (for example). It depends so much from personalities.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - As stated by German composer Lutz Glandien in the booklet text of his 1994 album SCENES FROM NO MARRIAGE:

"Exactly this distinguishes electronic music from traditional music. Electronic sounds have no body from which they spring. When I hear a violin, I see and smell the violin; I see the violinist and I know that the sound comes from a violin. When I hear an electronic sound, a synthesizer sound, I don't know where it comes from. There is no optical counterpart. The question is, what relation do the different forms of existence have to each other; the virtual and the real?

A musician plays an instrument on stage.

I hear the instrument live and see the musician.

A musician plays an instrument on stage into a microphone.

I hear the instrument through the loudspeakers and see the musician live.

A musician plays an instrument on stage behind a curtain into a microphone.

I hear the instrument through the loudspeaker and miss the musician.

A CD-player takes over the role of the musician behind the curtain.

I hear the instrument through the loudspeaker and ...???"

Observations:

Name: **Fried Dähn**

1: Can you comment on that?

A - Generally people go to a concert to see the artists play. From the point of view of the audience a musician struggling with his instrument might be interesting. At least i don't think it would keep them from attending a live concert.

In fact i am convinced that 'just be the sound' is possible and thats a unique experience most of the musicians are searching for throughout their lives. If you are completely 'in' the music there is that feeling of 'no time, no thought, just pure expression and action'. Possibly one could describe that as being without an 'ego' for a certain amount of time. Or, in other words, the musician doesn't 'play' anymore, he 'is' the music...

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Musical gestures are very important. They are part of the musical performance. The way a musician behaves/moves/acts on stage is part of his unique personality. Even no movement at all has a certain meaning and is part of the style of the player. Of course different styles of music have have different gestures. A classical singer would never behave on stage like a rock singer. I am convinced that a certain expression needs a certain gesture. And of course you will hear the difference while listening in front of your stereo.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - No. Its just one important factor. In the end a musical performance needs musical and technical perfection, combined with a convincing live presentation.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - Thats indeed an interesting question. An artist just staring at his laptop-monitor seems rather boring at first sight. Here the music itself becomes more important. In a way it puts more weight on the overall musical abilities of the performer. But there are artists and acts which have developed an own style of gesturing behind the laptop.

Observations:

Name: **Helena Gough**

1: Can you comment on that?

A - I can relate in the sense that laptop performance is always visually pointless, and the need to be on a stage gives the feeling of being 'entertainment' for the audience. I am quite happy to watch skilled instrumentalists playing, but I am equally happy being absorbed in a sound-only concert.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Musical gesture affects performance by connecting the efforts of a person or group of people with the production of sound. The human efforts behind the music are visible. The skill and passion of the performers can be made clearer by their gestures, and their technique therefore becomes a part of the performance to be enjoyed. When musical gesture is absent, as in electronic music, the focus shifts completely onto the qualities of the sound being presented. It is a different kind of experience, one that is concerned only with input from the ears.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - Personally I would say no as I enjoy acousmatic music, but I respect the fact that some people prefer a musical performance to contain visual as well as audible content. Having said that, I prefer the experience of hearing and seeing a string quartet live to listening to a digital recording. Chamber music in particular can be thrilling up close, and it is a pleasure to watch the engagement and interaction of the musicians.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - Until people began producing music electronically, musical gesture was always intricately linked with the production of sound. Audiences went to performances to see the musicians as well as hear the music; the visual presence of the performers was part of the audiences' enjoyment. This is not true of electronic music, particularly that made with laptop or synthesizer. With these instruments, musical gesture is absent and the musical performance ceases to be visual. 'Performance' is in some ways a redundant word in this context, and 'sound experience' perhaps more appropriate. The drama and excitement of gesture is gone, but the musical experience can be intensified by an audiences' focus on listening alone. The only thing needed is an adjustment of expectation on the part of the audience. If they are able to do this, they could realize that it is possible to listen in a way that is deeper and more intricate. They might also realize that there is also a rich visual experience to be had behind closed eyes.

Observations:

About Evan Parker statement – Research project in Art and Technology / Computer Music

Name: **Hugo Olim**

1: Can you comment on that?

A – seems very obvious that Evan Parker is trying to say that he is more interested and focused on the sound/music, rather than the visual gestures related to these sounds. In other words he wants to listen with the ears and not with the eyes.

R – parece-me bastante óbvio que aquilo que Evan Parker está tentando dizer é que ele está mais interessado e focado no som/música do que no aspecto visual proveniente desses sons. Por outras palavras, ele pretende ouvir mais com os ouvidos e menos com os olhos.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - i think musical gesture can affect musical performance when you are playing with more basic physical instruments, for example, playing the piano, a guitar, a violin, drums. In these cases the way you move and the approach to the instrument will make a difference in the final sound. In more traditional contexts, sound is a result of a gesture or a movement.

R – penso que o gesto musical pode influenciar uma performance musical quando estamos a tocar instrumentos mais convencionais, como por exemplo o piano, a guitarra, o violino ou a bateria. Nestes casos, a forma como nos movemos e atacamos o instrumento fará uma grande diferença no som final. Nos contextos mais tradicionais, o som é o resultado de um gesto ou de um movimento.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - I don't think it is a key element in the experience. The key element is and should always be the sound itself. Sometimes the musical gesture can be entertaining and a distraction from the sound.

R – não penso que seja o elemento chave na experiência. O elemento chave é, e será sempre, o próprio som. Às vezes o gesto musical pode ser visto como uma forma de entretenimento e até distrair-nos do som.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - The absence of musical gesture has the possibility to get us more concentrated on the music, and listening more with our ears and less with our eyes, giving us a true sound experience.

R – a ausência de um gesto musical dá-nos a possibilidade de nos concentrarmos mais na música, ouvindo mais com os nossos ouvidos e menos com os nossos olhos, dando-nos assim uma verdadeira experiência sonora.

Name: **incite/ - Kera Nagel and André Aselmeier**

1: Can you comment on that?

A - A concert without a performance aspect (as in the tradition of Stockhausen's electronic music concerts delivered on a tape to an audience listening attentively) surely is a valid way to present acoustic art, especially if the art itself was generated in a studio context first and may be difficult to present in a live context.

