

O jogo de Go¹ enquanto metáfora para a elaboração de um jogo de improvisação musical

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

SUBÁREA: Composição e Sonologia

Rodrigo Moreira da Silva
UDESC – rodrigomoreir@gmail.com

Resumo. Este trabalho apresenta uma reflexão preliminar sobre um projeto de pesquisa artística que visa elaborar uma peça musical performática fundamentada no conceito de jogo, com interesse particular no jogo de Go, e mediada pela improvisação musical. O texto traça possíveis conexões entre os conceitos de jogo, improvisação, entre outros, buscando relacioná-los a aspectos do jogo de Go, do budismo e da composição musical. A discussão também aborda brevemente aspectos metodológicos desta pesquisa, situando a mesma no campo da pesquisa artística em música.

Palavras-chave. Jogo. Improvisação musical. Composição musical.

Title. The game of Go as a metaphor for the elaboration of a musical improvisation game

Abstract. This work presents a preliminary reflection on an artistic research project that aims to develop a performative musical piece based on the concept of game, with a particular interest in the game Go, and mediated by musical improvisation. The text traces possible connections between the concepts of game, improvisation, among others, seeking to relate them to aspects of the Go game, Buddhism, and musical composition. The discussion also briefly addresses methodological aspects of this research, placing it in the field of artistic research in music.

Keywords. Game. Musical improvisation. Musical composition.

1. Introdução (tamanho 12 negrito, espaçamento 1,5 justificado, recuo 2 cm)

Esta pesquisa artística em música trata da elaboração de um jogo de improvisação musical para formação instrumental livre a partir de reflexão teórica sobre alguns conceitos como o de jogo, improvisação livre, política da música, entre outros. Este jogo musical toma como referências peças e procedimentos do contexto da música contemporânea a partir da influência do indeterminismo musical da segunda metade do século XX em diante². Nesta abordagem de indeterminismo musical, o foco nas alturas, ritmos, timbres e forma preestabelecidos desloca-se para uma série de sistemas de improvisação musical. O papel do compositor ou do regente e um possível sentido de imutabilidade da obra musical diluem-se entre músicos improvisadores que definem o rumo do jogo em tempo real conforme as possibilidades de interação propostas. Este jogo seria uma obra ou composição musical?³ O traço composicional certamente estaria na predefinição de maneiras de interagir musicalmente. No entanto, o resultado inevitavelmente levaria a marca dos intérpretes e do momento. Sendo um jogo performático, deverá ser mediado por um contrato previamente

aceito e apreendido entre os músicos/jogadores, e nesse aspecto o jogo de Go será aproveitado enquanto metáfora para uma elaboração musical.

2. Do tabuleiro ao som

Pode-se dizer que improvisação é um fazer musical que engloba fatores musicais, mas também sociais, culturais, pessoais, entre outros. Para a prática da improvisação é necessário um “estado de prontidão auditiva, visual, tátil e sensorial que é diferente daquele exigido para a interpretação ou a composição” (COSTA, 2016, p. 12). Derek Bailey propõe uma classificação entre dois tipos de improvisação: improvisação idiomática e não-idiomática (BAILEY, 1992, p. xi). A idiomática estaria relacionada à linguagem de gêneros musicais específicos como o jazz, choro, flamenco etc. Na não-idiomática, que vamos entender aqui como improvisação livre, não haveria, portanto, uma linguagem ou gênero musical definido. Também poderia ser dito que “o improvisador contemporâneo lida com vários sistemas simultaneamente, ou com a ausência deles” (COSTA, 2016, p. 21).

