



Universidade de Aveiro
2021

**DAIANA MACIEL DA
SILVA**

**MÚSICA INTERATIVA: PROCESSO CRIATIVO NA
COMPOSIÇÃO DE UMA OBRA GAMIFICADA,
NA ESTRUTURA GAMEBOOK.**



**DAIANA MACIEL DA
SILVA**

**MÚSICA INTERATIVA: PROCESSO CRIATIVO NA
COMPOSIÇÃO DE UMA OBRA GAMIFICADA,
NA ESTRUTURA GAMEBOOK.**

Projecto de pesquisa artística apresentado à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Música, realizado sob a orientação científica da Doutora Sara Carvalho Aires Pereira, Professora Associada ao Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

o júri

Presidente

Professora Doutora Helena Maria da Silva Santana
Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro

Vogal – Arguente Principal

Professor Doutor Rui Luís Nogueira Penha
Professor Adjunto do Instituto Politécnico do Porto

Vogal – Orientador

Professora Doutora Sara Carvalho Aires Pereira
Professora Associada da Universidade de Aveiro

agradecimentos

“...e foi com muitas pedras, e foi com muitas mãos” (Vocal Livre)

Agradeço à Deus acima de tudo, o maior Compositor e Autor da minha história. Sem Ele eu não teria chegado até aqui!

À minha família que compreendeu o distaciamento físico para que eu pudesse alcançar meus objetivos. Amo vocês!

Aos amigos pelo apoio e palavras de incentivo. Agradeço especialmente à Tamiris, Junior e Felipe, família querida que me ajudou no momento que mais precisei aqui em Portugal. Só Deus para recompensá-los por tudo que fizeram por mim!

Agradeço a cada pessoa que Deus levantou para me abençoar durante esses 2 anos de curso.

Finalmente agradeço à professora Sara Carvalho que tem me ajudado e me orientado desde a minha saída do Brasil. Sou grata a Deus por sua vida e por todo apoio que me destes ao longo desse curso! Muito obrigada!

Soli Deo Glória!

palavras-chave

Arte Interativa, Gamebook, Processo Criativo, Narrativa, Comunicação.

resumo

O presente trabalho apresenta uma reflexão em torno do processo compositivo de uma obra musical interativa baseada no gênero Gamebook e os desafios que um compositor enfrenta ao criar uma peça nessa estrutura. O trabalho também discute a relação deste processo compositivo com o Dialogismo proposto pelo filósofo Mikhail Bakhtin no seu ensaio “Autor e Personagem”, e, apresenta uma análise da relação entre o compositor e os personagens num discurso não linear.

Esta obra é o ínicio de uma pesquisa que consiste investigar a realização de um concerto em que os ouvintes escolhem o que ouvir ao longo da obra. Essas escolhas serão feitas através de uma aplicação de telemóvel onde eles responderão a perguntas sobre a obra que estão ouvindo. As suas respostas serão decisivas para a continuação e a conclusão do concerto.

keywords

Interactive Art, Gamebook, Creative Process, Speech, Narrative, Communication.

abstract

This paper presents a reflection on the composition process of an interactive musical work based on the Gamebook genre and the challenges that a composer faces when creating a piece in this structure.

The paper also discusses the relationship of this compositional process with the Dialogism proposed by the philosopher Mikhail Bakhtin in his essay "Author and Character", and presents an analysis of the relationship between the composer and the characters in a non-linear discourse.

This musical work is the beginning of a research that consists of investigating the performance of a concert in which listeners choose what to listen to throughout the work. These choices will be made through a mobile application where they will answer questions about the work they are listening to. Your answers will be decisive for the continuation and conclusion of the concert.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01.....	19
Figura 02.....	26
Figura 03.....	31
Figura 04.....	32
Figura 05.....	33
Figura 06.....	49
Figura 07.....	54
Figura 08.....	55
Figura 09.....	55
Figura 10.....	56
Figura 11.....	56
Figura 12.....	56
Figura 13.....	56
Figura 14.....	57
Figura 15.....	58
Figura 16.....	58
Figura 17.....	59
Figura 18.....	59
Figura 19.....	59
Figura 20.....	60
Figura 21.....	61
Figura 22.....	63
Figura 23.....	63

ÍNDICE

INTRODUÇÃO 10

PARTE I – Arte Interativa: panorama histórico

1.	Conceitos Gerais	12
1.1	Música Interativa	15
2.	O Gênero <i>Gamebook</i>	17
2.1	Na literatura	17
2.2	Nos jogos	20
2.3	No cinema	21
2.4	Programas de TV	23
3.	A proposta <i>Gamebook</i> versus Música Aleatória	24

PARTE II – Abordagens Teóricas

4.	Narrativa e Discurso	28
4.1	Narrativa Linear e Não Linear	28
4.2	Narrativa Multiforme	30
4.3	O Discurso Narrativo	34
5.	Música e Linguagem: Um olhar através da Semiótica	36
5.1	Teoria Bakhtiniana e o processo criativo	37
5.2	Comunicação e Intencionalidade musical	38
5.3	O Discurso Musical	41

PARTE III – Prática do compor

6. Peça “Black Mirror” e o seu processo criativo	43
6.1 A influência do filme <i>Bandersnatch</i> na composição da peça	45
6.2 Organicidade	47
6.3 Materiais e Métodos	52
6.3.1 <i>Introdução</i>	53
6.3.2 <i>Ponte 1</i>	55
6.3.3 <i>Partes A e B</i>	56
6.3.4 <i>Pontes 2 e 3</i>	57
6.3.5 <i>O looping</i>	59
6.3.6 <i>Parte F - O uso do telemóvel como ferramenta de improviso</i>	60
6.3.7 <i>Os Finais</i>	62
6.4 As Perguntas	64
7. Discussão e Considerações Finais	66
8. Referências Bibliográficas.....	70
9. Anexo Partitura da Obra “Black Mirror	74

INTRODUÇÃO

Este trabalho é a gênese de uma pesquisa que consiste investigar a realização de um concerto em que os ouvintes, em vez de receberem a obra pronta escolhem o que ouvir ao longo da obra. Essas escolhas serão feitas através de uma aplicação de telemóvel onde eles responderão a perguntas sobre a obra que estão ouvindo. As suas respostas serão decisivas para a continuação e a conclusão do concerto.

Como parte embrionária dessa pesquisa, este trabalho apresenta a composição de uma obra musical baseada no modelo de um gênero literário chamado *Gamebook* que, no geral, são obras de ficção que consentem ao leitor participar da história fazendo escolhas. A partir da literatura, a estrutura *Gamebook* foi adotada pelos jogos de mesa, de computador e de videogames. Depois, pelos desenhos e filmes; entre os mais conhecidos está o “Black Mirror: *Bandersnatch*”, da plataforma Netflix. A obra desta pesquisa é inspirada nesse filme, na sua forma narrativa e nos seus personagens.

O *Gamebook* acompanhou o progresso tecnológico. Iniciou nos livros físicos passando pelos consoles¹, computadores e hoje há uma gama de produções audiovisuais desse gênero hospedados em sites e plataformas, inclusive livros digitais - os “E-books”.

Neste trabalho discorro sobre esse gênero aplicado numa obra musical, e como foi o meu processo criativo numa obra *Gamebook*. Pondero sobre as escolhas dos materiais, e os desafios que encontrei ao optar por uma composição de uma narrativa ramificada em percursos diferentes, tentando manter a coerência do discurso. Para tanto, fundamentei esta pesquisa em alguns conceitos do filósofo russo Mikhail Mikhailovich Bakhtin (1895 – 1975) acerca do Dialogismo aplicado ao Discurso Musical, e a relação dialógica entre “Autor e Personagem”, e o processo de significação nesse dialogismo.

Considerando que a música é uma ferramenta de comunicação e que a narrativa e o discurso são pontos chave da estrutura *Gamebook*, reflito sobre as três etapas que envolvem esta pesquisa: 1)

O *Dialogismo* – do “eu” compositor e o seu contexto social;

2) A *Intencionalidade* – quanto ao uso dos materiais e dos elementos envolvidos na composição; e 3)

¹ Computador destinado exclusivamente a jogos. "console", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/console> [consultado em 19-06-2021].

O processo de *Significação* – de cada elemento dentro do contexto do discurso e da narrativa musical.

PARTE I – Arte Interativa: panorama histórico

1. Conceitos Gerais

“Interatividade pode ser definida como o grau em que os participantes podem se comunicar (um para um, um para muitos, muitos para muitos), tanto sincronamente quanto assincronamente e participar em trocas de mensagens recíprocas (dependência de terceira ordem). No que compete a usuários humanos, isso refere-se, adicionalmente, a suas habilidades de perceber a experiência como uma simulação da comunicação interpessoal e aumentar a sua consciência da telepresença (KIOUSIS, 2002:372)

A citação acima pertence ao Doutor Spiro Kiousis, professor e pesquisador americano. No seu artigo “*Interatividade: uma explicação de conceito*” Kiousis discorre sobre os diversos conceitos de Interatividade e sugere que “a interatividade é um fator de mídia que varia entre as tecnologias de comunicação, contextos de comunicação e percepções das pessoas”. (KIOUSIS, 2002)

É um termo comumente usado no século XX como uma forma de interação na comunicação multimidiática. No contexto em que vivemos - Século XXI – esse termo está diretamente ligado ao universo cibernetico, aos computadores e suas interfaces a estreitar a relação entre homem e máquina.

As discussões em torno do conceito de Interatividade são vastas. A polissemia dessa palavra leva-nos a diferentes caminhos e interpretações, mas com um elemento comum entre eles: a comunicação.

O avanço da ciência e da tecnologia iniciou-se no século XX causando transformações em diversas áreas sobretudo na filosofia e nas artes; proporcionou à sociedade pós-moderna uma nova forma de vida. Mudou - de uma forma geral - as relações interpessoais. Essas mudanças despertaram em muitos pesquisadores e filósofos contemporâneos a busca para compreender esse “novo mundo e a relações interpessoais em um mundo dominado pelas máquinas.

Entre esses nomes está o filósofo russo Mikhail Mikhailovich Bakhtin, que, inspirado pelas ideias marxistas desenvolveu uma das maiores teorias da linguagem promovendo um novo conceito de significação linguística a partir da *interação social*, contribuindo para o conjunto de estudos e pesquisas sobre os signos na comunicação, amplamente conhecido como Semiótica. Bakhtin formulou um conjunto de obras: o

“Círculo de Bakhtin” baseando-se também em reflexões de diversos filósofos e pesquisadores da linguagem humana.

Com o bombardeio de informações e possibilidades, a Revolução Técnico-Científica-Informacional foi inevitável. O mundo tornou-se de fato *globalizado*². A globalização passou a envolver e unir diferentes povos e nações em todos os aspectos, inclusive na arte. Ao estudarmos a história podemos perceber que a arte é o reflexo da sociedade em que ela está inserida, e por diversas vezes é um instrumento de manifestações artísticas como também ideológicas; os artistas buscam exprimir a sua realidade e visão de mundo através das suas obras.

O artista do século XXI, portanto, além de manter as suas ideias também precisa lidar com os conflitos e questionamentos de uma “Nova Era”, favorecendo o diálogo entre a arte e a ciência bem como o compromisso com a sua sensibilidade artística e com tudo que a envolve.

Desde as tendências vanguardistas do início do século XX até os dias atuais muitas são as probabilidades e meios do fazer artístico e isso inclui tanto o processo de criação quanto a atuação performática. O pensamento estético divide o palco com o funcional tornando a arte mais do que uma expressão intencional dos sentimentos de quem a cria, mas uma forma de partilhar ideologias, conceitos e liberdade de expressão - não mais unilateral (do artista).

Nesse contexto surge a *Arte Interativa* que num conceito amplo corresponde a um modelo/gênero de arte que está diretamente relacionada com seu público; uma forma de estabelecer uma interação entre o espectador e a obra e de alguma maneira envolvê-los de modo a participarem ativamente do processo; assim, pode-se afirmar que a *Arte Interativa* estreitou a comunicação entre o artista e seu público. Há ênfase na participação ativa do espectador com a obra ao ponto de o levar a explorar o elemento artístico e o seu espaço.

A relação entre autor-obra-público no contexto das Novas Tecnologias de Comunicação tornou-se um campo de pesquisa. Essa liberdade que agora a arte possui deixa um espaço aberto para outras pessoas atuarem sobre ela: a “*Obra de Arte Aberta*”, que refere-se a criação de um autor cuja intenção é despertar no seu receptor (ou fruidor) um conjunto de efeitos que o levam a compreender as intenções originais de quem a

² Em suma, Globalização é o processo de estreitamento entre várias partes do mundo através da interação econômica, artística, política e sociocultural.

produz.³ Há alguns autores que já produziram pensamentos sobre esse tema, entre eles o escritor e semiólogo italiano Umberto Eco que defendia a ideia de que a abertura da obra implica no envolvimento do intérprete “num ato de congenialidade com o autor” (ECO, 1976:41). Essa abertura proporciona para além da relação de elementos materiais, uma relação de estímulos que atuam no processo de significação entre o receptor, o objeto e a intenção do autor. Sobre isso, Eco afirma:

“[...] a abertura é a condição de toda fruição estética e toda forma fruível, como dotada de valor estética é “aberta”. É “aberta”, como já vimos, mesmo quando um artista visa a uma comunicação unívoca e não ambígua. Contudo, a pesquisa sobre as obras abertas realizadas contemporaneamente revelou, em certas poéticas, uma intenção de abertura explícita e levada até o limite do extremo [...]” (ECO, 1991:89).

O artista e escritor espanhol Júlio Plaza ao desenvolver os seus estudos sobre essa relação descreveu os Graus da Obra de Arte Aberta em seu texto “*Arte e interatividade: Autor-obra-recepção*”. Plaza baseou-se em alguns teóricos, entre eles Bakhtin - a partir do conceito de dialogismo.