Nevertheless, without the visibility of the musician (on- or offstage), the concert loses an important part of its live aspect.

Everyone's mileage may vary. There's a lot of grayscale between being invisible and performing a show and every musician has to decide for him/herself how to present her/his music.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - The exstatic gesture guides the audience's attention and is a means of the artist's communication on stage.

It's surely part of the performance, sometimes nothing like a fake show like a DJ going wild on his desks, twisting fake pots on his mixer, waving his arms, but even if only faked it's important for the atmosphere and connects the audience.

As for laptop artists, they can go wild without really doing a lot "live" or they can manipulate a lot of the sound live in real-time but being so consumed by the process to lose all connection to the audience, being concentrated but looking like he is checking emails or making mistakes - which affects the audience's perception of the music.

The main trouble is, that often the audience has a hard time to understand what's going on behind the screen technically and the artist only rarely makes an effort to supplies a context of what's happening.

Tim Exile is a positive example here, showing his controller-action on the screen so the audience gets a chance to understand what he does.

But then again, all shades of grey are valid as long as the audience accepts it the way it is presented.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - Not necessarily, depending on the musical style. A piano solo concert benefits from a wild performer as much as a rock concert or a Techno DJ. If the music wants to move the audience, the performer should move, too.

Cool, intellectual and more abstract stuff does not require it that much, it can even destroy the perception if the music is slow, droney and without a beat and the performer is going wild on stage.

But yawning and drinking beer while sitting behind his/her machine is surely not a gesture an audience really enjoys. ;o)

About Evan Parker statement – Research project in Art and Technology / Computer Music

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - Electronic music offers the artists an abundance of options to present his/her work. And each of these is validated just by the artist choosing it. The musicians' gestures or visualizations simply have to fit and be authentic.

We think it's the artists job to involve the audience in his/her work. And focusing, concentration may just as good as excstacy and raw energy. Or blindfolding the audience. It just has to fit.

In recent years, the combination of music and visuals has become more popular to an extend one could sometimes consider an abuse of this combination. In some cases, the musician prefers visuals to distract from his presence on stage.

And occasionally, music and visuals don't go together very well.

We generally prefer to have a music "only" concert to a "audiovisual" act that's not exactly coherent - especially since the visual sense is much more dominant than the auditive one.

Observations:

Name: **Jason Forrest**

1: Can you comment on that?

A - I'm totally the opposite, I want to be completely live and present to the audience. I had long considered my job to be to make the experience of my set as personal as possible and therefore as "live" as possible.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - In my POV musical gestures are interpreted by both audience and musician. The performance is a manifestation of each of these.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A – Yes

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - People that presume that there is not a visual experience in electronic music either wilfully hope that it can be compensated for musically or hope that no one catches on. Performers that put too much emphasis on the performance often hope that it will compensate for musicality.

Observations:

Name: **João Ricardo (OCP)**

1: Can you comment on that?

A - Many are interested in the performative aspect of a concert, paying little to no attention to the content. Others are interested in the gathering, in belonging to a crowd, in the aftermath where trivial (or not so trivial) comments are shared in between drinks. Essentially, to me, music is meant to touch the soul of the listener and all side effects only enhance that experience. How silly would it be to watch the moves of a drummer and hear no sound? The opposite would still work.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Every instrument relies on a gesture, it has to be played by someone, unless it's previously setup or programmed to play by itself. Dexterity is useful to convey what the musician needs to communicate. Other "moves" fall in the "circus act" category; they may or may not be interesting but certainly not musical.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - No. It's distracting and I don't mean it in a negative way. Sight is preponderant over audition, hence the common expression "I went to see a concert". However, people tend to forget why they were there in the first place: to hear the concert.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - It's a question of habit. If the public is educated to listen instead of watching, eventually, it'll become common practice and normal and not an awkward experience. In fact, it's easier to be immersed in sound if there aren't any distractions. Concerts in the dark or with the audience blindfolded are common these days, forcing a different perspective on what to expect from a concert.

Observations:

Name: **Jon He**

1: Can you comment on that?

A - I agree to Parker's statement to a certain extent, I also concur that the focus should be on the sound. However, this is contingent in the design of the performance and its presentation. For instance, dimly lit stage with performers on it versus spot lighting on performer, these different settings set up expectations for the audience. Having said that, for attending live performance compared to listening to a n-channel surround system in a possibly almost similar immersive environment, the difference in live performance is the presence of the performers. Though technically speaking, there are many other differences in acoustics, atmosphere, etc. Hence, it is not particularly important to watch and it could be a distraction to the sound, but it also could engage the audience and bridge the space between the performers and the audience. I think being able to watch is an additional accompaniment to the sounds we hear.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Body language in general shows the intent of a person. Consequently, musical gesture shows the intent of a performer. It affects musical performance such that it shows how much a performer is into his/ her performance. Thus, in this way, I feel that musical gesture is an important aspect of performance. It almost becomes the co-driver of the musical performance – how humans perceive and react to audio-visual, and maps the two together.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - I wouldn't say it's the key element and it definitely depends on the context, especially for electronic music. Some compositions are meant to be just heard, while others are intended to be watched as well. At least, I feel that there shouldn't be an answer to fit all.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - This depends on the context – is it intended for the absence of musical gesture and visual information? That sets up different expectations of the performance. I think these expectations cause the experience to vary, but it is definitely not the lack of gestures or visuals that caused it.

What is exactly the experience of attending a musical performance? The modes/ forms of performance have radically change and evolve in the past decades, but I think at the end of the day if the performance did get its point across, it does not matter whether there is musical gesture or not. I do think musical gesture and visual information are primarily significant towards the experience of musical performance.

Name: **Jorge Haro**

1: Can you comment on that?

A - Es solo un punto de vista. Uno más. Creo que la cuestión de la música en directo es muy compleja y amerita muchos planteos y cuestionamientos. O ninguno quizás...