A improvisação livre só é possível no mundo contemporâneo, onde o fluxo frenético de informação é a tônica e fronteiras culturais são amplamente contrastadas e eventualmente diluídas. “Os territórios se interpenetram e os sistemas interagem cada vez mais, de maneira que os idiomas tornam-se mais permeáveis” (Ibid., p. 12). O termo improvisação livre pode englobar uma diversidade de propostas musicais distintas, conforme Costa (2017) classifica: solistas ou grupos de improvisação livre instrumental; solistas ou grupo de improvisação livre mistos; “people who do noise”; música mista interativa, comprovisação, e trabalhos de criação coletiva; e soundpainting e conducting⁴ (COSTA, 2017, p. 8). Na improvisação livre a forma se define a posteriori pois “a improvisação é puro processo” (COSTA, 2016, p. 6). Esta pesquisa pretende utilizar a ideia de uma improvisação interessada nas qualidades do objeto sonoro⁵ e nas possibilidades de interação musical mediadas por um conjunto de regras preestabelecidas. “A improvisação livre pode ser considerada uma espécie de música concreta” (Ibid., p. 87). O jogo proposto aqui não seria uma improvisação livre em sua acepção literal pelo fato de estabelecer regras. Os game pieces de John Zorn ilustram perfeitamente o hibridismo desta proposta. Conforme Aragon, “Game piece é, ao mesmo tempo, uma peça musical, um jogo e uma estrutura ou sistema de improvisação” (ARAGON, 2019, p. 107).

A obra *Homo Ludens* (1938) do filósofo Johan Huizinga é o ponto de partida para o entendimento do conceito de jogo. Para Huizinga, o jogo está presente em qualquer

atividade lúdica e seria uma espécie de “ornamento da vida”: “o jogo é fato mais antigo que a própria cultura” (HUIZINGA, 2019, p. 1). Roger Caillois afirma que “o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e de divertimento” (CAILLOIS, 2017, p. 41). Esta característica do jogo, de atividade voluntária, se assemelha à condição essencial para o ambiente da improvisação livre conforme Costa: “é a partir do desejo que se fará a construção do ambiente da livre improvisação” (COSTA, 2016, p. 62). Ou seja, para jogar ou improvisar seria imprescindível querer, estar disposto. A seguir apresento características que definem o jogo enquanto atividade conforme Caillois:

1º) livre : à qual o jogador não pode ser obrigado, pois o jogo perderia imediatamente sua natureza de divertimento atraente e alegre; 2º) separada : circunscrito em limites de espaço e de tempo previamente definidos; 3º) incerta : cujo desenrolamento não pode ser determinado nem o resultado obtido de antemão, pois uma certa liberdade na necessidade de inventar é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador; 4º) improdutiva : pois não cria nem bens, nem riqueza, nem qualquer tipo de elemento novo; salvo deslocamento de propriedade no interior do círculo dos jogadores, resulta em uma situação idêntica àquela do início da partida; 5º) regrada : submetida às convenções que suspendem as leis ordinárias e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta; 6º) fictícia : acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irrealdade em relação à vida cotidiana. (CAILLOIS, 2017, p. 47)

A qualidade de atividade “separada” também está presente em qualquer performance, pois estas também acontecem limitadas por espaço e tempo. Sobre o caso da improvisação livre, Costa ainda acrescenta o parâmetro social a este plano espaço/tempo no acontecimento da performance, fazendo referência ao conceito de “fato musical” de Jean Molino (COSTA, 2016, p. 12). Creio que a característica “incerta” pode ser relacionada às músicas indeterminadas, sobretudo àquelas em que o intérprete é quem toma as decisões no momento da performance, como no caso da improvisação livre. Pensando no jogo de Go enquanto inspiração para a elaboração de um jogo musical, vale destacar a relação sugerida por Cobb (1997) deste jogo com o zen budismo⁶. O jogo de Go inicia com o tabuleiro vazio⁷, com todas as possibilidades em aberto, e nisso se assemelha à improvisação livre.

O caráter “improdutivo” do jogo estaria relacionado ao simples prazer de jogar. Penso que também aqui é possível relacionar a um aspecto da improvisação livre: o foco no próprio processo. Costa afirma que “no estudo da improvisação o foco é justamente o processo” (COSTA, 2016, p. 73) e adiante complementa: “A improvisação “não serve para nada” – no sentido comercial e pragmático do termo. Não cria produtos para serem comercializados” (Ibdi., p. 100); “a livre improvisação se apresenta enquanto um fim em si mesma” (Ibdi., p. 101). Também no jogo de Go há algo semelhante. O sistema de

ranqueamento tende a classificar o jogador com um número equilibrado entre vitórias e derrotas (COBB, 1997, p. 208). No Go a questão não é ganhar ou perder, mas sim jogar e transcender.