Ao refletir sobre a relação entre autor – obra – público, Júlio Plaza considera o processo de significação como um dos primeiros eventos nessa interação. Ele caracteriza a arte como “uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados em um só significante” (Eco apud Plaza, 2001:11). Plaza nos apresenta a ideia de que podemos ter diferentes conceitos de um único objeto pois depende de quem o “vê”. Esse processo de significação é a base da *abertura de primeiro grau*.

A *abertura de segundo grau* traz o elemento “Ambiente” como fator importante, proporcionando ao espectador - através da sua participação - a sensação de imersão, já que a concretização do “espetáculo” se dá através desse envolvimento. Esse tipo de arte estruturou-se com o experimentalismo sobretudo com o “Living Theater⁴”.

³ <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/obra-aberta/>

⁴ Movimento artístico fundado em 1947 pela atriz Judith Malina e pelo pintor Julien Beck, na cidade de Nova York . Possuía uma proposta inovadora através do drama experimental e abordavam temas polêmicos que confrontavam o seu público.

A *abertura de terceiro grau* apresenta a relação entre a arte e a tecnologia e a inserção de computadores. Os artistas que inserem os recursos tecnológicos nas suas obras procuram explorar a percepção estética numa sinergia que envolve tanto a ação humana sobre as máquinas quanto ao chamado “*Humanização das Tecnologias*”, a ter os programas e interfaces como mediadores nessa comunicação e com uma multiplicidade de recursos.

A Obra de Arte Aberta trouxe novos conceitos de *Interatividade*, sendo um reflexo das relações interpessoais, comunicação social e do próprio comportamento humano.

1.1 Música Interativa

Acompanhando esse desenvolvimento tecnológico sem perder a visão da criação social, a música do século XX passa por uma mutação no que diz respeito ao seu próprio conceito:

“[...] definir música meramente como ‘sons’ teria sido impensável há poucos anos, mas hoje são as definições mais restritas que estão se revelando inaceitáveis. Pouco a pouco, no decorrer do século XX, todas as definições convencionais de música vêm sendo desacreditadas pelas abundantes atividades dos próprios músicos” (SCHAFER, 1991:120).

Essa afirmação do compositor Raymond Murray Schafer sobre o novo cenário sonoro da música ocidental nos reporta a novos conceitos surgidos após a criação da música eletroacústica. Os ruídos de quaisquer espécies, a manipulação do espectro através de interfaces de áudio e a sintetização sonora criaram uma esfera musical mais baseada em textura, timbre e no ambiente sonoro do que na própria teoria tradicional transformando os conceitos sobre percepção de sonoridade e a apreciação estética. Essa aproximação da música com o computador através das ciências da computação também trouxe novas formas de interação com a música:

“o computador pessoal como ferramenta de se fazer música recoloca dentro da prática eletroacústica o que sempre pareceu fazer parte da essência da própria música: a interação entre os agentes que a produzem. Só que agora essa interação não se dá apenas entre os músicos, mas entre os

músicos e uma grande variedade de aparelhos. Interação torna-se um dos pontos chave da produção eletroacústica desse período que se estabeleceu a partir dos anos de 1980” (IAZZETTA, 2005:4).

Ao mesmo tempo que a música instrumental eletroacústica pura trouxe liberdade ao compositor - em relação à escrita musical - ela também trouxe ao público uma apreciação mais sonora que performática (já que nesse tipo de música dispensa-se a presença dos intérpretes). A música eletroacústica mista – resultante da combinação de instrumentos acústicos e sons sintéticos - proporcionou ao compositor da música ocidental dos séculos XX e XXI outras possibilidades texturais, e a experimentar novas cores partindo dessa mistura timbrística.

Com essas possibilidades, e na intenção de manter uma coerência sonora, o pensamento criativo do compositor contemporâneo passa a focar o discurso musical, a partir do diálogo entre os sons.

2. O Gênero *Gamebook*

“Se você quer saber sobre o Discurso Musical, vá para a página 40”

Essa é a forma que basicamente se inicia um *Gamebook*. Identifica-se que estás a ler um livro – jogo⁵ quando o autor começa a perguntar o que você - leitor - quer fazer a seguir⁶.

O conceito *Gamebook* está relacionado com uma obra de ficção, cuja narrativa se ramifica proporcionando ao leitor/jogador o direito de escolher o desfecho da história. Geralmente é escrita na segunda pessoa, e o leitor assume o lugar da personagem fazendo as suas escolhas baseando-se no contexto em que está inserido.

Atualmente, os *Gamebooks* encontram-se hospedados em plataformas digitais e referem-se a diferentes tipos de entretenimento; mesmo assim, ao falar do livro-jogo é inevitável associá-lo à literatura. No seu site “*Demian's Gamebook Web Page*”, o engenheiro de softwares Demian Katz catalogou diversos livros-jogos, e concorda com o conceito da “origem do *Gamebook* ser associada aos livros com histórias bifurcadas, nos quais o leitor escolhia o fim desejado” (KATZ, 2014). Veremos então de uma forma resumida como se deu o surgimento desse gênero, e a sua proliferação no ramo de entretenimento.

2.1 Na literatura

O termo *Gamebook* é a junção de duas palavras: *Game* = jogo e *Book* = livro, o que automaticamente remete o gênero à literatura. Considerado como fenômeno cultural nas décadas de 80 e 90 do século XX os *gamebooks* possuem geralmente um início, diversos desenvolvimentos e um ou mais finais.

Os *Gamebooks* não são lidos de forma tradicional. O leitor começa a ler as primeiras páginas e rapidamente é-lhe apresentada uma escolha de narrativa que se ramifica durante a leitura. Dependendo da sua escolha, o leitor é levado a outra página do livro e seu respetivo desfecho. O “receptor” que até então é passivo, apresenta-se como

5 Gamebook traduzido para o português

6 <http://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/>

um interlocutor capaz de expressar um julgamento sobre o que lê, e de escolher o que pretende para si.

No artigo “*Gender indeterminacy in translation: the case of R.L. Stine's Goosebumps gamebooks via Portuguese translation*”, a pesquisadora Ana Paiva escreve:

“De acordo com Jeremy Douglass, autor de *Aesthetics and Technique in Interactive Fiction and New Media*, os gamebooks são uma forma de ficção interativa escrita predominantemente na segunda pessoa (...). A maior parte da literatura escrita em uma perspectiva de segunda pessoa segue as convenções que Douglass chama de "comunicação intercetada"⁷, com o objetivo de abordar diretamente o leitor de forma contínua e promovendo a participação na primeira pessoa. (DOUGLAS apud PAIVA, 2018:330).

O leitor assume o lugar da personagem, e ao longo da leitura vê-se na posição de tomar decisões, assumindo as consequências das suas escolhas. Mas apesar da liberdade de escolher o rumo da história, as informações ou sugestões colocadas pelo autor podem - de certa forma - influenciar a interpretação do leitor e consequentemente, sua decisão.

Katz, em seu site *gamebooks.org* (2013a) sugere uma categorização dos livros-jogos, em três tipos:

- 1) Livros escolha sua própria aventura (CYOA – Choose Your Own Adventure) - livros com histórias bifurcada;
- 2) Livros que empregam regras externas de Role Playing Game (RPG), ou seja, um livro conta uma história e um dos jogadores irá dar mais elementos a essa história e as regras impostas; e 3)

Livros de RPG que já incluem suas próprias regras, geralmente com apenas um jogador.

Embora a popularidade dos livros interativos tenha ocorrido já no final do século XX, seu advento foi entre 1920 e 1930 com o lançamento do romance norteamericano “*Consider the Consequences*” das escritoras Doris Webster e Mary

⁷ Segundo dicionário da língua portuguesa interceptar significa interromper o curso de algo; fazer parar ou impedir aquilo que é dirigido a outrem.

Alden Hopkins. O romance narra as histórias de Helen, Jed e Saunders, com narrativas diferentes, mas interligadas. Com 186 páginas, o livro possui a seguinte estrutura:

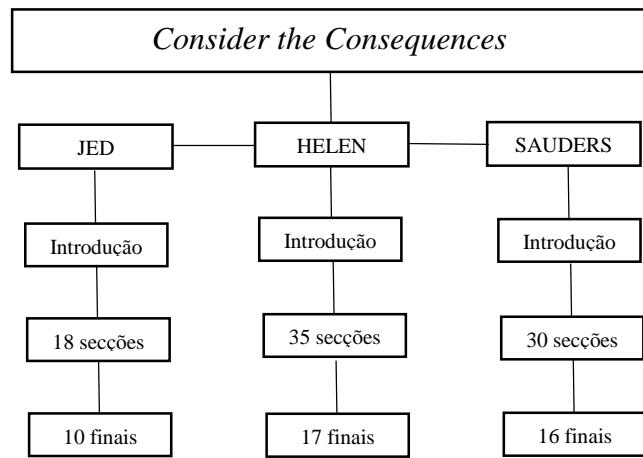


Figura 01 *Organograma baseado nas informações do site gamebooks.org

Com o passar dos anos os livros transformaram-se em séries literárias e no final de 1970 através dos escritores americanos Edward Packard e RA Montgomery o gênero *Gamebook* popularizou-se. De acordo com o site *Gamebooks.org*, Edward Packard começou a publicar histórias interativas com a série “*Adventures of You*” publicada apenas uma vez; anos mais tarde foi revisada e republicada como “*Choose Your Own Adventure*” (1979 - 1998) , sendo considerada a série gamebook mais antiga. Possui quase duzentos títulos abrangendo uma ampla quantidade de assuntos.

Martin Plowman, autor do livro “*The UFO Diaries: Travels in the weird world of high strangeness*” discorre sobre a ascensão e a queda dos livros gamebooks em seu artigo “*A Brief History Of Gamebooks*”⁸ publicado no site “Game VS Play”. Plowman fala sobre a descontinuação de diversas séries entre 1985 e 1987 que poderiam ter contribuído para o declínio dos livros, e somado - talvez - ao surgimento dos jogos de computador que oferecem uma experiência interativa mais imersiva e cinematográfica.

⁸ <http://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/>

2.2 Nos jogos

O termo *Gamebook*, ou Livro – jogo, nos traz a ideia de algo lúdico e assim como jogos de qualquer gênero “é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012:76). Pode-se compreender, portanto, que o jogo de qualquer espécie - digital ou físico - provoca uma interação entre os jogadores através dos objetivos a serem alcançados e dos desafios a serem superados.

Em 1974 - aproximadamente - foram lançados os jogos RPG (role-playing game) de mesa, influenciado pelo modelo *gamebook* da seguinte forma:

“no RPG, o jogador não é um mero espectador, mas um participante ativo, que como ator, representa um papel e como roteirista, escolhe os caminhos que vai trilhar tomando decisões nem sempre previstas pelo mestre o que contribui enormemente para a recriação da aventura” (CAVALCANTI e SOARES, 2009 : 256).

“Em um RPG existem dois tipos de jogadores: o Mestre ou Narrador, responsável por planejar e conduzir a história, e os outros jogadores que representam e interpretam os personagens. Enquanto o Mestre tem por dever descrever os eventos e o cenário (mundo em que se passa a aventura), os outros jogadores descrevem as ações tomadas no contexto da história. Os conflitos normalmente são resolvidos com a rolagem de dados, mas moedas, cartas, entre outros implementos também são usados, dependendo do sistema de RPG utilizado pelo grupo. O sistema de RPG é o conjunto de regras usado para resolver disputas e definir ações durante o jogo” (MOREIRA, 2008 apud CAPARELLI, 2017:191).

Esse modelo de RPG - em conjunto – é conhecida como a Primeira Geração de *Gamebooks* em jogos. A *segunda Geração*, no entanto, o jogador joga sozinho, sem a necessidade de um mestre. A “*Aventura Solo*” - como é chamada a segunda geração - surgiu aproximadamente em 1976. O mestre é substituído por uma narrativa interativa que orienta o jogador a qual próximo passo seguir.

Em 1980 o RPG *Gamebook* popularizou-se através dos projetistas de Games Steve Jackson e Ian Livingstone, surgindo então, a *Terceira Geração* de RPG. Com a junção da rolagem de dados e a narração interativa essa geração tem como principal característica

a não linearidade, configurando-se a “*Adventures Gamebooks*”, RPG e *Gamebook* em um só jogo.

Com o avanço dos meios digitais, o RPG *Gamebook* passou do sistema analógico para o eletrônico e com uso de consoles houve uma melhoria quanto ao seu design gráfico, evoluindo para outros sistemas, como o Playstation, por exemplo.

Em 1975 os elementos dos Games foram aplicados aos jogos de computador numa estrutura mais textual através de perguntas e respostas, aproximando-se dos livros. Hoje, os jogos de RPG, e RPG *Gamebook* possuem uma variedade de recursos gráficos, e alternativas através de links e ícones, tornando-os mais visuais.

O designer de videogames Jesse Schell no seu livro, “*Art of Game Design*”, divide o jogo em quatro elementos e os denomina como “Tétrade Elemental”. São eles: a narrativa, a mecânica, a tecnologia e a estética. E explica:

“ a mecânica representa as regras e os procedimentos do jogo, a narrativa simboliza a sequência dos fatos que ocorrem no jogo, a estética está relacionada à ativação dos sentidos proporcionada pelo jogo e a tecnologia diz respeito aos artefatos que tornam o jogo possível” (Schell:2008)

2.3 No cinema

Ao mesmo tempo que o *Gamebook* avançava nos jogos, ele também alcançou os cinemas na década de 60, e o primeiro exemplo de filme interativo datado foi “*Kinoautomat*” criado na Tchecoslováquia em 1967 pelo escritor e diretor Radúz Činčera. Assim como na literatura e nos jogos, o telespectador passa do estado passivo para ativo, escolhendo parcialmente o desenvolvimento da história. O enredo com múltiplas possibilidades foi previamente escrito no intento de dar ao telespectador o direito de escolher partes da narrativa e fechar a história.