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - No lo sé. En algunos casos, por ejemplo en muchos ejecutantes de música clásica o rock, lo gestual es teatral y muchas veces, en el sentido literal de la palabra, increíble. En otras puede ser creíble, convincente, hasta necesario. La falta de gesto también puede constituirse en gesto, en ocasiones interesante, en otros no. Para mí la cosa tiene respuesta cuando la pregunta no es necesaria, cuando lo hecho es lo suficientemente potente para que quede en el campo de lo indecible.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - No. En ocasiones puede potenciar la performance, en otros ser solo distracción.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - Yo disfruto de los conciertos de altavoces, de la acústica. Sin presencia física, sin teatro. Pero también disfruto de un performer serio, convincente y de las puestas audiovisuales. Creo que no hay antinomias en esto, solo distintas posibilidades. No creo en el integrismo.

Observations:

Name: **José Diogo de Sousa Correia aka Re:Axis**

1: Can you comment on that?

A - Percebo a ideia mas para mim faz todo o sentido que haja essa interação entre o som que esta a ser gerado pelo artista e a postura do mesmo em palco. Se calhar numa vertente mais "dance music", onde a explosão sonora é parte integrante no processo. Toda a linguagem corporal terá um simbolismo relacionado com a construção musical momentanea que pode ser codificado pela audiência, de uma forma ou de outra, no ambito da vibração conjunta.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Penso que a essência de cada ser está relacionada com a arte que cria. A linguagem gestual e/ou corporal aqui é uma presença importante na interação com o público. A música em si ganha outra "alma", outra dimensão, quando estes comportamentos se fundem, Por vezes é mais simples passar a mensagem quando o público entende o "todo".

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - Não será de todo o elemento chave mas certamente ajudará a expressar a arte de cada um, se for caso para isso! A música poderá valer por si só, dependendo do tipo de sonoridade/conceito.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - Tudo depende. Eu pessoalmente adoro escutar música electrónica de olhos fechados. Será a mesma experiência? Talvez. A presença de um ambiente/cenário direccionado para o tipo de som será importante para definir a ausência desses elementos. Na minha opinião, e se fizer sentido, não há necessidade de inserir informação visual e/ou gestual se o conceito assim o permitir.

Observations:

Name: **Juanjo Palacios**

1: Can you comment on that?

A - Comparto totalmente las sensaciones de las que habla Evan Parker. Pienso que se comete muchas veces el error de acompañar el sonido con una puesta en escena de los músicos y además de visuales, como si por si solo el sonido no fuera lo suficiente poderoso para fijar la atención del público asistente. Con esto no digo que no sea bueno acompañarlo, sino que hay propuestas que no lo necesitan, y haciendolo, lo único que se consigue es que el público no se centre en lo que esta sonando y desvíe su atención hacía todo lo demás.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Sin duda, esta claro que la mejor manera para realizar una escucha atenta de un concierto es potenciar la escucha, dando todo el protagonismo al sonido y anulando lo máximo posible el resto de los sentidos, sobre todo el de la vista, sentido primario en la mayoría de las personas, que hace que el resto pasen a un segundo plano.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - Por desgracia, la mayoría de las personas creen necesitar algo más que el sonido para decidir asistir a un concierto. Pero desde mi punto de vista el sonido y el hecho de compartirlo en grupo es lo más importante. Tenemos que hacer entender al público que hay muchos tipos de conciertos, en unos la puesta en escena ayudará a comprender y disfrutar de la actuación, pero en otros la ausencia de esta será la que contribuya a una mejor inmersión sonora.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - Los conciertos de música electrónica, arte sonoro, grabaciones de campo..., a menudo también son acompañados de puesta en escena y visuales, es cierto que muchos conciertos donde el audio y el vídeo están sincronizados son experiencias fantásticas, y se trata de un discurso único, pero hay muchas veces donde se acompaña el sonido con visuales que lo único que hacen es distraer la atención sobre la música. Esto unido a que la mayoría de las puestas en escena de este tipo de conciertos es una única persona con un laptop y un controlador midi, me hacen pensar que este tipo de conciertos seria más interesante realizarlos en un escenario donde el sonido fuera el único estímulo. En relación a esto, creo que tenemos que hacer entender al público que lo más importante al asistir a un concierto son las sensaciones que tengan al escuchar lo que esta sonando y no la manera como se ejecuta.

Observations:

About Evan Parker statement – Research project in Art and Technology / Computer Music

Name: **Kim Cascone**

1: Can you comment on that?

A - I have to agree with Evan but I don't relate to the idea of "struggle" since I don't play an instrument that requires physical work on stage. I have shifted to a more acousmatic approach to diffusing my work and now sit in the audience in total darkness save for the glow of my laptop screen. That being said, I sometimes like watching a improvising musician form a connection to the audience's psyche with their instrument – this can be an interesting process to watch – it's like they're conjuring spirits. But laptop music provides little of the same cues that playing a traditional instrument does since it doesn't offer the same sort of interactivity or expression.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Musical gesture satisfies the expectation of labor being performed in exchange for money. The greater amount of physical/musical gesture then the more visible work is done and offers a display of expertise and hence a more satisfying act of consumption based on the value received.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - It depends on the musical style, the setting and the artist. If I'm going to hear a symphony in an outdoor setting and I'm seated far away from the stage then the visual cues might not be as important as the setting and the experience of hearing live music in a natural setting. If I'm at a rock concert then musical gesture is part of the spectacle embedded in the format and becomes important. If I'm at a electronica event with DJ's then gesture is irrelevant since the music performs a different function and is shifted to the use of lighting and other visual effects.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - I don't see this as a problem since I have many years of experience with acousmatic music. For most people who haven't had this same experience it is difficult to shift from a "pop mode" of consumption to one of focussed listening, i.e. acousmatic. That being said, the days of laptop musicians seated behind a laptop on stage with visuals being projected behind them have become boring. If listening is the goal for a laptop musician then I'd suggest shifting to an acousmatic mode of presentation.

Observations:

Name: **Laetitia Catherine Morais**

1: Can you comment on that?

A - Confesso que tenho dificuldades em encontrar uma resposta indubitável sobre esta questão.