No caso do jogo enquanto atividade “regrada”, parece que há uma divergência com a improvisação livre. Num plano ideal, ou utópico⁸, na improvisação livre não existem regras. No entanto, é interessante notar que Costa estuda esta prática também a partir da ideia de jogo. Entretanto, é a partir da ideia de “jogo ideal” de Deleuze que Costa explica a dinâmica da improvisação livre: “todas as jogadas são possíveis, pois cada lance inventa suas regras.” (DELEUZE, 1974, p. 62). Caillois cita a existência de jogos sem regras ilustrando a ideia de “livre improvisação”:

Muitos jogos não têm regras, de modo que elas não existem, pelo menos que sejam fixas e rígidas, para brincar de boneca, soldado, polícia e bandido, cavalo, trenzinho, avião, geralmente nos jogos que supõem uma livre improvisação e cujo principal atrativo vem do prazer de desempenhar um papel, de se conduzir como se fosse alguém ou mesmo alguma coisa diferente, uma máquina, por exemplo. (CAILLOIS, 2017, p. 45)

Caillois não se refere especificamente à música neste trecho, mas é possível aqui estabelecer uma relação entre improvisação livre (musical) e essa ideia de jogo sem regras. Pensando diretamente na proposta desta pesquisa, de um jogo que funcionará dentro dos limites de algumas regras fazendo uso de improvisação musical, destaco outro trecho de Caillois: “O jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta que é livre dentro dos limites das regras” (CAILLOIS, 2017, p. 44). Cobb comenta que a partir de regras simples o jogo de Go é capaz gerar um número elevadíssimo de possibilidades de jogadas⁹ e isso seria um dos fatores que tornam este jogo tão interessante (COBB, 1997, p. 204). Refletindo sobre o jogo de Go enquanto metáfora para este processo criativo, considero que esta característica de poucas regras gerando muitas possibilidades se adequa perfeitamente ao ambiente da improvisação. Na última categoria proposta por Caillois, que define o jogo enquanto atividade “fictícia”, o autor relaciona com a mímica, a interpretação, o faz de conta etc. Essa natureza extraordinária do jogo, “exterior à vida habitual”, já estava presente em Huizinga (2019). Este autor aponta o caráter representacional do jogo identificando similaridades formais com outros elementos da cultura como o ritual, o

culto e as festas. Evidente, portanto, que a música enquanto arte performática também compartilha dessa característica formal do jogo¹⁰.

O jogo que proponho aqui, pensado enquanto composição musical, seria mais sobre “como tocar” do que “o que tocar”. Mais especificamente, seria sobre “como interagir” e nesse sentido é que as regras do jogo devem operar. Costa (2016) dedica algumas páginas refletindo sobre a construção de um ambiente ideal para a improvisação e enfatiza o papel do corpo nesse processo, que é físico e mental. A improvisação pensada como uma espécie de conversa também é outro ponto abordado pelo autor. Cobb comenta o caráter interativo do jogo de Go que valoriza mais a qualidade do próprio processo do que um desempenho individual (COBB, 1997, p. 208). Incorporar esse espírito do Go num jogo de improvisação, portanto, sugere que não se trata de um espaço para a exaltação do indivíduo, mas sim para o que se elabora coletivamente.