No seu artigo “*Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect*” Chris Hales explica:

“As informações básicas do Kinoautomat foram descritas na introdução deste artigo. O que fica claro nas filmagens documentais da Expo'67 é que o papel dos 'moderadores' em duas etapas vai muito além da mera facilitação dos momentos de votação do filme: ele tem seu próprio roteiro bem escrito e um valor quase igual ao

filme em si. (a sequência final, por exemplo, envolve um diálogo entre os atores do palco e do cinema)" (HALES, 2005: 55-56).

Embora sendo não tão recente e já com muitas produções lançadas, o filme interativo tonou-se mais conhecido e mais acessível através do filme britânico "Black Mirror: *Bandersnatch*" lançado em 2018 pela plataforma de vídeos Netflix em streaming⁹. Hoje já existem milhares de filmes interativos disponíveis em diferentes plataformas de vídeos.

Carolyn Abbate em seu livro *Unsung Voices: Opera and Musical Narrative in the Nineteenth Century* (1991) conceitua narrativa como "a própria presença do narrador, o qual necessariamente transcende os fatos narrados e os relata em tempo pretérito. Essa condição traz consigo restrições consideráveis na aplicação do conceito em música, já que esta possui uma característica "fundamental e terrível; ela não é basicamente diegética, mas mimética. (...) Ela prende o ouvinte no presente da experiência e no pulso passante do tempo, de onde ele não pode escapar" (Abbate, 1991, p. 53 **apud** Angelo, 2011:48). Sendo assim, a existência de uma narrativa intrinsecamente musical é rara, restrita a casos em que a música assume outra voz – a do narrador – através de certos gestos historicamente estabelecidos na ópera, com algumas ressonâncias na música instrumental do século XIX" (Abbate, 1991, p. 19 **apud** ANGELO, 2011: 48).

Porém, por se tratar de uma estrutura "Gamebook" o caminho que seguirei para traçar o paralelo entre a literatura e a música será a *Teoria narrativa contemporânea* e não a narrativa tradicional. Francisco Merino explica a diferença entre elas quando afirma que:

"as teorias narrativas contemporâneas, apesar de transportarem consigo a herança teórica e metodológica da narratologia tradicional, configuram uma abordagem distinta, derivada da especificidade dos meios digitais e do seu impacto nos modelos de representação intrínsecos a outros meios, seja através da remediação de conteúdo, da convergência mediática ou da hibridação (...) as propostas da narratologia tradicional passam, sobretudo, pela exposição de propriedades e características invisíveis, mas preexistentes, e pela aplicação de novas ferramentas e metodologias a um corpus literário com uma vasta tradição. As teorias narrativas contemporâneas, pelo contrário, elegem como objeto um corpus

⁹ Sistema tecnológico que envia informações multimídia através da transferência contínua de dados diretamente pela internet não sendo necessário o download de arquivo.

narrativo ainda largamente indefinido. (...) Estes objetos textuais resistem a aplicação de muitas das categorias e figuras habituais da narratologia, combinando narrativa e jogo, linearidade e multi-linearidade, utilizadores promovidos a agentes da narrativa e a imposição de restrições a sua liberdade discursiva ou a conjugação do plot com interatividade” (MERINO, 2015:95-96).

2.4 Programas de TV

Entre os anos de 1992 e 2000 foi exibido um programa em série na Televisão Brasileira chamado “Você Decide”. A série possuía episódios únicos e os enredos abordavam - muitas vezes - temas polêmicos com personagens complexos e finais diferentes a serem escolhido pelos telespectadores por meio de chamadas por telefone.

O programa colocava o público em uma condição de decidir não apenas o melhor desfecho para a história, mas principalmente através de um olhar crítico ao analisar a situação de cada personagem e escolher seu desfecho de forma ética.

Os episódios da série não possuíam enredos ramificados e as narrativas seguiam de forma linear com apenas duas opções de desfecho consistindo a resposta do público em: “SIM” ou “NÃO”.

3. A proposta *Gamebook* versus Música Aleatória

A razão pela qual inseri esse tópico na pesquisa é explanar a diferença entre a proposta da peça *Gamebook* e a *Música Aleatória*, que teve seus precedentes no séculos XVII mas proliferou-se no século XX com compositores experimentalistas, entre os principais nomes John Cage.

Aleatoriedade condiz com algo incerto, provável. Sujeito às incertezas do acaso¹⁰.

A música aleatória, portanto, traz a ideia de probabilidades que depende da “sorte” para se chegar a algum resultado. Deixar a música ao “acaso” implica em uma variação quanto a estrutura e forma.

Relacionar a prática musical a jogos pode parecer algo recente, mas essa relação já existe há alguns anos. Segundo os registros, a relação música, jogo e aleatoriedade é datada na história da música ocidental desde 1650 com o jesuíta e matemático alemão Athanasius Kircher (1601 – 1680), com sua “*Arca Musarithmica*” cuja finalidade era proporcionar a não músicos a oportunidade de compor peças. A *Arca Musarithmica* era um dispositivo que através de técnicas combinatórias produzia diversas combinações polifônicas com o estilo desejado:

“ o processo de Kircher foi desenvolvido pela primeira vez para a Arca Musarithmica, descrito em *Musurgia Universalis*. A Arca era uma caixa contendo uma série de colunas ou tiras de madeira com tarifários (tabelas) afixados a eles. As tabelas continham as informações necessárias para o método mecânico. O compositor puxaria um conjunto de frases para cordas que estavam nas colunas para produzir uma peça musical completa” (BUMGARDNER: 2009).

Anos mais tarde - mais precisamente em meados do século XVIII - surge outro nome na composição aleatória: Johann Philipp Kirnberger (1721 – 1783). Compositor alemão e pupilo de Johann Sebastian Bach, Kirnberger desenvolveu algo que hoje é conhecido como *Gamificação*¹¹. Sua composição “*Der allezeit fertige Menuetten- und*

10 “aleatório”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/aleat%C3%B3rio> [consultado em 22-03-2021].

11 “A gamificação (do original em inglês gamification) corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico” (Vianna, 2013:13).

Polonaisencomponist" (1757) possui uma sequência de compassos da música (já pré-compostos) que é determinada pelo lançamento dos dados fazendo com que a peça soe de diferentes formas, como uma nova composição. O termo original para esse sistema de composição é *Musikalisches Würfelspiel* traduzido para o português como “*Jogo de dados musicais*”.

A prática de jogos era comum na Europa ocidental do século XVIII; desde jogos de cartas às loterias, as atividades lúdicas faziam parte do dia a dia da sociedade daquela época. Aristocratas e burgueses introduziram salas de jogos em suas casas e reuniam-se em noites de entretenimento. A música, como já fazia parte desses encontros juntou-se a essa prática e os “jogos musicais” tornaram-se um passatempo.

Em 1787, Wolfgang Amadeus Mozart compõe sua peça de jogo de dados musical consistindo em 176 fragmentos pré-escritos. Embora já houvesse outros compositores que adotaram esse sistema em suas peças, a música aleatória tornou-se conhecida no século XVII através de Mozart. Esta peça inclui duas tabelas para orientar a montagem dos fragmentos com características estilísticas da música tonal ocidental do século XVIII: o Minueto e o Trio. A tabela na vertical de 11 linhas do Minueto corresponde à quantidade de números possíveis na soma dos dois dados sendo o menor número 2 e o maior 12; as colunas referem-se à quantidade de compassos necessários para um Minueto - nesse caso, 16 compassos. A tabela do Trio possui 6 linhas horizontais (pois são as possibilidades de um dado apenas) e 16 colunas que são os 16 compassos do Trio. “Apesar das restrições impostas por essas diretrizes, esta peça oferece um enorme potencial em termos de variedade. Com quantidade de 16 compassos e uma escolha de 11 possibilidades por compasso, esta peça pode assumir pelo menos $11^{16} = 45'949'729'863'572'161$ formas únicas”. (KOCHER, 2016 – tradução nossa).

A *Musikalisches Würfelspiel* de Mozart segue a forma estilística composicional de sua época - Minueto ou Trio, distintas quanto a forma – mas quando combinadas no jogo o efeito geram uma nova sonoridade de variedade rítmica com uma forma indeterminada. “No nível da forma, a música é indeterminada; a sucessão de fragmentos é variável conforme a ação de soarem juntos (...), no entanto, existem restrições para orientar a ordem da escolha aleatória, a fim de garantir uma gramática musical significativa – tudo o que "significativo" possa significar em um estilo musical particular” (KOCHER, 2016 – tradução nossa).

Na figura nº 02 encontra-se a tabela dos dois jogos:

Tabela do Minueto																	
Compassos																	
Valores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Valores	2	96	22	141	41	105	122	11	30	70	121	26	9	112	49	109	14
	3	32	6	128	63	146	46	134	81	117	39	126	56	174	18	116	83
	4	69	95	158	13	153	55	110	24	66	139	15	132	73	58	145	79
	5	40	17	113	85	161	2	159	100	90	176	7	34	67	160	52	170
	6	148	74	163	45	80	97	36	107	25	143	64	125	76	136	1	93
	7	104	157	27	167	154	68	118	91	138	71	150	29	101	162	23	151
	8	152	60	171	53	99	133	21	127	16	155	57	175	43	168	89	172
	9	119	84	114	50	140	86	169	94	120	88	48	166	51	115	72	111
	10	98	142	42	156	75	129	62	123	65	77	19	82	137	38	149	8
	11	3	87	165	61	135	47	147	33	102	4	31	164	144	59	173	78
	12	54	130	10	103	28	37	106	5	35	20	108	92	12	124	44	131
Tabela do Trio																	
Compassos																	
Valores	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
Valores	1	72	6	59	25	81	41	89	13	36	5	46	79	30	95	19	66
	2	56	82	42	74	14	7	26	71	76	20	64	84	8	35	47	88
	3	75	39	54	1	65	43	15	80	9	34	93	48	69	58	90	21
	4	40	73	16	68	29	55	2	61	22	67	49	77	57	87	33	10
	5	83	3	28	53	37	17	44	70	63	85	32	96	12	23	50	91
	6	18	45	62	38	4	27	52	94	11	92	24	86	51	60	78	31

Fig. 02 – *Musikalisches Würfelspiel*

Façamos, pois, uma viagem no tempo. Estamos em 1950, auge das novas tendências musicais oriundas das ideias vanguardistas, sobretudo, do *experimentalismo*¹².

Com o avanço da tecnologia e a forma de *Obra de Arte Aberta* surge a música eletrônica experimental manipulada por computadores – como vimos no capítulo anterior. Entre os experimentalistas está John Cage, compositor estadunidense que foi um dos

¹² Doutrina que defende a fundamentação na experiência em todos os ramos de atividade.2. Movimento estético de vanguarda que desafia métodos. "experimentalismo", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 20082021, <https://dicionario.priberam.org/experimentalismo> [consultado em 22-03-2021].

principais representantes desse movimento. Em 1951, Cage, sob influência do compositor Morton Feldman (1926 – 1987) começa a compor suas peças aleatórias. A primeira foi uma série de cinco peças *Imaginary Landscape No. 4* escrita para doze receptores de rádio, e a segunda é “*Music of Changes*” para Piano Solo. Nesta obra, Cage aplicou o acaso baseando-se no livro I Ching “Livro das Mutações”, um texto clássico chinês frequentemente usado como um sistema de adivinhação .

“*Music of Changes*” é uma obra totalmente indeterminada e se estrutura em gráficos que estão relacionados a diferentes elementos do som: timbre, duração, intensidade, altura, textura.

A obra possui sessenta e três páginas com fragmentos musicais estendidos por toda a folha e cada parte é identificada por letras. Pode ser tocada a partir de qualquer fragmento, de qualquer sequência, ou, ser conduzida por um regente.

Com base nas informações que vimos sobre música aleatória, o primeiro ponto que destaco sobre a diferença entre as duas é o “Acaso”. Enquanto a Música Aleatória acontece na sorte, a música no modelo *Gamebook* acontecerá através de escolhas. A indeterminação do que virá se dá parcialmente já que o público que escolherá o que irá ouvir.

O segundo ponto que destaco é o fato de que na música aleatória os intérpretes que escolhem as partes, enquanto o *Gamebook* tem como alvo o público; ele que decidirá a sequência da obra.

Quanto a semelhança entre esses dois gêneros está a interferência do compositor. Seja Música Aleatória ou *Gamebook* o que será executado é algo previamente escrito e determinado por quem compôs a peça, o que gera - indiretamente - uma limitação ao discurso musical.

PARTE II – Abordagens Teóricas

4. Narrativa e Discurso

4.1 Narrativa Linear e Não Linear

A narrativa refere-se ao ato de narrar. É uma história contada por alguém. Uma obra literária, geralmente em prosa, em que se relata um acontecimento ou um conjunto de acontecimentos reais ou imaginários, com intervenção de uma ou mais personagens em um espaço e tempo determinados.¹³ Na narrativa temos portanto, o enredo, uma sucessão encadeada de acontecimentos e peripécias à volta do assunto principal¹⁴.

“O enredo existe através das personagens; as personagens vivem do enredo. Enredo e personagem exprimem, ligados, os intuitos do romance, a visão da vida que decorre dele, os significados e valores que o animam” (CANDIDO, 1987:534). Tanto a narrativa quanto o enredo podem ser lineares e não lineares.

Linear implica algo sequencial ou directo, que segue a direção de uma linha cronológica¹⁵. É o tipo de narrativa e/ou enredo que a maioria das pessoas está habituada a ler. A linearidade consiste em uma sequência direta num pensamento contínuo e reto do início ao fim. Na narrativa linear o pensamento é um só, em um único discurso assim como o enredo também segue o mesmo padrão: apenas uma trama e núcleo, apenas uma opção.