A música está desde sempre associada a um ritualismo que, por ter nas suas acepções mais primitivas um carácter esconjurador, está intrinsecamente associada ao xamã, à dança, ao transe, e portanto ao corpo. Um concerto, onde se toca música ao vivo, é por si só um evento que enfatiza a manipulação de um instrumento, muitas vezes se sobrepondo às possíveis considerações sobre a composição sonora. Revela as aptidões do músico em executar e em actuar, mesmo que ficticiamente, fomentando por isso uma agregação visual, que tem por vezes como consequência a idolatração da figura identificativa da música. Este exemplo é comum em bandas de pop e rock nos quais a gestualidade em palco e a apresentação de cenografia e de figurinos passam a ser representantes de uma iconografia cultural, da identificação de grupos sociais, capazes de se reconhecerem mais facilmente através de uma imagética do que através do seu género musical.

Partilho da opinião do Evan Parker quando comenta que prefere ouvir mais do que ver um concerto. O excesso de produção visual e cenográfica, o excesso de ruído gestual, que muitas vezes culminam num espectáculo de mero entretenimento impossibilitam a fruição da obra musical.

No entanto, é fundamental referir a influência da aura que acompanha a autoria de uma obra, seja esta de âmbito musical ou artístico. A polissemia deste conceito, que nos remete imediatamente para os textos de Foucault, evidencia o paradigma historicista associado ao criador. Deste modo, não vivenciamos a mesma atmosfera intersticial num contacto presencial com o autor de uma obra, como o vivemos com um executante ou com a ausência de ambos. A diferença entre ver um concerto ao vivo ou ouvir um disco, não se delimita nas condições materiais ou espaciais, mas sobretudo na singularidade de um momento, disponível para o acidente e para o falismo assim como para o possível excepcionalismo da interpretação. A presença do músico permite assim uma aproximação mais tangível e racional da recepção sensorial do som, valorizando a idealização em detrimento da usufruição.

Existem ainda exemplos de composições que foram executadas num determinado contexto e de tal forma influenciados por este, que se tornaram quase intransponíveis para outro lugar, formato, ou interpretação. Elas rebelam-se no momento performativo, expondo o processo e por isso dependem da relação directa entre autor/espectador e entre criação/acto.

Pessoalmente, creio que poderiam ocorrer determinadas circunstâncias, em que a ausência do músico em palco resultaria num acto ilacerável do mesmo modo como acontece aquando a necessidade de, num diálogo privado, se obter a retribuição de um olhar, de um corpo presente, de uma atenção corporal que é retribuída no momento da transmissão de uma ideia.

Por outro lado, aferem-se certas obras musicais que, pelo seu detalhe e primorismo, demandam uma atenção quase exclusiva do ouvido e nesses momentos é fundamental que o olhar obtenha a liberdade para repousar num algures, permitindo a experiência dedicada da escuta. Nessas situações espera-se pelo despojamento de tudo o que é adorno, visual ou acessório.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - A gestualidade pode ser efectivamente relevante num concerto musical. Exemplo evidente disso são os músicos que devem o seu sucesso à produção de espectáculos magnificentes, mesmo quando a qualidade do resultado sonoro é medíocre. A performance é nestes casos mais valorizada do que a música. No entanto, não

About Evan Parker statement – Research project in Art and Technology / Computer Music

considero que a mesma possa exercer influência no resultado sonoro, na medida em que a gestualidade não é indicadora das aptidões dos músicos. Isto é, por muito buliçosa que seja a actuação ou a gestualidade num concerto, esta não afectará a integridade da música não podendo por isso, melhorá-la ou denegri-la. Serão por isso assuntos distintos, os das qualidades musicais de um concerto e os das qualidades visuais ou de entretenimento do mesmo.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - Vou fundamentar a minha resposta num exemplo concreto: quando a música é executada através do computador, onde a gestualidade do performer é balizada, o resultado musical não é a meu ver diferenciado do de um instrumento tocado com maior movimento. O estado de quietude, muitas vezes confundido com inércia, pode ser na minha perspectiva análogo à intenção da composição musical, mas não indissociado da mesma. Não vejo por isso, a velocidade ou a amplitude do gesto determinante da performance musical.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - A música electrónica, como refiro em exemplo na resposta anterior, está associada a uma produção musical produzida essencialmente através de sintetizadores e/ou de computadores ou processadores digitais, resultando em sons electrónicos, frequentemente minimais e depurados de elementos acústicos ou orgânicos. A maquinação do meio alude por isso a um maior distanciamento em relação à fisicalidade do autor. Enquanto espectador, não conjecturo sobre a fidelidade da manipulação do som, pois sei à partida que este é produzido electronicamente.

Vejamos no entanto o caso dos concertos para olhos vendados do Francisco Lopez, nos quais o público é convidado a vender os olhos para usufruir do concerto e sobre o qual gostaria de me pronunciar: a obliteração a que o espectador é sujeito em prol da performance musical, provoca-me em contrapartida, um particular estado de ansiedade, inquietude e desconforto que condicionam a minha apreciação da composição sonora. Não considero o condicionamento do comportamento e a ausência de informação visual favorável à usufruição, nem encontro pontos de relação entre a posição do espectador vendado com o processo de criação do autor.

Será portanto fundamental que cada caso, cada projecto musical, encontre o formato mais adequado à sua apresentação. Com maior ou menor gestualidade ou informação visual, esta deve ser complementar e congruente com todo o processo da composição da obra, de modo a que possa estoicamente ser transmitida ao espectador.

Observations:

Name: **Laurence English**

1: Can you comment on that?

A - I think this raises a fundamental issue around the idea of 'performance'. From my perspective - the program material in some way affects this decision. For example, field recordings or concrete works can often benefit from the reduction of the eye and the raising of the ear as sense organ. But for some 'music' performance is in fact part of the nature of the music - the gestural language effects the nature of performance. For my practice I am interested in flexibility.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Greatly....especially with computer music - the achieving of 'suspension of disbelief' can be a difficult thing to achieve for this kind of music - especially when the performer is 'on stage'.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - No. I believe it's the physicality of sound that makes live performance unique and commanding to audiences. Listening can be achieved in the home or on headphones, but listening with you hole body requires something more substantive like a sound system.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - I think we need to recognise it as a choice of the artist involved and realise that the removal of visuals is valid.

Observations:

Name: **Lia**

1: Can you comment on that?