Jensen (2009) aborda o processo criativo de John Cage na peça *Music of Changes* (1951) que utiliza o I ching para a tomada de decisões composicionais. A referência no pensamento oriental utilizada em processos composicionais contemporâneos no ocidente também é relatada por Harvey (2010), que aplica aspectos do zen budismo em suas obras musicais. Considerando o estudo de Cobb (1997), quando proponho o Go como referencial de conceitos para a elaboração de uma peça, supostamente estaria incorporando elementos do zen budismo à lógica criativa. Cobb explica que assim como em outras práticas tradicionais japonesas como o arranjo de flores, a arquearia, técnica de espada, cerimônia do chá, karatê, entre outras, o jogo de Go também envolve características do budismo. Sendo assim, estar engajado em alguma dessas práticas, e em especial o Go, seria uma maneira concreta de experimentar elementos da perspectiva budista (COBB, 1997, p. 199).

Outro elemento muito presente na discussão sobre a improvisação livre é a política. É notável a presença deste tema em alguns autores. Para citar alguns exemplos: Costa (2016) dedica um trecho para relacionar a improvisação livre com o conceito de zona autônoma provisória (TAZ) de Hakim Bey; em outro texto, o autor narra a atuação da Orquestra Errante como meio de insurgência social no contexto de um “capitalismo colonial” (COSTA, 2021); Lewis (1996) analisa como o discurso da improvisação livre sob uma perspectiva eurocêntrica pode atuar num sentido de invisibilizar a tradição musical afro americana; Gomes (2017) trata da improvisação livre sob a perspectiva do anarquismo. Em todos os exemplos citados, entendo que os autores falam da improvisação livre em relação a algum contexto sociopolítico específico, basicamente buscando posicionar a improvisação

livre em relação a questões da sociedade. No entanto, visando o processo criativo em si, a análise de Aragon (2019) me parece mais promissora para iniciar o aprofundamento deste tema. Este autor analisa a lógica da política implícita na música a partir da intersecção do “método da igualdade” de Rancière com o “método diferencial” de Deleuze, e ilustra o debate com exemplos de música experimental e improvisação livre. Para Aragon, as mesmas forças que regem a política podem passar ao campo da organização sonora musical, e quem sabe também possa ocorrer num sentido inverso¹¹.

A política da música acontece quando se suspendem os aspectos que fazem passar de certas qualidades a uma organização do som linearmente, ou seja, quando se neutraliza a distinção abstrata entre som e ruído e suspendem-se seus efeitos concretos. Quando qualquer som só pode ser ouvido como musical, isto é, quando se rompe a fronteira entre música e não música. (ARAGON, 2019, p. 66)

A breve reflexão teórica apresentada aqui é o ponto de partida desta pesquisa e processo criativo. Certamente outros autores contribuirão nesta discussão. Cada conceito é um universo a parte e, além de debatê-los, será necessário um aprofundamento no contexto histórico-social que viabiliza este tipo de prática musical na contemporaneidade. Para transformar este debate definitivamente em ondas sonoras, ou num jogo musical, outras etapas serão essenciais, como a experimentação musical. Destaco a seguir alguns aspectos metodológicos que fundamentam esta pesquisa.

3. Um pouco sobre a metodologia

Esta pesquisa é pensada a partir do campo da pesquisa artística em música. Obras como Borgdorff (2012) e Lopez-Cano e Opazo (2014) traçam o desenvolvimento desta disciplina nas últimas décadas e discutem como o campo pode ser definido. Além disso, indicam caminhos para agregar o método científico ao processo criativo musical. Como mostrei anteriormente, o aprofundamento teórico em alguns conceitos pretende contextualizar e dar sentido ao jogo musical que será elaborado. Usando alguma nomenclatura de Lopez-Cano e Opazo (2014), diria que se trata aqui de uma pesquisa experimental¹² já que pretende testar alguns sistemas de improvisação visando a estruturação de uma peça que funcione conforme a lógica de um jogo. Considero também que esta pesquisa é reflexiva no sentido que busca relacionar a dinâmica do jogo com a improvisação musical, analisando exemplos de criações similares e buscando inspiração em outras áreas (no caso, o eixo Go/budismo).

Um dos elementos que mais caracterizam este projeto como pertencente ao campo da pesquisa artística é o objetivo de gerar um produto artístico como resultado da investigação.