Apesar de ser usual, a linearidade tradicional com o tempo adaptou-se, sendo um prenúncio para a não linearidade. Sobre a narrativa tradicional Jean-Claude Carrière, cineasta e roteirista francês afirmou:

“num romance tradicional, em que as regras do tempo são escrupulosamente respeitadas, o jogo parece mais simples e de certa forma mais fácil. O autor tem simplesmente que

¹³ “narrativa”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/narrativa> [consultado em 20-03-2021].

¹⁴ “enredo”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/enredo> [consultado em 18-03-2021].

¹⁵ “linear”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/linear> [consultado em 20-03-2021].

escrever “vinte anos depois” ou “uma cena da infância subitamente lhe ocorreu” para que os prestativos leitores vão para frente ou para trás, ziguezagueiem, ou aceitem um diálogo excessivamente longo sem o perceber – em outras palavras, para novamente esquecerem o tempo principal, que os cronometristas dizem ser imutável e comum a todos, e que neste caso é o tempo necessário para ler. (Carrière, 2006:102).

Todavia a abordagem *Não Linear* traz-nos possibilidades. Uma história com um enredo não linear incide em caminhos distintos de cada personagem que podem estar conectados entre si ou não. Geralmente há um núcleo principal e os acontecimentos ocorrem paralelamente, mas não – necessariamente - seguindo uma linha cronológica. Nesse tipo de abordagem a narrativa se constrói com repetições, antecipações e saltos de eventos quebrando a ordem espaço-temporal. Para o roteirista Kennet Dancyger:

“a narrativa não-linear pode não ter uma resolução, pode não haver um único personagem como o qual simpatizar e identificar. Pode não haver personagens guiados por objetivos. E pode não haver uma forma dramática rumo à solução. Consequentemente, a narrativa não-linear não é previsível. E aqui reside seu grande potencial estético: por causa dessa imprevisibilidade, ela pode fornecer ao público uma experiência nova e inesperada” (DANCYGER, 2007: 458).

Em seu livro *O Labirinto da Hipermídia* a artista plástica brasileira Lúcia Leão afirma que:

“no campo da teoria literária, Aarseth (1993:51) define texto não linear como um objeto de comunicação verbal que não é apenas uma sequência fixa de letras e palavras, mas no qual a ordem de leitura pode diferir de um leitor para outro. E complementa, mais à frente, dizendo que a diferença fundamental entre um texto linear e um não linear é que o segundo não apresenta uma sequência fixa em sua estrutura formal, mas, ao contrário, através de um “agenciamento cibernetico (o usuário, o texto ou ambos)”, favorece a “emergência de uma sequência arbitrária” (LEÃO, 2005:59).

O interessante dessas duas abordagens é o fato que elas não precisam ser controversas, mas podem caminhar juntas em um discurso. Por exemplo, posso contar uma história com um enredo linear com uma narrativa não linear. Em casos assim, a maneira como a história é contada não altera o seu conteúdo. De uma forma ou de outra as personagens chegarão àquele determinado fim. Essa junção deu início ao que conhecemos como: *Narrativa Multiforme*.

4.2 Narrativa Multiforme

De uma forma resumida a *Narrativa Multiforme* - conhecida também como narrativa transmidiática - expõe uma única situação ou enredo em diferentes versões.¹⁶ É a principal estrutura de narrativa usada em *Games*. Não possui a linearidade, mas também não é classificada como narrativa não linear uma vez que as histórias se bifurcam. Considerada como uma narrativa contemporânea do século XX, essa abordagem se tornou muito comum principalmente nos cinemas, conhecida também como “*narrativa arborescente*”.

Jorge Luís Borges em seu clássico: “*O Jardim dos caminhos que se bifurcam*” (1941) adota essa abordagem multiforme. Ele mesmo descreve que “em toda ficção, quando um homem é confrontado com várias alternativas, ele escolhe uma em detrimento das outras. Na obra quase imperscrutável de Ts’ui Pên, ele escolhe – simultaneamente – todas elas. Assim, ele cria vários futuros, vários tempos, os quais iniciarão outros que, que por sua vez, vão ramificar-se e bifurcar-se em outros tempos” (BORGES, 1999:101). Janet Murray - professora e pesquisadora - define, no seu livro “*Hamlet no Holodeck*” (2003) a Narrativa Multiforme como “uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões – versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana” (MURRAY, 2003:43), e de forma detalhada Murray afirma:

"Como essa grande variedade de narrativas multiformes demonstra, as histórias impressas e nos filmes estão pressionando os formatos lineares do passado, não por mera diversão, mas num esforço para exprimir uma percepção que

¹⁶ <http://www.hipertexto.latec.ufrj.br/glossario/8-narrativa-multiforme>

caracteriza o século XX, ou seja, a vida enquanto composição de possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura dar existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas. Seja a história de multilas um reflexo da física pós-einsteriana, ou de uma sociedade seculas assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração, suas versões alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo." (MURRAY, 2003:49)

As narrativas multiformes podem seguir na forma: 1) *convergente*, 2) *divergente* e 3) *aleatória*.

Convergente:

1) A convergência incide em algo que se aproxima e se dirige para o mesmo ponto.¹⁷

Um *Gamebook* que segue essa estrutura oferece ao leitor um grande número de opções, mas uma pequena área para explorar. Ela pode dar ao jogador opções de diferentes caminhos a fim de forçá-lo a seguir um caminho específico no final¹⁸.

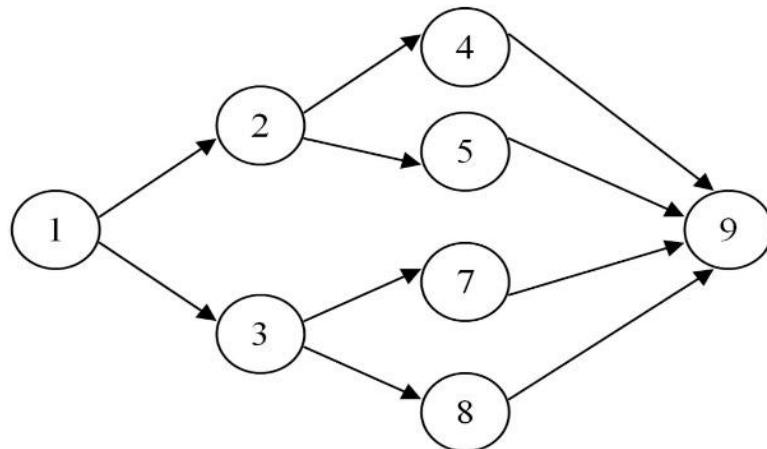


Fig.03 – Organograma Gamebook Convergente

17 "convergente", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008 2021, <https://dicionario.priberam.org/convergente> [consultado em 18-03-2021].

18 Informações tiradas do Blog: <http://jakecaregamebooks.blogspot.com/2012/07/classifying-and-rating-linearity.html>

Divergente:

- 2) Na divergência você possui poucas ou nenhuma das vertentes da trama para escolher seguir. As vertentes encontram-se com qualquer uma das outras vertentes da trama e a história segue por caminhos distintos com finais específicos em torno de um enredo.

“Uma coisa sobre os *Gamebooks* divergentes é que a consistência interna nunca é um problema; em uma vertente da trama, uma personagem pode ser completamente diferente da outra vertente da trama, o que permite muito mais rejogabilidade”.¹⁹

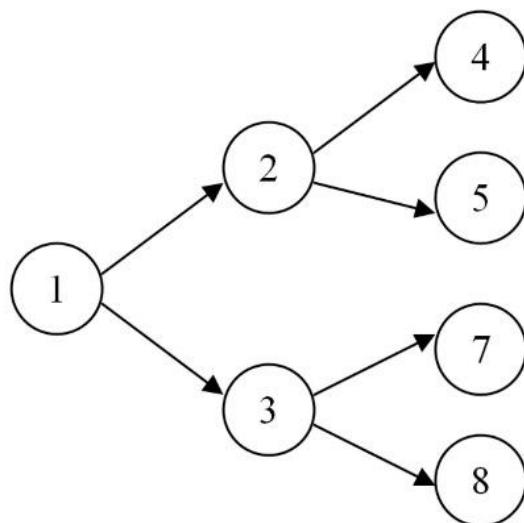


Fig.04 – Organograma Gamebook Divergente

Roaming Livre ou Aleatório:

- 3) Essa vertente é uma das mais raras. Nela, “o jogador pode fazer o que quiser e geralmente tem uma infinidade de opções para escolher, bem como uma série de locais que pode explorar em seu lazer”. Ela dá ao leitor/jogador a impressão de liberdade nas suas escolhas. Em casos como esses, a dificuldade na criação de um *gamebook* aleatório é manter a não linearidade do início ao fim.²⁰

19 Idem

20 Idem

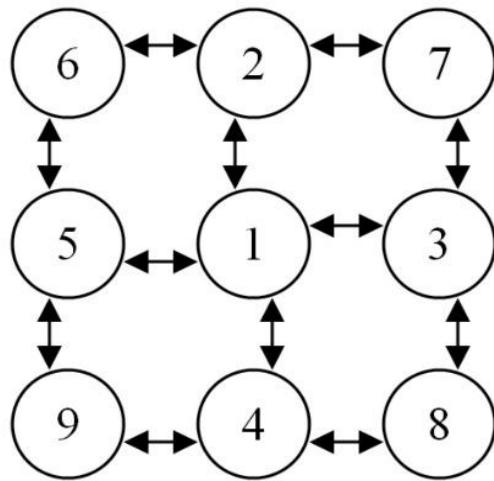


Fig.05 – Organograma Gamebook Aleatório

Na narrativa multiforme as partes seguem numa espécie de módulos, e embora avancem por caminhos distintos possuem vínculos ou links que dão sentido ao seguimento da história. Lucia Leão denomina esses links como “elos”:

“Com isso, os elos entre os documentos propiciam um pensamento não linear e multifacetado. O leitor em hipermídia é um leitor ativo, que está a todo momento estabelecendo relações próprias entre diversos caminhos. Como um labirinto a ser visitado, a hipermídia nos promete surpresas, percursos desconhecidos” (LEÃO, 2005:16).

4.3 O Discurso Narrativo

Uma vez conhecendo os tipos de narrativas e como elas se procedem, o próximo passo é abordar como se dá um discurso nessas vertentes, pois ele - principalmente na comunicação não verbal - é quem dá sentido ao processo de significação.

O discurso é conceituado em geral como um conjunto de frases , ditas ou escritas.²¹

De acordo com Foucault (1969:135) “um enunciado pertence a uma formação discursiva, como uma frase pertence a um texto, e uma proposição a um conjunto dedutivo”. Ou seja, o discurso também pode ser considerado como conjunto de enunciados, uma forma de pensamento.

O conceito da palavra “Signo” é estudado e visto de pontos distintos pelos filósofos e semioticistas, portanto conceituá-lo não é uma tarefa fácil. Mas podemos entendê-lo através de outros elementos que o envolvem, nesse caso o *Significante* e o *Significado*.

Para Bakthin os signos são “objetos naturais, específicos” e não “existe apenas como parte de uma realidade, mas também reflete e refrata uma outra” (BAKHTIN 1995: 32). O signo precisa se uma significação. Para Bakhtin, essa significação passa por uma avaliação ideológica que o indivíduo faz sobre o objeto, ideologias que são construídas pela interação social. Em suma, há o objeto em si (o real) e a associação que se faz dele através do processo social ideológico e da manifestação do pensamento. O fator ideológico ocasiona uma semiose entre os conceitos coletivos e a percepção do indivíduo sobre a estrutura de um discurso. O signo faz parte de um contexto, mas o produto não pode ter significado em si e sim através do olhar individual.

Sendo o discurso um elemento composto por signos, temos, portanto, a definição de que a história é o conteúdo da narrativa que dá o significado; o discurso dá a conhecer o seu significante. A narrativa é, pois, em última análise, a instância surgida da simbiose entre a história e o discurso narrativo²².

O discurso narrativo ocorre entre os interlocutores e pode se apresentar na forma: 1)

Direta - o narrador reporta a fala das personagens exatamente como são; 2)

Indireta - o narrador cita a fala das personagens com suas palavras; e 3)

21 "discurso", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021,
<<https://dicionario.priberam.org/discurso> [consultado em 19-03-2021]>

22 E-Dicionário <<https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/narrativa/>>

Indireta Livre - fusão entre Direta e Indireta.

O discurso narrativo geralmente segue a estrutura:

Apresentação ou Introdução – nessa parte são apresentadas as “informações” da história como personagens, lugar, tempo onde se dará a trama;

Desenvolvimento - se desenvolve grande parte da história;

Clímax - momento de grande tensão da narrativa com uma carga emocional maior;

Desfecho ou conclusão - os conflitos vão sendo resolvidos a fim de dar um “ponto final” na história.

Além de transmitir o conteúdo, o discurso narrativo também tem a função de envolver o receptor no que está sendo dito, de modo a ter uma transferência de lugares entre o receptor e o emissor - o que acontece com frequência em uma narrativa e em concordância com a estrutura *Gamebook*. Essa transferência não se limita apenas ao campo cognitivo (colocar-me no lugar da personagem enquanto leio) mas principalmente ao campo de ação (tomar decisões por ela para que o desenvolvimento da história aconteça).

O discurso narrativo é um meio importante na contagem de histórias. Através dele pode-se relatar fatos, detalhes, sons, eventos, compartilhar experiências, desenvolver um diálogo entre os interlocutores – como já mencionado anteriormente – e não apenas uma transferência de informações. Nele acontece a construção de ideias e de conceitos baseados na interação social entre todos os elementos envolvidos na narrativa dentro de um tempo e espaço específico.