A - If there should be a stage performance of any kind or not should probably depend on the preferences of the musician/performer.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - If one can see how the sound/music is produced, this can add to the experience. If the performance is good, it will probably enhance the experience, if the performance is bad or if it is not understood by the audience at all, it can do the opposite.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - In case of a musician making sound with a computer on stage i like to think of the performance also as some sort of exhibition of the musician. One can see who is producing the sound/music even if it might not be completely clear how the sound/music is made.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - When computers are used on stage to produce sound/music, then there is certainly a lack of visible connection between what the musician is actually doing and the produced sound/music. There can be different approaches to deal with this: 1) let the musician completely disappear (for instance by letting people blindfold themselves or by turning off the lights as much as possible) 2) make the process better visible for the audience (for instance by projecting the computerscreen or arrange the setup so that people can have a look at the computerscreen of the musician) 3) accept the computer as an instrument without much visible performance and enjoy the music anyway.

Observations:

Name: **Mark Fell**

1: Can you comment on that?

A - i am surprised at parker's position. but i am also encouraged that he consider this to be the case.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - try to avoid all musical gesture

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - no not at all. for me its totally distracting

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - i am happy about it.

Observations:

Name: **Mark Spybey**

1: Can you comment on that?

A - I agree with it. I think the dynamic of performer to audience is really important, but that the intensity of the gaze on the performer is often unreal. It sets the performer apart from the audience. I prefer anonymity, or an acknowledgement that I am plucked from the audience and implanted on a stage because it is everyone's right to do this. I think attention is a kind of phenomena associated with popular music and those performers who are comfortable with the dynamic of being treated in a special way by people who need to create idols. It's disingenuous.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - It's probably deemed necessary. I engage with an audience by talking to them and in some circles that's kind of heresy. I engage with them by trying to take into account the impact of what I am doing. I think that's respectful, it's a healthy dynamic. I think putting on a show is kind of meaningless. Gesture is often exaggerated anyway. When music takes you, it takes you. I can get into a zone of deep reflection and have been known to shed a tear or to laugh but I pretty much despise the mock theatre that always feels like Alice Cooper and there are many bands that seem to think that's cool. It's embarrassing.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A – No.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - I like visuals and I like atmosphere. I think its hard when a venue feels like a cold, alien place. Much of what we do is about creating an environment. I really don't mind the two men and a laptop approach. I do like projected films though and I really like to work with visual artists who can respond to the music in real time.

Observations:

Name: **Miguel Carvalhais**

1: Can you comment on that?

A - I absolutely understand, and empathize with, Parker's remark. I understand the power (and the importance) of stage performance but not only I use what largely is an acousmatic instrument (or set of instruments, through the computer) as I — and this is mostly a personality trait — am not particularly interested in my own performance during concerts. Therefore I prefer to "disappear" in the stage, to remove myself from the focus of the listener's attention and to promote the music to the fore (or the visuals, when they exist). As a listener, I usually prefer to close my eyes and focus on the music, not only because I can hear the music better when I do but also because my attention is not drawn to secondary aspects of the performance, venue or audience. There are of course exceptions to this: audiovisual performances, specific genres of music, virtuoso performances, etc.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Depending on the instruments, it may either be paramount or absolutely secondary. In my case, the mapping from my gestures to the sounds they produce is largely arbitrary and thus the gestures constitute a level of information that is mostly irrelevant to the listener of any given performance. An exception may be made to group performances that involve improvisation (but I digress on that in my answer to the next question).

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - This largely depends on the performance, the repertoire being performed and the entire context of presentation. With the music I have been producing with Pedro Tudela in the @c project, certainly no. In other contexts, such as when performing with instrumentalists, gesture may become more important. In these cases, and particularly when improvising, the mapping may definitively be less arbitrary, as cues or intent may need to be communicated through gesture.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - Acousmatic performances are still somewhat of a relatively new experience for many listeners. As such, people still tend to search for visual cues on musical performances (and performers) in order to anticipate or understand the music that is being performed. The absence of musical gesture can thus constitute a problem for some audiences — and by extension, for some performers... Many people feel the need to fill this gap with other visual resources, but the results are often far from ideal. Some others — and I have been experimenting with this — try to reduce visual stimuli to a maximum, drawing the audience's attention away from the search for a musical gesture (that not always exists or happens). Without needing to go as far as Francisco López and
About Evan Parker statement – Research project in Art and Technology / Computer Music

blindfolding the audience, because the space and ambience of the venue and of the audience is important, the fact is that doing this also allows the audience to devote more cognitive resources to the music being presented.

Observations:

Name: **Pascal Baltazar**

1: Can you comment on that?

A - I would say that I tend to agree with him, even if that still is an open question for me.

Especially, as a listener, I prefer closing my eyes when attending to a concert, which gives much more dimensions to my experience, even if I feel that this is a much more powerful to listen to a concert than to a record, back home... physical presence, I guess...

Though, I admit this might sound a bit paradoxical in relation to my previous work, especially when looking at my last purely musical works, [Pyrogenesis](#) and [Incises](#). So, I'll try to explain:

The main point of the use of gestural instruments/interfaces in both of those works (and in general in my work) comes from a long-standing desire I have to really perform the music, at all of its stages: computer-wise, this started when I was studying electroacoustic music at the conservatory, I very quickly became frustrated of having my body involved only at the two extremities of the whole creative process : first when recording (concrete) sounds - by scratching, moving the objects (or sonic bodies, one would say) in front of the microphones (or vice-versa) - then ultimately when projecting the achieved piece through an acousmonium-like sound system. Apart from a couple of mixing-desk gesture-based processing (such as fader-based volume fragmentation, or pan/send tweaking), all the composition process in between - once the sounds were 'in the box' - was happening through the manipulation of objects and curves in ProTools.

This is why, very early in the three-year course, I dived several hours a day into learning and practicing Max, in order to develop something like a realtime composition/performance (and sometimes improvisation) environment. It's eventually become Z, as described [here](#) but the initial version was very similar in spirit.

The two works mentioned above were entirely using this environment throughout the whole composition process: from the first improvisations to the actual performance. This means that there was no pre-production of any kind (excepting the preparation of the samples used in the composition: i.e. cutting chunks of concrete recordings). In other words, musical gesture was involved continuously throughout the whole process.