4. Considerações finais

Na tentativa de sintetizar a reflexão apresentada até aqui, destaco a tríade dos principais conceitos que fundamenta este jogo proposto: composição – jogo – improvisação. Indo um pouco mais além, para ilustrar esta reflexão conceitual, desdobro esta tríade numa sobreposição em dois planos dos conceitos fundamentais que servem de pilares para a elaboração desta peça, conforme a Figura 1:

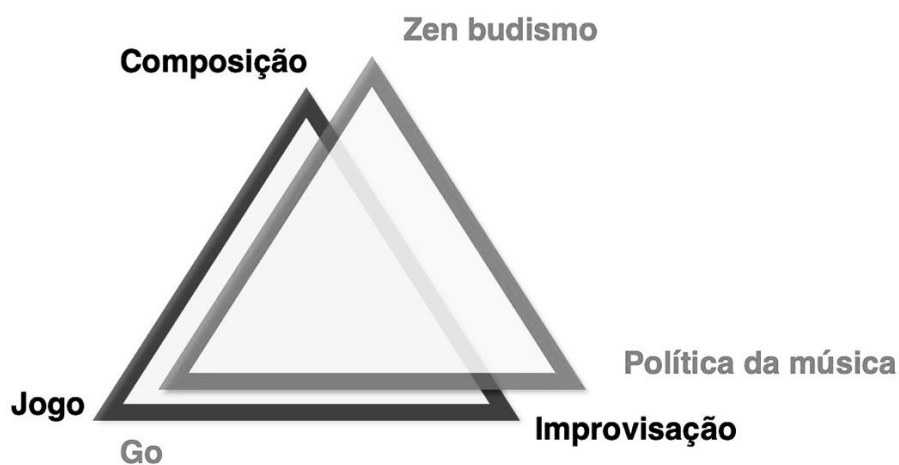


Figura 1: Sobreposição de tríades conceituais.

Creio que a figura sintetiza a maneira que pretendo elencar os conceitos que servirão de impulso criativo. Assim como a ideia de composição estará diretamente ligada à de jogo, é possível imaginar um outro eixo que conecta elementos do budismo à atividade composicional. Da mesma forma, o conceito de jogo, mais abrangente, e o próprio jogo de Go dialogam entre si. Os princípios do jogo influenciando o campo da composição tal qual o budismo permeia o universo do Go. Numa outra ponta da tríade, um aprofundamento sobre a política da música, num sentido de ruptura ou emancipação de objetos sonoros, pode inventar uma lógica para a dinâmica das interações musicais na improvisação. Girando o eixo de alguma destas tríades ainda imagino outras combinações conceituais possíveis para refletir o jogo. Esta pesquisa de doutorado pretende seguir com o adensamento desta reflexão conceitual que dará sustentação à elaboração do jogo em si e inevitavelmente envolverá experimentação musical.

Referências

- ABREU, Felipe José Oliveira. O jogo Musical COBRA (1984) de John Zorn. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Música. Belo Horizonte, 2013.
- ARAGON, Leandro Almir. Improvisação Livre: Política da música e experimentação musical. Curitiba: Appris, 2019.
- ASSIS, Paulo de. Logic of Experimentation: Rethinking Music Performance through artistic Research. Leuven: Leuven University Press, 2018.
- BAILEY, Derek. Improvisation: its nature and practice in music. Cambridge: Da Capo Press, 1992.
- BORGDORFF, Henk. The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia. Leiden: Leiden University Press, 2012.
- BROWN, Ernest Leroy. The Efficacy of Using the Game of Go to Understand Patterns of East Asian Thinking. San Francisco, 1997. 140f. Tese (Doctor of Philosophy). California Institute of Integral Studies. San Francisco, 1997.
- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.
- COBB, William S. The Game of Go: An Unexpected Path to Enlightenment. The Eastern Buddhist NEW SERIES, Vol. 30, No. 2, pp. 199-213. Eastern Buddhist Society, 1997.
- COOK, Nicholas; POPLE, Anthony (Ed.). Twentieth Century Music. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- COSTA, Rogério. Orquestra Errante: Improvising Assemblages Facing the Totalitarian Assemblage *In Machinic Assemblages of Desire: Deleuze and Artistic Research 3* (Ed. Paulo de Assis and Paolo Giudici). Leuven: Leuven University Press, 2021.
- COSTA, Rogério. Processos de consistência e contextos na improvisação livre: aproximações preliminares. Orfeu, Florianópolis (v. 2), p. 6-20, 2017. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/orfeu/article/view/1059652525530401022016006>
Acesso em: 23/06/2021.
- COSTA, Rogério. Música Errante: o jogo da improvisação livre. São Paulo: Perspectiva, 2016.
- COSTA, Rogério. O músico enquanto meio e os territórios da livre improvisação. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP como exigência parcial para obtenção do título de Doutor. São Paulo, 2003.
- CUPANI, Alicia. Tudo está dito? Um estudo sobre o conceito de obra musical. Dissertação orientada pela Profa. Dra. Lia Vera Tomás, apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (UNESP) como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Música. São Paulo, 2006.
- DELEUZE, Gilles. Lógica do sentido. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- EUGENIO, Fernanda; SALGADO, Ricardo Seïça. Introdução: A operacionalidade do jogo. Cadernos de Artes e Antropologia, Vol. 7, Nº 2, p. 5-10, 2018.