5. Música e Linguagem: Um olhar através da Semiótica

Todas as áreas humanas nas suas atividades possuem um discurso intrínseco e estão ligadas entre si através de textos relativos a uma linguagem seja ela formal, informal, verbal ou não verbal. Por sua vez a linguagem possui signos, elementos que dão sentidos e significados a um objeto. Neste contexto temos a semiótica que estuda o processo de construção desses sentidos. Mas seria um tanto precipitado conceituar a semiótica como sendo apenas o “estudo dos signos” visto a amplitude da sua estrutura como ciência e das suas abordagens em diversas áreas, desde o estudo da linguagem - que por si só é uma filosofia um tanto complexa e de várias vertentes - ao processo de significação da mente humana no ato de se comunicar.

O “Círculo de Bakhtin” possui quatro pilares que sustentam a concepção da linguagem como prática discursiva. O primeiro deles é a *Interação Verbal* que procede-se quando o “eu” só existe em relação ao outro (MOLON e VIANNA, 2012: 148):

“(...) apenas o outro pode receber uma forma substancial e um acabamento, pois todas as modalidades de acabamento - no espaço, no tempo, no sentido - são valores transcendentais à autoconsciência ativa e não fazem parte de uma relação de valor consigo mesmo: se quero continuar eu mesmo para mim, não posso ser ativo num espaço e num tempo esteticamente significantes nos quais não existo enquanto valor para mim: neles não me crio, não assumo uma forma e não me determino” (BAKHTIN, tradução de Maria Ermantina Galvão: 2000:201).

A inclusão do outro no diálogo não apenas como receptor, mas também emissor, resulta em Bakhtin um sujeito-coletivo: “o ouvinte se torna falante” (BAKHTIN, 2006:271) onde ambos são produtores e recriadores no processo discursivo.

Para Bakhtin todo processo de significação nessa interação processa-se em um tempo presente que não se repete, ficando apenas como um evento histórico-social, como uma linha do tempo. Esse evento foi chamado por Bakhtin de “*o Enunciado Concreto*” e é o segundo pilar do seu “Círculo”. O terceiro pilar consiste em “*Signo Ideológico*”. No campo da linguagem verbal a palavra é o objeto dessa reflexão e em relação a si própria é considerada um objeto neutro, mas a significação atribuída a ela é uma construção ideológica refletida através de outros signos, sobretudo o cultural e sociológico.

Em suma, entende-se que a *Interação Verbal* acontece no ato da comunicação entre o emissor-receptor. Essa comunicação possui um “*o enunciado concreto*” que se estabelece unicamente no momento em que ocorre essa interação; por sua vez, é atribuído a esse enunciado concreto o “*Signo Ideológico*” resultante de uma construção de ideologias refletidas por meio de outros signos adquiridos através de relações socioculturais. O *Dialogismo* - o quarto e último pilar - engloba todo este processo. Para Bakhtin relação dialógica está presente em qualquer enunciado.

Em um contexto de discurso e narrativa as relações dialógicas acontecem entre a fala do narrador e das personagens.

5.1 Teoria Bakhtiniana e o processo criativo

A teoria Bakhtiniana é base teórica para pesquisas de diversas áreas (sobretudo nas áreas humanas), e em música não é diferente. A coleção de textos reunidos na obra “*Estética da Criação Verbal*”, Bakhtin discorre sobre a fenomenologia no ato de criação, e nela podemos encontrar termos pertinentes - como “voz” e “discurso” - no âmbito artístico verbal, e também uma intrínseca relação entre autor e personagem que ocorre através do *Dialogismo* firmada em respostas a elementos estéticos.

Sabe-se que a criação - sendo ela artística ou não - é em grande parte, um evento solitário. Por mais que existam co-autores ou colaboradores na construção de algo, no fim das contas o criador entra num estado de solidão e fica apenas acompanhado por sua imaginação e pelo objeto a ser criado; e nesse momento a mente é bombardeada por ideias e possibilidades. A tomada de decisões, a separação dos materiais, o que deve ou não ser aproveitado, e qual caminho seguir para um bom resultado sonoro fazem parte desse processo. Nessa obra Bakhtin afirma que “o autor ocupa uma posição responsável no acontecimento existencial; ele lida com componentes desse acontecimento, e por isso também sua obra é um componente do acontecimento” (BAKHTHIN, tradução de Appenzellerl: 1997:204). Nesse estado, Bakhtin fala do autor assumindo um lugar de “Pessoa”, sendo um elemento da obra. Quando o autor se envolve num diálogo com o externo e mantém uma posição fora do seu “eu” então ele assume seu lugar de “Criador”, como um elemento desse acontecimento social.

O compositor no seu processo da criação musical dialoga consigo e com tudo que está ao seu redor e de maneira imperceptível direciona ao objeto a ser criado seus

conhecimentos e experiências. “Neste nível ideológico, o compositor constrói um diálogo com o seu repertório de escolha que dá sentido e contexto às suas composições e as subjaz (...) as decisões estéticas, por sua vez, fazem com que o compositor determine quais as componentes sonoras são colocadas em ação em sua obra e quando, e como se integram e como divergem, o quanto se bastam e o quanto se consomem. (CHAVES, 2012:238).

Na perspectiva Bakhtiniana a música na sua construção histórico social se constitui um elemento vivo e ativo e se mantém atual independente do período em que foi criada, pela única razão de que quem atribui o significado a ela é um ser em constante transformação.

5.2 Comunicação e Intencionalidade Musical

A comunicação começa a partir do momento em que compositor - influenciado por outros compositores – tenta construir algo novo em conjunto com o que ele já conhece. Nesse processo de tentativas e erros surge a intencionalidade.

Independente do referencial, a música na sua complexidade se torna um canal de comunicação ao mesmo tempo que se mantém neutra frente ao contexto em que ela está inserida.

Há uma linha ténue entre “Intenção” e “Intencionalidade”. Enquanto a *Intenção* é um propósito, um desejo - uma ideia acerca de um objetivo - a *Intencionalidade*, portanto, é a adaptação dessas ideias que resulta numa ação futura para enfim concretizar o propósito. Para a Filosofia, a intencionalidade também está ligada ao “carácter do que é de ordem representativa ou moral”, um estado de consciência. O filósofo Fraz Bretano descreve a intencionalidade como um atributo de todos os atos de consciência, “psíquicos” ou “mental”, que pode ser separado dos fenômenos “físico” ou “natural”.²³

A intencionalidade na comunicação começa desde os primeiros meses de vida. O legado deixado pelo psicólogo Levy Vygotsky no campo da aprendizagem defende a ideia de que desenvolvimento intelectual das crianças ocorre principalmente em função das interações sociais. Sobre a atuação sociocomunicativa na infância ele escreveu:

23 Brentano, Franz (1995). Psicologia do ponto de vista empírico . Londres: Routledge.

“a comunicação com o adulto é a esfera fundamental onde se revela a própria atividade da criança, pois quase toda a atividade pessoal do bebê se integra em suas relações sociais. A atitude dos bebês ante o mundo exterior se revela sempre através de outras pessoas. Portanto, a conduta individual do bebê está imersa, entrelaçada com o social, e todas as manifestações sociais do bebê estão dentro da situação concreta, formando com ela um todo único e indivisível” (Vygotsky, 1932/1996:303).

Toda nossa construção como indivíduo procede-se através das relações sociais. Gumperz, sociolinguista estadunidense ao discorrer acerca da intencionalidade argumentou que “quando falamos de intenção, portanto, estamos falando sobre a intenção comunicativa socialmente reconhecida que está implícita em determinados tipos de atividades sociais sinalizadas no discurso. Nossa problemática norteadora é descobrir o que é necessário para a manutenção de cooperação conversacional ” (GUMPERZ; COOK-GUMPERZ, 1982b:17). Nessa afirmação o fator “social” mais uma vez é quem norteia o conceito, entrando em harmonia com a teoria de Bakhtin.

A grande discussão que gira em torno da intencionalidade musical gira em torno do conflito entre a intenção pessoal do autor e a receptividade do outro. Isso é um fato que acontece na própria linguagem verbal; nem sempre conseguimos expressar com clareza nossas intenções através da fala, e elas podem ser facilmente desviadas através de outros fatores como: tom da voz, a expressão facial durante a comunicação, gestos e até as escolhas das palavras. E quando conseguimos atingir esse nível há, portanto, outro fator crucial: a percepção do outro. Se numa linguagem verbal, em que o texto é explícito há controvérsias quanto a fidedignidade do resultado da mensagem, quanto mais na música onde o som - subjetivo - é o principal elemento. Geralmente o compositor não é o próprio intérprete da sua obra o que implica em uma esfera comunicativa entre Compositor – Obra – Intérprete – Ouvinte (receptor).

Nesse contexto, assim que chegar ao ouvinte, a música terá passado por uma semiose, e o que o ouvinte ouvirá será o acoplamento da intenção do autor e do intérprete, para então atribuir a ela sua compreensão, que pode fugir por completo da intenção primária. Gumperz afirmou que:

[...] a maioria das discussões em pragmática não fazem diferença entre a intenção individual e a significância interpessoal dos padrões de uso, embora seja evidente que

sem tal distinção seria impossível explicar o fato de que a mesma mensagem possa indicar elogio em algumas ocasiões e reprovação em outras (BLOM E GUMPERZ, 1998:39-40).

Embora saibamos que as reais intenções podem perder-se no caminho da comunicação, isso não anula a responsabilidade do autor/ compositor sobre as escolhas durante seu processo criativo; e é exatamente nesse conflito interno - que por vezes envolve o artista - que pode surgir a quebra da intencionalidade. É preciso domínio próprio e discernimento quanto ao material e conteúdo, sobretudo na motivação das suas escolhas. Esse foi um dos meus maiores desafios durante a composição desta peça: o objetivo desse tipo de arte (*Gamebook*) é exclusivamente a interatividade; ao colocar-me no lugar do outro, de suas possíveis escolhas trouxe-me uma responsabilidade acrescida nas minhas escolhas.

Na intencionalidade nos deparamos com situações dicotômicas como a razão e a emoção, o técnico e o estético, o gosto pessoal e o funcional, o intencional e o espontâneo.

A capacidade de julgar, discriminar materiais, ter a sensibilidade de resolver possíveis problemas passam pela autocrítica do criador. Ele mesmo interpreta²⁴ sua obra, assim como tudo que a envolve, continuamente. A análise é o ponto de partida para um recomeço, e a restruturação de ideias onde ocorre a projeção da intencionalidade. Uma vez que percebo que os resultados da minha obra não estão de acordo com minhas intenções procuro outras alternativas para se chegar a elas gerando os *Insights*²⁵. Paradoxalmente ocorre uma autoanálise e não apenas do objeto em si, e é nesse momento em que acontece o distanciamento.

No seu texto “O autor e a personagem” (1920) Bakhtin discorre sobre a posição do autor e refere-se à importância desse distanciamento quando há interferência entre o autor e a personagem; quando o autor se desvia da proposta numa espécie de projeção.

Para Bakhtin, quando isso ocorre é necessário que o autor “coloque-se à margem de si” na construção do acabamento estético da obra.

24 Interpretação como ação de perceber o sentido de algo ou de atribuir um sentido a algo.

25 Compreensão, percepção ou revelação repentina; Capacidade de introspecção ou de autoconhecimento. "insight", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/insight> [consultado em 17-03-2021].

5.3 O Discurso Musical

Todo trajeto teórico nesta dissertação - desde as teorias filosóficas à prática da comunicação, passando por diversos caminhos psicosociocognitivos - desemboca no tema “discurso musical”.

O discurso musical procura atender a necessidade de unir concisamente os materiais de uma peça. Se perguntarmos a uma pessoa o que é música provavelmente ela responderá que “é a expressão dos sentimentos através dos sons”. Apesar de ser uma resposta ampla não está errada, pois bem sabemos que em um determinado período da história a música ocidental de fato tinha a função específica de agir sobre os sentimentos, a exemplo da “*Doutrina do Ethos*” originada com os filósofos da Grécia antiga e muito usual no período Barroco com através da “*Teoria dos afetos*”. Ambas as teorias atribuem prática musical à alma, cuja melodia, harmonia e ritmo podem atingir o ser humano desde o emocional até o caráter, influenciando seu comportamento através de técnicas compostivas específicas. No século XVI a música teve como principal função reafirmar o texto verbal. Conhecida como *Reservata* os compositores buscavam meios para representar através do som o que se era cantado. Já no Romantismo - século XIX - os compositores românticos voltaram-se para a expressão do belo com a ideia de captar as imagens sonoras atentando para a forma da música. A palavra em evidência era a *Estética*²⁶.

A música passa por diversos conceitos e funcionalidades a depender da época que está inserida e isso implica numa construção de pensamentos musicais. Sobre esse assunto o musicólogo italiano Enrico Fubini escreveu:

“com efeito, não existe a priori um sector específico onde se encontrem os textos-chave do pensamento musical: cada época privilegiou este ou aquele aspecto da música, de modo que pode ser bastante difícil encontrar, principalmente no que diz respeito ao passado, as fontes mais significativas para reconstruir as linhas de um pensamento musical que mantenha uma certa coerência histórica de desenvolvimento (FUBINI, 2008: 07-08).

²⁶ Ciência que trata do belo em geral e do sentimento que ele desperta em nós; beleza. "estética", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/est%C3%A9tica> [consultado em 23-05-2021].

Associando essa afirmação de Fubini ao pensamento de Bakhtin temos claramente uma ideia acerca da identidade musical – se assim posso chamar – a ser construída através das relações sociais pertinentes a cada época. E nos dias atuais apesar da diversidade que existe entre os conceitos de música, ela não deixou de ser a expressão e reflexo de um pensamento conjunto. Outra particularidade da música do século XX é a própria escrita musical que mudou consideravelmente migrando a notação tradicional para contemporânea representada através de gráficos e notas de informações, ou unindo as duas linguagens.

O discurso musical mantém-se em toda e qualquer uma dessas épocas. É ele que faz essa relação dialógica entre a música e a sociedade. É através do discurso musical que revelamos compositores, e identificamos enquanto ouvintes o fator estético de uma peça. Pode-se também dizer que nele encontramos os aspectos do processo de interpretação numa comunicação. O discurso amplia a significação de um determinado material e contextualiza-o. Da mesma maneira o discurso musical amplia o sentido do material, e numa tentativa de passar algo a alguém o processo de significação e interpretação depende de quem ouve.