So, it seemed somehow logical to show the gesture to the audience during the performance. This generated several comments from the audience, including a lot concerning the gesture itself.

Many spectators qualified it of being choreographic, even if I strongly think that it was not: the gesture was in my opinion entirely musical, and its interest, if any, related in my sense to the actual production of sound (and to its perception).

Most people seemed to appreciate it, and to consider that seeing the gesture was adding value to their experience, and especially was helping them to «understand» the musical sense.

Conversely, some people thought that I was moving a little more than needed (overplaying it, in other words), and with some distance, I might agree with them...

Some persons (especially hardcore acousmatic aficionados) even qualified my presence on stage of being retrograde, because they thought it was bringing back the perception of causality, which acousmatic music had thrived to get rid of !!!

These are the main feedbacks I had from the audience, I don't have any clear conclusion on who's right or wrong, I think there's some interest in any of them (even the more extreme).

I also think that showing the musical gesture had somehow a «pedagogical» aspect, which was interesting, but limited, and I doubt I would have kept on showing it if I kept going that way... I even think that I was influenced by third-party opinions to actually show the gesture...

Anyway, this seems to me, now in 2013, a little bit of a question of the past, as my work has very much drifted from that: as this is probably perceptible from the several videos online at www.vimeo.com/lesbaltazars I'm not visible on stage anymore, because the stage is now occupied with several materials that I would distract the spectator from. I would also somehow say that my current work (partly because I'm not only doing it by myself, but as part of a duo) is not really «musical» anymore... even if it still implies some musical parameters such as matter, space, density, timber, and more importantly deals with the composition of time - but in another frame than music, I think.

Though, I'm still very concerned with physical involvement in this work, and therefore go on with the design and utilization of gestural interfaces in these works: I'm working at having, just like I was doing with the «purely musical» works mentioned above, as much physical input as possible in the actual performance of the works. But I don't have the problem of being visible or not to the audience, as there is other - more interesting - material to look at, which makes more sense in its connection to sound than the gesture which produced them (the visual and sonic materials)...

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - The most important interest of musical gesture, in my opinion, is to allow a feedback loop with the audience's experience: it allows to create a more powerful communication (or should I say communion ?) with the members of the audience.

I don't mean that seeing the musician «gesturing» adds to the audience's experience (it maybe does but that's not my point here). I mean that, when performing, I feel the audience's perception, and I react to it by changing the way I perform the piece. And I strongly believe that this is a major component of the experience of live performance, even if it mainly happens unconsciously (from the spectator's point of view, as well as from the performer's one).

As discussed above, there are other aspects, but from my point of view, they are very minor compared to this one.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - As expressed in the previous section: yes, but it doesn't necessarily have to be seen. As I said in the beginning I like to close my eyes when attending a concert, yet I really have a much more powerful experience there than when listening to a recording.

Maybe that's just superstition (or self-persuasion), but I doubt it.

One could say that there is also a psychological aspect to seeing people performing (that it proves that the thing is live, and not a recording). That might be very probably right, but I'm not interested in this kind of considerations.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - I think that this depends on the context, and on the relevance to the artistic statement. I have experienced great concerts in the dark (such as «cinéma pour l'oreille»), and horrible ones. Conversely, I have attended to great and less great concerts with visible performers.

More generally, I think that there's always more potential annoyance with visible performers, as they might be overplaying the gesture... (or just looking bored)

Concerning «visual information», I'm not certain of what you mean by that, but in any case, the problem is the same, and depends on the relevance to the artistic statement : if, for instance, a VJ-like live visual is barely juxtaposed to a musical performance without deeper connection, it usually just annoys me. If the visual and sonic aspects have been conceived and designed in close relationship (or even non-relationship, as in Cage-Cunningham collaborations - but with some depth of thought), this might be a very powerful experience.

In other words, it always depend on the way things are done... There is no recipe or stable rule for the connection between vision and audition in an artistic context.

Observations:

- No observation, sir !

Name: **Robin Rimbaud - Scanner**

1: Can you comment on that?

A - The kinetic aspect to performance can be crucial today, especially given the proliferation of electronic performances where it's largely impossible to understand what is actually happening on the performance platform. Having said that I have tended to withdraw from performance in recent years, playing significantly less shows because I share this idea of invisibility, or have turned to scoring films or collaborating with others on stage as a means to offer a different visual dynamic

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - It's crucial for an audience to respond. Even watching a rock band in a crowded room where you can only experience the tops of their heads often is enough to tell the story of a real musician on a stage. There's a sense of authenticity about gesture and movement on stage from a performer.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - It's very dependent upon the music. I've attended numerous presentations by people like Stockhausen where much of the time was spent describing and illustrating the work whilst standing on stage, then moving to the back of the hall to press play on the distribution system. No-one felt cheated or disappointed, it was almost to be expected.

Having said that I'm quite tired of attending performances by electronic musicians who simply sit down in front a laptop and remain immersed in their world as if we don't matter in the audience. Any kind of human contact is valuable so movement of the body in relation to the performance can very much assist in the transmission of the work.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - I think I've answered that in the above responses. It's key to maintain a body relationship to performance and music I feel. The absence of body can cause a blockage in understanding and appreciation.

Observations:

Name: **Robin Storey**

1: Can you comment on that?

A - I agree to a large extent with what is said here and would add that I find many of the gestures and poses adopted by performers to be not only a distraction but so cliched as to be annoying . Rock star poses are not really necessary or appropriate in the kind of music I do and yet I have seen people trying to look like rock guitarists with a laptop !! It seems futile and silly .

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - It depend entirely on what is being performed and how much gestures are part of the expression of playing an instrument . There is a difference between blowing a trumpet at the ground and aiming it at the sky. Not just a difference of gesture but a difference in the way the note/s are delivered and the way they sound.

If it is part of the actual playing I think this is totally acceptable but if it is simply to look cool and interesting then , for me, this has the opposite effect .

I lose interest immediatly as the performer is more interested in being looked at then playing well.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - No...I listen to music .