FEENBERG, Andrew. "Alternative Modernity? Playing the Japanese Game of Culture." *Cultural Critique*, no. 29. Minnesota: University of Minnesota Press, 1994. Pg. 107-138.

GOMES, Stênio Ramalho Biazon. *Improvisações livres de uma perspectiva anarquista: invenção de heterotopias do fazer musical*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Música da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Música. São Paulo, 2017.

GRIFFITHS, Paul. *Modern Music and After* (3 ed.). Oxford: Oxford University Press, 2010.

HARVEY, Jonathan. *Music, Ambiguity, Buddhism: A Composer's Perspective*. In PADDISON, Max; DELIÈGE, Irene (Ed.). *Contemporary Music: Theoretical and Philosophical Perspectives*. Farnham: Ashgate Publishing Limited, 2010.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JENSEN, Marc G. John Cage, chance operations, and the chaos game: Cage and the I ching. *The Musical Times*, Summer, 2009, Vol. 150, No. 1907, pp. 97- 102, 2009.

LEWIS, George E.. *Improvised music after 1950: Afrological and Eurological Perspectives*. *Black Music Research Journal*, Vol. 16, Nº1. Chicago and Illinois: Columbia College Chicago and University of Illinois Press, 1996.

LOPEZ-CANO, Rubén; OPAZO, Úrsula San Cristóbal. *Investigación artística en música: Problemas, métodos, experiencias y modelos*. Barcelona: ESMUC, 2014.

MERCADANTE, Roberto. *Lo Zen e il Go. L'etica e l'imprevedibilità di un antichissimo gioco orientale*. Milano: Mimesis, 2008.

PIECADE, A. T. C.. *Sistema-T, originalidade e intertexto*. In: XXIV Congresso da ANPPOM, 2014. *Anais do XXIV Congresso da ANPPOM*, 2014.

SCHAEFFER, Pierre. *Tratado dos Objetos Musicais*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1993.

SHOTWELL, Peter. *Go! More than a game*. Tokyo: Tuttle Ed., 2003.

Notas

¹ Go é um jogo de tabuleiro de estratégia, assim como o xadrez, embora o jogo seja profundamente diferente do xadrez. É jogado com peças circulares pretas e brancas chamadas "pedras" em uma grade aproximadamente quadrada que geralmente tem 19 por 19 linhas. O campo de jogo consiste nas interseções das linhas, e as pedras, colocadas nas interseções, não são movidas durante o jogo, embora possam ser capturadas e removidas do tabuleiro. O jogo começa com o tabuleiro vazio e os jogadores alternam-se colocando as pedras no tabuleiro, com o jogador que tem as pedras pretas indo primeiro. Conforme o jogo prossegue, padrões de pedras pretas e brancas evoluem na grade formando "territórios". Vence o jogador que cercar mais território. Originado na China há pelo menos 4.000 anos, na antiga tradição chinesa era visto como uma das quatro atividades que uma pessoa precisava dominar para ser considerada verdadeiramente civilizada, as outras três sendo poesia, música e pintura. Foi trazido para o Japão por volta do século VII, provavelmente por monges budistas que retornaram do treinamento em mosteiros na China (COBB, 1997. Tradução nossa)