Na música do século XX e XXI, conforme o discurso foi evoluindo a notação musical também se expandiu; nesse viés a significação envolve tanto o processo de interpretação da escrita por parte do intérprete quanto a percepção auditiva do ouvinte frente a essa interpretação. Mas aqui limitamo-nos a tratar desse assunto no âmbito compositivo, e nesse aspecto Clayton Fernandes refere-se ao discurso musical como:

“um evento linguístico ampliado, delimitado por um ato realizador ou recriador do compositor, arranjador e do intérprete bem como um objeto musical sonoro analisável por meio de um registro impresso ou fonográfico que produz efeitos de sentido perceptíveis por um enunciatário participante desse sistema e, portanto, em comunhão com o sistema linguístico em questão” (FERNANDES, 2014: 34).

O que explanei até aqui - as teorias e conceitos - servem para dar o embasamento à minha pesquisa, e abrangem três vertentes específicas do processo compositivo de uma peça *Gamebook*: a forma, a narrativa e a significação. A forma como um padrão, a narrativa como elemento de caráter singular e própria dessa forma, e a significação como último estágio desse processo validando os processos anteriores.

PARTE III – Prática do compor

6. Peça “Black Mirror” e o seu processo criativo

A obra dessa pesquisa foi inspirada no filme britânico “Black Mirror: *Bandersnatch*” (2018) criado e produzido por Charlie Brooker e Annabel Jones e dirigido por David Slade.

A história do filme passa-se em 1984 e narra a trajetória do jovem Stefan Butler, um programador de jogos para PC que está desenvolvendo um jogo baseado em um livro que ele lia quando criança – uma alusão ao primeiro livro Gamebook “*Choose Your Own Adventure*”; nesse jogo o jogador poderá escolher sua própria aventura.

No meio a várias tramas que envolvem a personagem principal, a narrativa acontece conforme as escolhas são feitas pelo telespectador/jogador, desde as cenas mais simples - como escolher um cereal matinal - até as mais complexas situações, cujas decisões definem o desfecho da história.

Classificado como um filme interativo, *Bandersnatch* é um capítulo independente da série *Black Mirror* que (até ao momento) possui cinco temporadas, sendo a última com três episódios apenas. Tanto o filme quanto a série são produções exclusivas da plataforma de Streaming²⁷ NETFLIX e ambos têm como tema central a obscuridade satírica observada na sociedade moderna e as consequências imprevistas das novas tecnologias²⁸.

Segundo os autores, o nome da série traduzida para o português como “Espelho negro”, faz referência à tela do computador, tablet ou telemóvel quando desligada, espelhando a nossa imagem num fundo escuro; ao mesmo tempo que nossa imagem é refletida nos dispositivos também nós refletemos uma sociedade controlada pelos vícios virtuais.

Numa entrevista para o *The New York Time* em dezembro de 2018, Brooke declarou que “dar muitas alternativas ao espectador e, ao mesmo tempo, manter a personagem principal consistente foi um grande osso duro de roer”²⁹; quanto ao resultado, ele acredita que “algumas pessoas irão julgá-lo apenas com base na narrativa, outras irão julgá-lo

27 Tipo de acesso digital que permite o consumo de filmes, séries e músicas pela internet sem a necessidade de descarregar dados.

28 *Black Mirror' and the Horrors and Delights of Technology»*. The New York Times. 30 de janeiro de 2015. ISSN 0362-4331.

29 <https://www.nytimes.com/2018/12/28/arts/television/black-mirror-netflix-interactive.html>

como um jogo”, e embora tenha sido idealizado como uma experiência cinematográfica - conforme Jones considera - ainda sim é um jogo, pois “é você que está tomando decisões, o guiando ativamente” (*New York Times*, 2018). Numa matéria sobre o filme no site “*The Hollywood Repórter*” a repórter Jackie Strause escreveu:

“desafiando o modelo tradicional de TV linear, *Bandersnatch* permite que os espectadores escolham como a história se desenrola enquanto assistem. Usando um estilo complexo de narrativa “ramificada”, os espectadores têm a tarefa de selecionar uma série de opções - usando uma tela sensível ao toque ou um controle remoto, dependendo do dispositivo - conforme o protagonista do episódio, Stefan (Whitehead), começa seu dia. Um meta-enredo se desdobra quando os espectadores descobrem que Stefan, um programador, está desenvolvendo um jogo de computador escolha sua própria aventura em 1984, também intitulado “*Bandersnatch*” em homenagem ao romance de aventura de mesmo nome dado a ele quando era criança³⁰ .

Em entrevista para o mesmo site, Jones fala sobre a importância de buscar coerência na história: “com base na minha experiência limitada com narrativas ramificadas, você acaba tendo muitos finais díspares e essencialmente sem sentido. Você poderia encontrar seu protagonista em tantos cenários diferentes que perderia o sentido do todo” (Jones apud Jackie Strause, 2008 - “*The Hollywood Repórter*”) ³¹.

Uma particularidade do *Bandersnatch* em relação a outros trabalhos de narrativa ramificada é o fato dele estar na terceira pessoa, enquanto o *Gamebook* é geralmente escrito na segunda pessoa. Quando em segunda pessoa o leitor/jogador escolhe a continuidade da história, porém na terceira pessoa o jogador escolhe as ações da personagem e isso muda consideravelmente no que diz respeito ao seu papel no jogo. Decidir o que a personagem deve ou não fazer atribui ao jogador um controle maior. Nesse modelo o público não é o principal, a personagem continua sendo a personagem, porém seu destino depende única e exclusivamente de quem está com o controle nas mãos, o que vem a seguir dessas escolhas é consequência e não se sabe o resultado. O

30 <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/black-mirror-bandersnatch-charlie-brooker-talks-interactive-movie-1171496>

31 <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/black-mirror-bandersnatch-netflixs-interactive-film-explained-1171486>

controle agora é da personagem e não da história. Essa é mais uma razão pela qual essa experiência provoca uma sensação maior de domínio e de imersão mesmo sabendo que as opções já foram previamente programadas pelos produtores do filme.

6.1 A influência do filme *Bandersnatch* na composição da peça

Uma das principais razões pela qual optei por fazer a peça inspirada no filme foi a sua estrutura. Definido como um *Gamebook* o filme *Bandersnatch* tem como diferencial as perguntas e o uso da tecnologia a seu favor. A imersão do telespectador na trama não se dá apenas pela simples escolha das cenas, mas principalmente pelo papel que se assume frente à narrativa que provoca uma tensão do início ao fim. Os poucos segundos proporcionados pelo *streaming* para responder às perguntas enquanto a cena acontece simultaneamente, geram um conjunto de sensações que contribuem para o telespectador pensar que está em controle, tornando ainda mais real e imersiva do que nos livros essa experiência.

A narrativa do filme é arborescente (ramificada) não linear convergente. Algumas escolhas não influenciam diretamente a trama, outras já mudam drasticamente o enredo. Na sua estrutura, há uma ramificação mais curta que encerra o filme abruptamente. Nesse contexto o telespectador é instigado a recomeçar e experimentar outros caminhos e uma vez sabendo o resultado das decisões anteriores ele fará outras escolhas a fim de se criar uma narrativa conforme sua vontade. O que acontece, é que muitas dessas decisões são induzidas pelo próprio filme quando há cenas em que só são destravadas a partir de escolhas específicas; enquanto essas escolhas não são feitas as cenas se repetem em um looping até que o telespectador escolha a alternativa imposta.

Bandersnatch oferece ao jogador apenas duas opções por cenas. Algumas dessas escolhas são feitas de maneira lógica devido ao contexto, outras acabam pode ser reflexo de quem somos ou do que gostamos. As primeiras escolhas do filme estão relacionadas a questões estéticas sobre algum tipo de produto comercial. Uma cena que reflete isto, é por exemplo a decisão de qual cassete Stefan ouvirá enquanto viaja para a empresa de jogos Tuckersoft: Thompson Twins ou Now That's What I Call Music, vol. 2. A escolha não altera o enredo, mas o jogador é instigado a fazê-la no lugar da personagem que na verdade reflecte seu próprio gosto, neste caso, musical.

Pensar e tomar decisões num curto período de tempo tira-nos indiretamente da posição de jogador/telespectador para nos colocar dentro das cenas, e, algumas partes são exatamente a reprodução dos movimentos que fazemos. Essa imersão acontece por exemplo quando Stefan visita a empresa Tuckersoft. Na primeira vez que o jogador assiste à cena, Stefan conhece Collin Ritman, um notório programador que ele admira, e começa a explica-lhe os problemas do seu novo jogo. Collin então explica a Stefan que foi “*apenas erro de buffer*”. Conforme as cenas vão passando, as opções vão surgindo. O jogador/espectador, por sua vez, pode fazer escolher uma cena que reinicia o filme, fazendo-o retornar para uma cena anterior chamada de CONVERGENTE, que pode dar ao jogador a chance de fazer outras escolhas. Porém, ao regressar o diálogo dos personagens já não são mais os mesmos; algo é acrescentado à cena, por exemplo, na segunda vez Colin demonstra uma impressão de que já conhece Stefan de algum lugar e já tinha visto o jogo novo que ele está a desenvolver, e mesmo antes que Stefan mencionasse, Collin já sabia do “*erro de buffer*”.

Estas repetições comprovam que as escolhas alteram o rumo da história gerando consequências. E assim, como nos livros, não existe certo ou errado - embora que instantaneamente paremos para analisar se estamos a seguir um bom caminho. Tudo depende da significação que é dada e cada uma das etapas.

6.2 Organicidade

Segundo o Dicionário Online de Português *Organicidade* é “característica do que é orgânico; que se desenvolve organizadamente ou propriedade do que se desenvolve naturalmente”³². Em música o termo organicidade quase sempre está ligado a ‘conceitos’ da teoria musical como motivos, gestos, temas, frases, formas, cadências entre outros que operam como embasamentos de uma construção artística, e são eles que por vezes caracterizam a obra e a sua estrutura. Essa estrutura é criada conforme os materiais são acrescidos à composição.

Sabe-se que a música do século XX e XXI, assim como as demais artes, tomou direções diferentes quanto a sua forma; o que era antes visto como algo pré-estabelecido, passou a ser construído conforme o acontecimento criativo. Ao falar sobre *conteúdo, forma, e material* num de seus textos na coleção “Estética da criação verbal” Barkthin escreveu:

“A forma não pode ser compreendida independentemente do conteúdo, mas ela não é tampouco independente da natureza do material e dos procedimentos que este condiciona. A forma depende, de um lado, do conteúdo e, do outro, das particularidades do material e da elaboração que estes implicam (...) o procedimento artístico não pode reduzir-se apenas a um processo de elaboração do material verbal (do dado lingüístico), ele deve ser, acima de tudo, processo de elaboração de um conteúdo determinado que, todavia, recorre a um material determinado” (BAKHTHIN, tradução de Appenzellerl: 1997:206).

Aplicando este conceito à prática da composição musical é pertinente considerarmos que os elementos inseridos na obra, sejam eles melódicos, rítmicos, texturais ou de qualquer outra esfera do campo da teoria musical podem influenciar a forma da peça a depender do seu processo, objetivando um conteúdo específico. Nesse caso, a forma, o material e o conteúdo estão entrelaçados e não subjugados em relação ao outro. Considero a *estrutura* como o principal paradigma da minha peça pois ela segue um padrão específico que a classifica como *Gamebook*. Mas apesar de seguir esse modelo de discursos bifurcados, não posso dissociar o material da estrutura, uma vez que são eles

³² <https://www.dicio.com.br/organicidade/>

que darão o sentido à narrativa. Assim como o texto verbal exposto através da fala dos personagens e do narrador - seja dos filmes ou livros - essencial nas escolhas feitas pelo jogador os elementos que formam o discurso musical também são fatores importantes para alcançar o objetivo proposto. Resumindo, uma vez que os materiais na peça façam sentido de forma a resultar num discurso coerente, e que possibilitem a continuidade da narrativa por diferentes caminhos - ao mesmo tempo que produzo um conteúdo específico nesses discursos - então tenho uma peça na estrutura *Gamebook*. E mais uma vez remeto-me ao tema discutido pela maioria, se não, todos os que passam pelo processo criativo: a tomada de decisões.

É imprescindível referir que o pensamento criativo de composição de uma peça com essa estrutura passa primeiro pela organicidade.

No mesmo texto sobre “Estética da criação verbal” Bakhtin afirma que: “O ato e a criação superam o material do mundo de uma forma imanente (...) o que se trata de compreender não é o aparato técnico, mas a lógica imanente à criação, e, acima de tudo, a estrutura dos valores do sentido na qual a criação se desenvolve e toma consciência de seus próprios valores, o contexto em que o ato criador é pensado” (BAKHTIN, tradução de Appenzellerl: 1997:207). No processo compositivo desta peça o material acabou por ser secundário perante o contexto. Por se tratar de uma composição baseada em um filme posso afirmar que o contexto já estava previamente estabelecido, sem, porém, ter consciência de como ocorreria; os valores foram construídos em cada etapa conforme os materiais foram acrescidos, e assim o pensamento criativo desenvolveu-se no ato da criação.

Por certo a estrutura não linear pode proporcionar diversos caminhos aumentando as possibilidades. A estrutura do filme *Bandersnatch* segue esses caminhos abstrusamente. Segundo os próprios criadores, há cenas que possivelmente não foram destravadas devido à sua complexidade estrutural.

A estrutura da minha obra é de uma narrativa não linear convergente e possui: *Introdução, desenvolvimento, clímax e dois finais*.

Por se tratar de uma pesquisa em fase experimental a peça foi composta com a estrutura apresentada na figura 06.