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - I would still attend a concert and be quite happy if there were no main focus of attention on the performer or no accompanying visuals. Visuals , if they have no direct meaning or connection with the music are just a distraction and unnecessary . I really do not like VJ addition to music . I have not seen anyone who has enriched a performance. Quite the opposite . I feel quite strongly opposed to VJ's ..sorry.

Observations:

Name: **Sergi Jordà**

1: Can you comment on that?

A - Parker's statement is completely understandable and legitimate, but it has to be understood from the perspective of the musician, not from the one of the audience, even if he affirms that, as a spectator, he doesn't really care about "watching". There are many other musicians (e.g. Robert Fripp, Andy Partridge from XTC...) who are known to dislike playing in front of an audience, either because of timidity, because they dislike theatricality or just because, as Parker affirms, they feel a wrong "correlation" between their gestures and the musical output. In that sense, Parker sees his gestures often much more laborious than the musical output they produce. I would be tempted to affirm that Fripp's case is almost the opposite, in the sense that there's a strong gap between his apparent effortless and minimalistic movements while seating playing the guitar, and the power (ie. loudness and intricacy) of his sonic output. From the audience perspective, it can true that this lack of perceptual correlation may be in some cases troubling.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Musical gesture is inseparable from musical performance. Without excitation gestures there is no sound, at least in acoustic and, to a lesser degree, also in electric performance. In electronic performance with digital devices, a minimum of gestures is still needed, even if by taking profit of the computer "intelligence", the cause-effect between one gesture-one musical event is often broken, and one gesture can cause an infinity of musical events. In the limit, as in acousmatic performance or as it happens with many "mp3-Djs", the gesture is the minimal possible: 1 bit/key press for turning everything on.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - It is essential for most people, and I believe it is less and less necessary, as the education of the spectator (in that particular musical genre / with that particular instrument) increases. This is because the more we know the "mapping" between the gestures and their output, the less we need these gestures in order to appreciate the results. We almost never see the fingers of the pianist on the keys, but since we all know how a piano is played, if the pianist follows the "conventions", we can almost reconstruct/complement the part of the performance we don't see. Only when the conventions are broken (either because the sound / or because the little we see about his or her gestures) are as not as expected, we may start to wonder.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - In electronic music (I consider playing with turntables and vinyls, electric-not electronic music), the mapping is not fixed; it can be any. In that sense, it can be completely unknown for the audience, which on its

About Evan Parker statement – Research project in Art and Technology / Computer Music

turn makes gestures even more essential for most of the audience. When gestures vanish, we tend to consider the music is played-back, which is perfectly ok if we were told that this is how it works (as in an acousmatic performance). It is not so ok if we were told instead that the music is being played "live" (as with many "mp3-Djs").

The mapping being not fixed doesn't permit the raise of audience "experts" (and as a matter of act, it also complicates the existence of experts performers), and the dishonesty of many "fake" performers, doesn't make things easier. THIS is the current situation.

There are situations in which the negative effects of not seeing anything, not understanding anything (of the performance – not of the music) can be minimized by other factors. For example, if the performance is clearly perceived as improvised (and specially if there more than one performer), we will be tempted to believe that "most is happening now" in front of us, relieving us from undesired suspicions.

That said, it would be completely wrong to infer from all my previous statements, that I promote and welcome any visual information (of any type). I personally dislike very much most of the audiovisual performances that just use visuals (eg. Vjs) for bringing something to the eyes!

Will there be any fixed (and thus learnable and therefore understandable) mappings in the future? This was one of the objectives of the Reactable: both for trying to foster experts (virtuosi) performers, as well as for fostering the visibility (and understandability) of the performers gestures. And yet, as much as I appreciate the potential existence of these "fixed" mappings, I don't believe at all that all electronic music should fall into them! It would be completely contradictory with the potentially infinite possibilities of electronic music performance.

What the future will convey is difficult to anticipate. What will be the situation, for example, with the advent of "brain-music", which by definition will not need ANY physical gesture? Will there still be "performances"? What will we understand by that? Yet, since many decades are still probably needed until we reach that possibility, I believe that there are still many feasible paths that can be taken today.

Perhaps, the most relevant for me nowadays is to "cultivate" the audience by making them not only expert listeners but also dilettanti (at least initially) performers. This could hopefully bring back "pop music" to its origin, to the place it has had during millennia until not so long ago (until 19th, 20th century): the music "of the people" and not the music "for the people".

Observations:

Name: **Sergio Sanchez**

1: Can you comment on that?

A - Comparto completamente la idea de Evan Parker. Todo lo que rodea la puesta en escena de los artistas sonoros, cuando realizan representaciones en directo, ¡sobra! La ornamentación visual y puesta en escena entre la invisible (pero real) dicotomía sound-artist y público (oyente) es propia de la infecciosa aportación externa del mundo del pop. Un escenario, con sujetos pasivos que se someten como si estuvieran en un concierto de The Rolling Stones. Y lo más grave es cuando estas actuaciones, que giran en torno a la investigación con los sonidos, se apoyan en visuales. Otro gran error y sometimiento a la idea de espectáculo del pop. Los sonidos son en sí mismos, los únicos protagonistas. Nuestro trabajo en directo no aporta nada. La experiencia, la inmersión de los oyentes en la idea que expresa el artista debe ser lo único que interese y lo único que debe ser considerado. El resto es superfluo.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - Directamente no afecta al sonido, pero si repercute de forma indirecta en los oyentes, en el público que es sugestionado y engañado al no estar únicamente centrado en los sonidos. Por lo tanto, se adultera todo.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - Lamentablemente sí. Cuanto más gesticulas, más atención recibes. Se percibe una idea falsa de que cuando hay más gesticulación, mayor es la técnica o nivel compositivo. Y si esto está acompañado de muchos instrumentos encima de la mesa, pues mucho mejor para el oyente, que cree que está asistiendo a una representación mucho más compleja que el que pueda aportar un artista sonoro que no opte por tanto instrumento, sino con un único laptop y controlador.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - Lo que pienso es que es lo que deberíamos hacer los artistas sonoros. No somos rockers. El sonido es el protagonista, todo lo demás desconcentra y despista al oyente.