² Penso aqui particularmente no game piece "Cobra" de John Zorn, inspirado num jogo de tabuleiro homônimo da década de 1980. De maneira similar, pretendo utilizar o jogo de Go como fonte de alguns conceitos e regras para uma proposta de performance musical com foco na improvisação. Abreu (2013) descreve o jogo Cobra de John Zorn e também relata como o realizou. Aragon (2019) também aborda a peça Cobra como ilustração para sua reflexão filosófica acerca da política da música. Para um estudo mais abrangente sobre o contexto da música

do século XX destaco Cook e Pople (2004), Griffiths (2010) e Paddison e Deliège (2010) [um dos textos dessa coletânea (HARVEY, 2010) será mencionado mais adiante]. Sobre possíveis intertextos desta proposta com outras obras, penso na discussão de Piedade (2014).

³ Cupani (2006) ilumina esta reflexão.

⁴ O game piece Cobra de John Zorn, por exemplo, poderia se enquadrar em algumas dessas classificações. Como o jogo não possui formação definida, a presença ou não de instrumentos eletrônicos e/ou uso de computador afetaria a classificação. No Youtube é possível apreciar gravações do jogo Cobra em diferentes formações e observar o quanto a abertura do parâmetro formação pode interferir no resultado final da performance. Além disso, também existe semelhança com a soundpainting ou o conducting no que se refere ao papel do prompter no Cobra. Ver Abreu (2013) e Aragon (2019).

⁵ Me refiro ao conceito de objeto sonoro proposto por Schaeffer (1993).

⁶ Outros autores como Brown (1997), Feenberg (1994) e Mercadante (2008), por exemplo, também abordam a relação entre o jogo de Go, o zen budismo e a cultura japonesa.

⁷ Cobb (1997) relaciona os princípios sunyata (vazio), pratityasamutpada (origem dependente ou interconexão), anitya (impermanência) e anatman (noself) do budismo com elementos do jogo de Go. Penso que também é possível aplicar essas relações a elementos da improvisação, visando gerar uma obra musical com características de jogo. Esta reflexão será desenvolvida num próximo momento desta pesquisa.

⁸ Costa conclui em sua tese que “a improvisação totalmente livre não existe. Ou melhor, só existe relativamente.” (COSTA, 2003, p. 169). O autor ainda explica que o termo improvisação livre é impreciso, mas se consolidou desta forma, sugere também o uso do termo improvisação contemporânea (COSTA, 2016, p. 1).

⁹ Matemáticos chegaram a números de ordem astronômica calculando as possibilidades de jogadas válidas no jogo de Go. Nesse aspecto, não há jogo conhecido comparável. Sobre esses números de jogadas possíveis, “the lower bound is “only” $10^{10^{48}}$, while the upper bound is a whopping $10^{10^{171}}$.” (SHOTWELL, 2003, p. 400).

¹⁰ O entendimento do jogo enquanto representação e sua relação com a performance merece nesta pesquisa um aprofundamento para além das páginas deste artigo. Destaco aqui Eugenio e Salgado (2018) por ser um texto introdutório para uma série de autores como Gregory Bateson, Walter Benjamin, Clifford Geertz, Mihai Spasiu, entre outros, que ampliam a visão sobre o jogo e também integram esta pesquisa. O próprio Huizinga (2019) dedica toda uma seção relacionando música e jogo.

¹¹ Esta última colocação remete à teoria do ethos musical da Paideia grega. Aragon (2019) parte de Platão (A República) para refletir sobre a política da música.

¹² O caráter experimental da pesquisa artística também é tratado em Assis (2018).