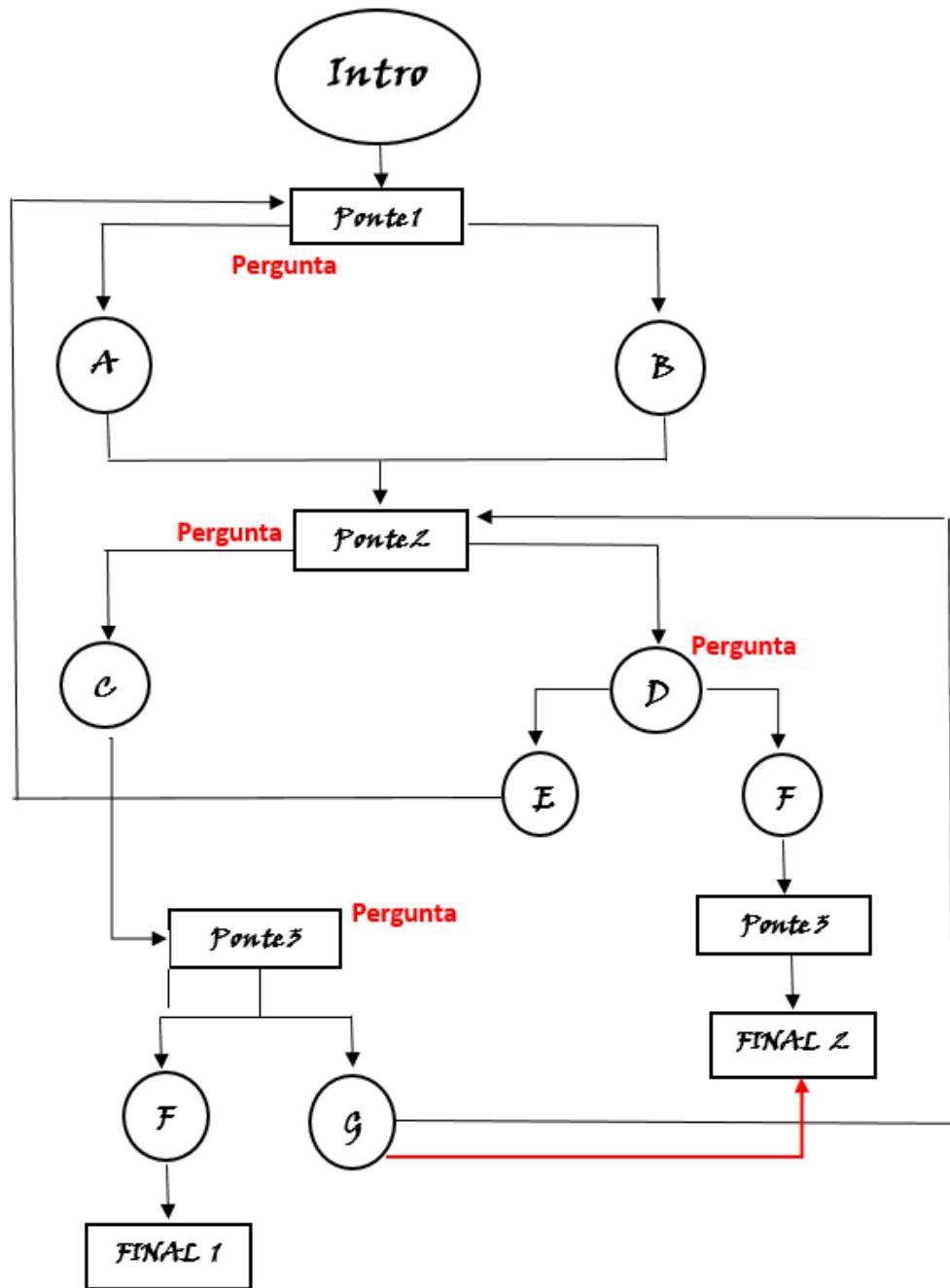


Fig.06 – Organograma da Peça BlackMirror /2020

Conforme o organograma da figura 06, entre as secções de perguntas há uma *Ponte*, totalizando três pontes. Essas pontes são os *links* referidos por Lúcia Leão no seu livro “*O labirinto da hipermídia*” (ver subtópico 3.2); são elas que fazem a conexão entre os discursos dos módulos. Além de fazer esse link, as pontes também servirão como apoio sonoro para as perguntas, tentando manter o discurso. Acredito que o tempo estipulado para cada ponte é suficiente para se fazer a pergunta e o público pensar e responder.

No filme, a cena segue normal, mas em câmera lenta para dar tempo ao telespectador de fazer a sua escolha, geralmente dura 5 segundos. Um concerto ao vivo não há como ser tão preciso sobretudo se pensarmos numa votação feita por um público, e por isso o tempo de duração para esse processo é um pouco maior.

A primeira *Ponte* aparece logo após a *Introdução*, onde o tema é apresentado. Em seguida aparece a secção “A” ou “B”, que depende da escolha que o público fará na primeira pergunta. Assim como no filme, as primeiras opções “A” e “B” não alteram o “enredo”, e apesar de serem discursos diferentes, a narrativa segue de forma linear até a *Segunda Ponte*. A partir daí as partes são ramificadas. Uma vez que o público optar pela secção “C” um outro discurso é inserido. Essa secção é uma passagem para se chegar à *Terceira Ponte*. Caso o público opte pela secção “D” a ramificação abre-se trazendo mais duas possibilidades: a secção “E” e a secção “F”.

Na secção “E” temos um *looping*³³ que no filme – devido à sua complexidade estrutural - é algo constante. Ao escolher essa secção a peça voltará para a *Primeira Ponte* dando outras possibilidades de narrativas. Já na secção “F” automaticamente o discurso é conduzido para a *Terceira Ponte* seguindo-se o final. Uma vez que o público escolha a secção “G” o *looping* faz a peça voltar à *Segunda Ponte*.

Desta forma, teremos pelo menos dez probabilidades fixas de discursos:

Probabilidade 1: Intro +Ponte1+Parte A+Ponte2+Parte C+ Ponte 3+Parte F+Final 1

Probabilidade 2: Intro +Ponte1+Parte B+Ponte2+Parte C+ Ponte 3+Parte F+Final 1

Probabilidade 3: Intro +Ponte1+Parte A+Ponte2+Parte D+ Parte E+Ponte1....segue

Probabilidade 4: Intro +Ponte1+Parte B+Ponte2+Parte D+ Parte E+Ponte1....segue

Probabilidade 5: Intro +Ponte1+Parte A+Ponte2+Parte D+ Parte F+ Ponte 3+Final 2

Probabilidade 6: Intro +Ponte1+Parte B+Ponte2+Parte D+ Parte F+ Ponte 3+Final 2

Probabilidade 7: Intro +Ponte1+Parte A+Ponte2+Parte C+ Ponte3+Parte G+Ponte2....

33Exercício de acrobacia aérea que consiste em executar uma volta completa no plano vertical.

<https://dicionario.priberam.org/looping> [consultado em 03-04-2021].

Probabilidade 8: Intro +Ponte1+Parte B+Ponte2+Parte C+ Ponte3+Parte G+Ponte2....

Probabilidade 9: Intro +Ponte1+Parte A+Ponte2+Parte C+ Ponte3+Parte G+ Final 2.

Probabilidade 10: Intro +Ponte1+Parte B+Ponte2+Parte C+ Ponte3+Parte G+ Final 2.

As probabilidades 3, 4, 7 e 8 – onde ocorre o *looping* – possuem um discurso maior pois dependerão da escolha que o público fará.

Após analisar a forma da peça e a sua organicidade, mostrarei de que maneira o discurso foi criado, e quais materiais foram usados para se fazer a ligação entre as partes.

6.3 Materiais e Métodos

Tomo a liberdade de fazer minhas as palavras de Charlie Brooker quando refere que “dar muitas alternativas ao espectador e, ao mesmo tempo, manter a personagem principal consistente foi um grande osso duro de roer”. Partindo da mesma ideia do filme e demais obras nessa estrutura, compor uma peça que seja coerente tanto de forma contínua quanto em partes isoladas foi algo que precisou de uma maior atenção, principalmente na tentativa de fazer algo que despertasse no ouvinte o interesse em chegar até ao fim da peça.

Entendo que a música possui uma relação de objetividade e subjetividade conjugada, e essa relação é muitas vezes evidenciada no diálogo entre compositor e ouvinte, onde a objetividade no processo criativo do compositor passa pelo crivo do intelecto e do domínio dos materiais enquanto os sentimentos e emoções de quem a escuta traz o sentido ao “produto”.

A ideia em volta do material e conteúdo desta peça fazem parte do princípio da intencionalidade musical e daquilo que entendo como a tomada de decisão mais eficaz para o momento; ao mesmo tempo afasto-me do lugar de compositora para me colocar no lugar do público.

A peça foi composta para dois 2 violoncelos, piano preparado, controlador MIDI e tape. A escolha da instrumentação se deu-se pela sonoridade que os instrumentos poderiam proporcionar. Numa região predominantemente grave a intencionalidade enquanto a textura foi promover um ambiente ‘escuro’ e ao mesmo tempo reflexivo. Outro fator que influenciou a escolha desta instrumentação foi o tratar-se de um enredo que tem como mensagem principal a relação do homem com a tecnologia, daí a inserção do Tape e do Controlador como instrumentos virtuais. Os instrumentos acústicos como representação do humano e os instrumentos virtuais como representação das máquinas. Em toda a peça há uma busca constante por um diálogo entre ambos.

6.3.1 Introdução

A introdução segue o modelo padrão de uma narrativa comum - apresentação das “informações” da história, dos personagens, lugar, tempo onde se dará a trama. A obra começa com todos os instrumentos e eles são apresentados gradativamente conforme o discurso se vai desenvolvendo.

Enquanto o Tape emite ruídos brancos fazendo alusão aos aparelhos eletrônicos em evidência na década de 1980 (televisão e rádio), o controlador e os instrumentos acústicos juntam-se a essa ao Tape promovendo uma massa sonora densa de sons indefinidos que vão se definindo em cada parte.

A ideia aqui representada é o diálogo entre esses dois mundos que vai sendo construído até alcançar uma definição de altura em algumas partes e uma mescla entre alturas e ruídos noutras partes. Essa altura define-se através de uma sequência de sons relativa à sequência numérica do teclado de um telemóvel, que é apresentada logo nos primeiros minutos da peça com a discagem do *dial-up*³⁴.

Na escala de classe de notas os números dessa discagem equivalem a:

4 2 1 5 2 3 1 5 5 5 5 6

Mi Ré Réb; Fá, Ré, Mib Réb Fá-----Fá#

A *Introdução* termina com o som de um espelho a quebrar-se, fazendo referência ao slogan da *Série Antológica*, cujo significado é o reflexo tenebroso de nós mesmos e das nossas prioridades na era das redes sociais.³⁵

Na figura 07 está um o exemplo dos primeiros compassos da *Introdução*. A duração é de mais ou menos 1min45seg.

34 forma de acesso à internet que usa a rede pública de telefonia comutada para estabelecer uma conexão com um Provedor de acesso à internet através de um número de telefone para com uma linha de telefone.

35 <https://exame.com/casual/o-paraiso-de-black-mirror/>

INTRODUÇÃO (-1'45")

~ 15''

~ 20''

Cello I

Cello II

Piano

Electronics

Scritch tone (on the bridge) →

Near the bridge

Malta Sul Pont. (A)

Near the bridge

scritch tone (on the bridge)

strings II

strings I

let it ring for 5"

strings II

glimando fast

Tape 1 - 1'45" (Note tuning a TV)

Controller with Kontakt: "Eye of the storm"

Fig.07 – Introdução

Nesses primeiros compassos são apresentados os materiais que irão aparecer com frequência na peça: o material circulado de vermelho corresponde ao violoncelo 1, o de amarelo aos dois violoncelos juntos, e o de azul corresponde ao piano.

O material do piano aparecerá no final da *Introdução* e no início da *Ponte 1* fazendo o *link* entre uma parte e outra.

6.3.2 Ponte 1

A *Ponte 1* começa com o mesmo material no piano da *Introdução*:

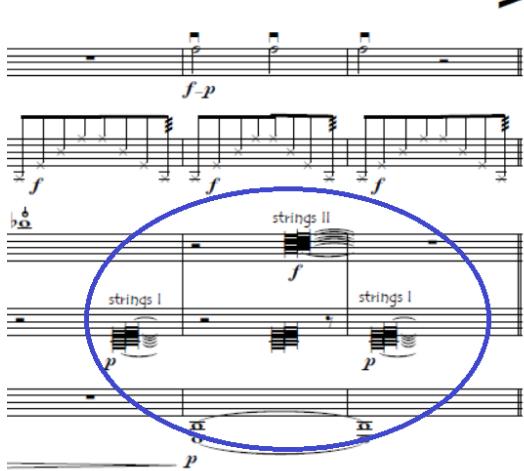


Fig.08 – Final da Introdução

Fig.09 – Início da Ponte 1

Ao mesmo tempo que se executa o material do piano há outros dois materiais: o Glissando no violoncelo 1 e o arpejo no violoncelo 2 que atuam como uma nova cena na narrativa. O arpejo é passado para o Controlador que dá seguimento ao discurso, dialogando com os instrumentos acústicos.

Nesta secção não há *Tape*. A textura que se forma na *Introdução* permanece principalmente com os instrumentos acústicos que assumem o papel da eletrônica - mais uma vez reportando à ideia central do *Black Mirror* - a relação entre homem e máquina e a ação de um refletido no outro - numa espécie de “Interação Verbal”.

Na *Ponte 1* surge a primeira pergunta, e a narrativa começa a se ramificar. A duração é de mais ou menos 1min15seg, tempo estimado para se fazer a pergunta e o público escolher a resposta.

6.3.3 Partes “A” e “B”

A parte “A” tem apenas os violoncelos. O material que mantive como *link* foi a nota Lá4 sustentada pelo controlador no final da *Ponte 1* (indicada na fig.10 com círculo verde).