Observations:

Los artistas sonoros que pensamos así, cada vez estamos apartados de los festivales, centros culturales, y demás lugares donde se programan este tipo de actividades sónicas. El sonido lo es todo.

Name: **Simon Whetham**

1: Can you comment on that?

A - I have felt the same way for a long time now, and tried different methods in which to 'disappear' when performing – because I want people to focus on the sound. I have tried darkened rooms, playing from behind the audience, and even considered the blindfold... but right now, before I perform, I give a short explanation of my work and then suggest people sit or lie down, and to close their eyes and follow me on a journey.

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - I feel sometimes that gesture can add to a performance, and sometimes distract. I am remembering a show by Blevin Blectum a few years ago, where she was playing laptop, and had accompanying visuals, and playing beat-driven music to a seated audience. Normally I don't like this kind of performance, and I found the visuals too distracting, but when watching Bevin, she was mesmerising. She moved with the music in subtle ways, but it definitely added to the performance. She was dressed really elegantly too which helped!

On the flipside of this, one of my first electronic/laptop concert experiences was in a back room of a pub in London – a night hosted by Entr'acte – and playing were Bill Kouligas, Filter Feeder and Ilios. I arrived during Bill's set and he was stood, swaying, and manipulating a mixer (I think). It was a drone piece, and whatever he was doing with the mixer was not changing the sound at all. I could not make the connection between the two and he lost me. The piece could have been great but he was definitely a distraction. Then Filter Feeder played, using various objects in a percussive manner. This time I just did not like the music, but I know the friend who accompanied me liked this performance more because you could see what he was doing.

Ilios played last – dark room, sat at laptop, not moving much, if at all. He played what I think were insect sounds for what seemed like a long time, but could have been 5 minutes, could have been 30. Then he cut in a burst of static that seemed to shake the whole room. This was followed by some very physical low frequency modulation that definitely did shake the room! For me this performance was life changing. The fact that he had my attention the whole time, that he did not move, and was not the focus of the piece.

In performances these days I use objects I find in the concert space or nearby in the street, and I do mover around the space, playing with the acoustics. This can give shows a performative twist, but I have also discovered that once I have suggested the audience close their eyes, they tend to keep them closed and not watch me.

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - No, not at all, but I personally feel if I am going to present work in a live context, I want to create something unique for that night, even if that means combining the elements I use in a different way. For me it is not enough to simply present a prerecorded or precomposed piece – to just press play. I like the feeling when I get a little lost and have to really work to bring a performance back into focus.

Sorry, I think I went a little off-topic there. I think musical gesture can add something to a performance, but it can just as easily distract, and that is worse.

About Evan Parker statement – Research project in Art and Technology / Computer Music

Ok, another example – I attended a recent concert in Bristol to see Mark Fell, Mika Vainio and Beemask. Beemask played first, and I had to close my eyes for the whole concert because I found his face-pulling and gesturing annoying! And the music again did not seem to change much through these gestures... Mika Vainio's set was the exact opposite – he simply sat at a small table, with one light on him and played with such focus, he was enthralling to watch as well as listen to – although I should mention, I tend to close my eyes myself when attending concerts. Mark Fell was equally immobile, which I did find odd as he was playing music with beats once again, although they were quite irregular – he was presenting his Sensate Focus project.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - I feel that if the music is well composed, surprising and/or well presented, you will not even notice the absence of musical gesture and visual information!

Observations:

Name: **Sladzana Bogeska**

1: Can you comment on that?

A - From a point of visual artist, /that often work and play with musician, sound artist, etc./ and from a point of view of a listener, I think that depends a lot / related to be invisible while playing / from the piece and from the intention of the artist itself.

Sometimes, also to me, is not important to see the musician and I just want to listen.

But when we speak about live playing - it is important, and not only from a point of musical perception, but also from perception itself, of the performance, of the live. So it can be also very important not to disappear behind a laptop for ex. Even if the piece not require always some gestures or midi controls or similar interactions from the player.

I like to see that there is intentions from the composer side, to think of the music, that also should be performed / I imagine more electronic ambient experimental or even classic contemporary music etc./so in this direction it should be a kind of struggle, even violent, why not?

2: From your point of view, in what way does musical gesture affects musical performance?

A - As I expressed my opinion before, in the first question, it affects it only if it matters to the artist and to the piece itself. Also it matters because of the length of a piece, for ex. If the artist plays some minimal music without nothing to see, as visual support, it can become very minimal and make the audience sleep....even the most important audience that usually don't sleep...;) So it can become important for the live act to bring some "gesture" beside the performance. At least this is my experience...

3: Do you think that the musical gesture is a key element in the experience of attending a musical performance?

A - No, but also depends from the piece - how it is structured or destructed, and also how important is fro the piece execution and to the artist.

4: What do you think about the absence of musical gesture and visual information in the experience of attending a musical performance in the field of electronic music, specifically?

A - (I copy the answer from before)

As visual artist working in this field of electronic audio visual performance...for me is important. But I can understand where the musician does not want visual support or information (if this is the question,

as I understand it). Even if u intend gestures, yes it can be important sometimes, I think that I already answered to this also before.

If the artist plays some minimal music without nothing to see, as visual support, gesture or else, it can become very minimal and make the audience sleep....even the most important audience that usually don't sleep...;) So it can become important for the live act to bring some "gesture" beside the performance. At least this is my experience...

I want to say also that depend from the artist intentions, how the music should be perceived. This is the question that every artist should think beside composing something, if intended to be presented to others. Beside the form and inside the content and intentions itself. The music art is always art, so it does matters.

Observations:

Anexo C: dvd - (Audio + Video + Animação)

Os conteúdos correspondentes a este anexo podem ser consultados no DVD que se encontra afixado na contracapa desta tese.

Estudo 5-6 - Interpretações 81 + 12

- Interpretação 12.wav
- Interpretação 81.wav

Estudo 5 - Vídeos + Visualização em Maya

- Estudo 5 (12) Captação vídeo (bruta).mov
- Estudo 5 (12) Visualização em Maya.mov
- Estudo 5 (81) Captação vídeo (bruta).mov
- Estudo 5 (81) Visualização em Maya.mov