O violoncelo 1 inicia a parte “A” com essa mesma nota que é produzida em harmônico (indicada na fig.09 com círculo vermelho) afim de alcançar a mesma altura do controlador e seguir com a narrativa.

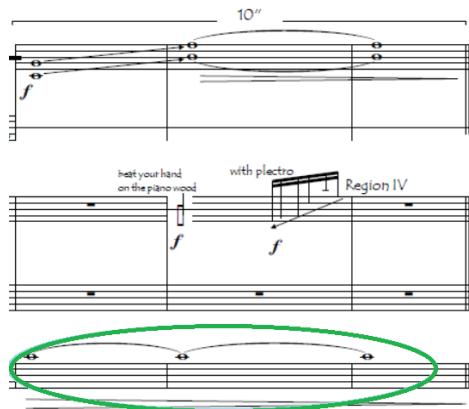


Fig.10 – Final da Ponte 1

PARTE A (3'15")

Grave

Cello I: **PPP** (circled in red)

Cello II: **PPP**

Sul pont. D, A

Fig.11 – Início da Parte “A”

Nesse trecho os violoncelos exploram a região aguda do instrumento para manter a atmosfera provocada na *Ponte 1*. Em contrapartida, na Parte “B” temos o controlador e o piano preparado explorando as regiões graves, e nessa parte o controlador continua com o mesmo material (nota Lá4) que dessa vez serve como base para um novo discurso produzido pelo piano (indicado na fig.12).

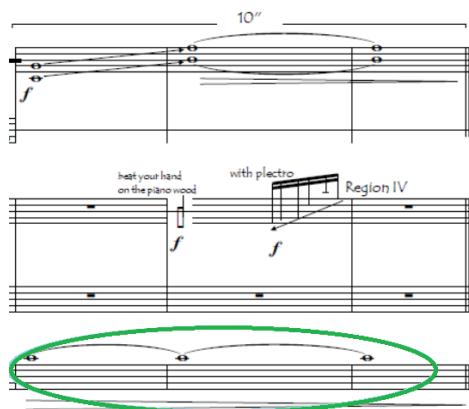


Fig.12 – Final da Ponte 1

PARTE B (3 min)

pizz. b

P with Ped.

Mysterious and unhurried

Piano Strings: **pizz. b**

Controller: **(Didgeridoo) controller**

Fig.13 – Início da Parte “B”

Os materiais de ambas as partes são praticamente os mesmos. As notas giram em torno da sequência numérica que aparece na *Introdução* e a partir delas os discursos musicais são criados, dando continuidade à narrativa da peça.

Assim, a parte “A” é composta por instrumentos de corda, e a parte “B” por instrumentos de teclas.

Essa divisão foi escolhida propositalmente de acordo com a organologia dos instrumentos na intenção de criar diferentes discursos e oferecer ao público a possibilidade de seguir por diferentes caminhos.

6.3.4 Pontes 2 e 3

As pontes 2 e 3 possuem o mesmo tempo de duração - mais ou menos 1min.

O que difere uma da outra é o fato da *Ponte 2* iniciar no meio do discurso das partes “A” e “B”. A eletrônica (que antes não aparecia) regressa no último minuto com o mesmo *Tape*, tanto da parte “A” quanto da parte “B”, dando início à *Ponte 2*, tentando manter o pensamento e o diálogo musical que está a ser construído.

The musical score extract shows the transition from Part A to Bridge 2. The score includes parts for Vcl. I, Vcl. II, and Vcl. III. A red box highlights the text "PONTE 2 - Tape 2 (1min)". Two yellow circles highlight specific notes in the Vcl. II part during the bridge section. The score also includes dynamic markings such as *pp*, *p*, and *acc*.

Fig.14 – Final da Parte “A” e Ponte 2

Ao mesmo tempo que a *Ponte 2* aparece (indicado na partitura com retângulo vermelho) os violoncelos (indicados com círculo amarelo) mantém o discurso.

A Parte “B” segue o mesmo princípio da parte “A” como podemos ver na Fig. 11 com o piano (indicado na partitura com círculo azul).

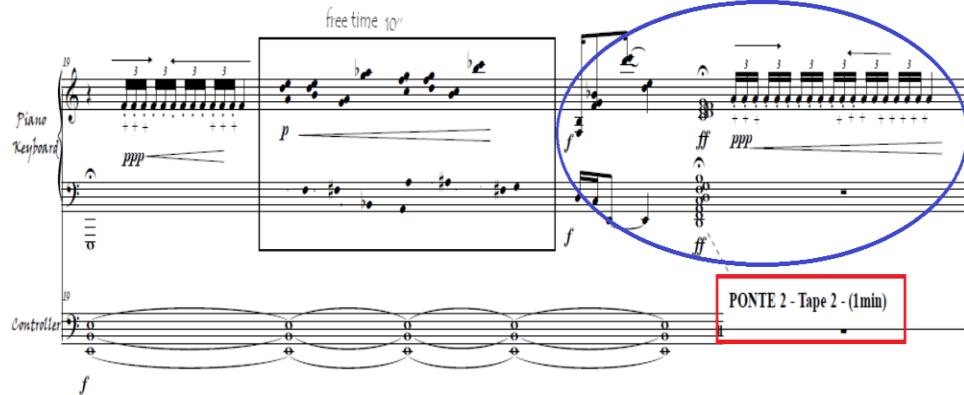


Fig.15 – Final da Parte “B” e Ponte 2

Embora possa numa 1^a leitura parecer o mesmo discurso musical, outro discurso é iniciado para dar seguimento à narrativa que se ramifica novamente. Neste caso, o *TAPE* é o material em comum entre as partes “A” e “B” de modo a aproximar as duas narrativas. E, independentemente da escolha do público há um caminho que faz retornar ao tema principal da peça.

A *ponte 3* é uma síntese dos materiais que apareceram nas partes anteriores. Como é uma secção fixa de discurso, ele atuará como um elo entre o que vem antes o que virá depois. Neste caso, qualquer parte que o antecede – mesmo sendo com discurso diferente – vai-se adequar à narrativa através desta parte. A outra razão para a *ponte 3* tornar-se síntese dos materiais anteriores, é o facto de que provavelmente – já que não se sabe as decisões do público – a obra encaminha-se para um desfecho ou uma conclusão, e os conflitos vão sendo resolvidos a fim de dar um “ponto final” na história.

PONTE 3 (-1min)

Cello I

Cello II

Piano Strings

Tape 4 (0'55")

let it sound for 10''

with E-bow

ff

p

mf

Excutar os materiais nos módulos de forma alternada variando o tempo e a altura, até o fim da secção.

Fig.16 – Ponte 3

6.3.5 O looping

As Partes “E” e “G” são as duas partes da peça que funcionam como *looping*.

A parte “E” faz a peça voltar à *Ponte 1*, e a parte G faz voltar à *Ponte 2*. Consequentemente o caminho que passa pela parte “E” tem um discurso maior.

O método para manter a coerência deste discurso foi o mesmo empregado nas partes anteriores: materiais comuns usados de maneira a reforçar o que está a ser ouvido.

A solução para estas conexões é o material que aparece no fim de uma parte, mas que também aparece no início da parte seguinte, na forma exata ou modificada.

A parte “E” possui apenas o *Piano* e o *Tape* que produz frases feitas pelo piano nas partes anteriores; o resultado é um diálogo os dois pianos um com notas definidas e o outro (Tape) com técnicas extendidas. Novamente temos uma sobreposição de discursos onde um deles proporciona a continuação da narrativa. Nesse o discurso está com o *Tape* que faz o mesmo material do início da *Ponte 1*.

Fig.17 – Final da Parte “E”

Fig.18 – Início da Ponte 1

O *Tape* da parte “E”, produz o efeito que o piano faz com a técnica extendida na *Ponte 1*, que é o mesmo material apresentado na Introdução – mesma narrativa com discurso diferente. Esse pensamento se baseia nas cenas do Filme que são alteradas pelo *looping* (como mencionei no subtópico 6.1).

Fig.19 – Relação de material entre Introdução – Ponte 1 e parte “E”

6.3.6 Parte F - O uso do telemóvel como ferramenta de improviso

Essa parte da obra permite ao público participar ativamente da execução da música.

Até essa parte o ouvinte estava na 3^a pessoa, fazendo suas escolhas sem alterar as personagens. Neste trecho o público passa para a 2^o pessoa, e juntamente com os intérpretes não apenas executa a peça como também cria novos sons.

Para esse fim, usei nesse protótipo da pesquisa uma aplicação de telemóvel temporária de fácil manuseio – usada na obra apenas como: “ Composer”³⁶.

A aplicação possui “Presets”³⁷, com sons eletrônicos clássicos, e o público (conforme as instruções dadas no concerto) executará esses sons de forma livre. Esta aplicação possui 12 sons pré-definidos de instrumentos, entre eles o piano, violoncelo e fita - timbres que fazem parte da formação instrumental da obra. Possui ainda 20 sons de efeitos eletrônicos que podem dialogar com os sons pré-definidos. A figura 20 exemplifica o painel da aplicação:

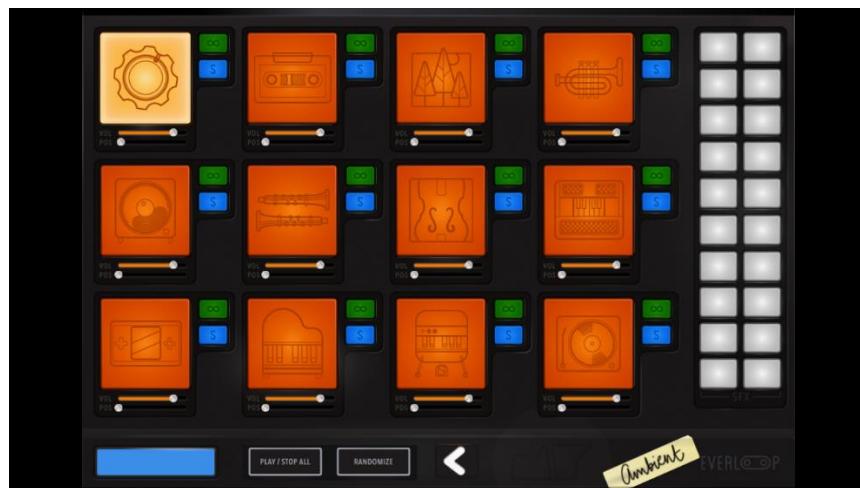


Fig.20 – Painel da aplicação “Composer” – Parte “F”

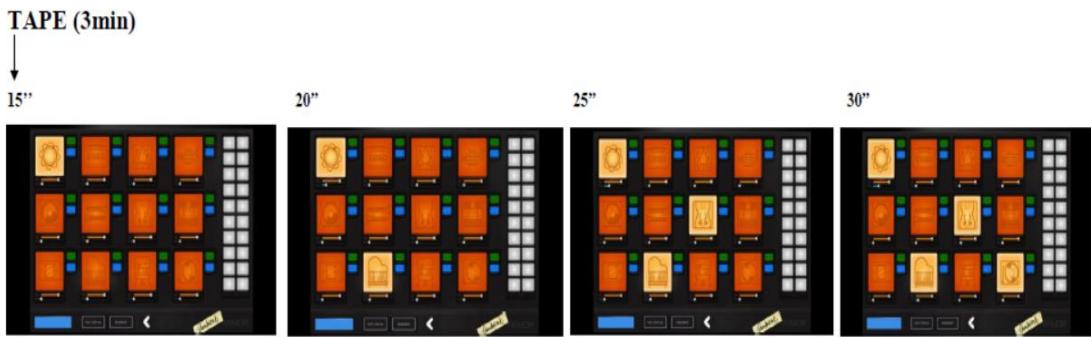
Há duas opções para a execução: 1) de forma direta, ao apertar a tecla o som permanece entre 30s a 50s, e 2) por execução randomizada, entrando em *looping*. Os intérpretes nesta parte saem de cena e o público assume esse papel, tendo apenas como base o *Tape* que servirá como continuação do discurso que estava sendo ouvido - com os materiais anteriores - e também como “guia” para controlar o tempo de execução.

³⁶ <https://steprimo.com/android/us/app/com.origined.puzzle.composer/Classical-Music-Composer/>

³⁷ Aqui está relacionado com um banco de áudio já definido e armazenado

Para não fugir do enredo e permitir a continuação da história, o banco de sons escolhidos da aplicação - inclui - apenas os timbres pertinentes à peça: piano, violoncello e eletrónica. Para a execução, serão dadas instruções de como proceder em cada momento, dividido por segundos. A figura 21 mostra informações de como seria:

PARTE F (3min) – Tape + Público



Observações:

- 1 – Clicar no primeiro “preset” quinze segundo após o tape, e segue a cada cinco segundos na sequência indicada nas imagens.



- 2 – Deixe o modo “repetição” desligado.

Fig.21 – Instruções de uso do “Composer” – Parte “F”

Esta parte dura em média 3 minutos, tempo do *TAPE*. A aplicação não é o produto final, tal como muitos elementos da obra estão sendo experimentados.

6.3.7 Os finais

A obra possui, por enquanto, 2 finais, sendo o que considero principal o *Final 2*, pois ele terá maior probabilidade de ser escolhido devido a quantidade de caminhos que levará a história até ele. A ramificação é maior.

O *Final 1* gira em torno de uma ideia mais do que ao discurso musical. Ele possui um discurso mais curto e envolve a participação do público na resposta de algumas perguntas sobre o que os ouvintes perceberam em relação aos personagens – no formato de um “Quiz”. A proposta é ter um jogo no contexto de outro jogo. Se o público acertar a maior quantidade das respostas o discurso musical será conduzido para outro final (que será criado na continuidade da pesquisa). Se o público errar a maior parte das respostas, o concerto será encerrado abruptamente com um *Game over*.

O *Final 2*, por sua vez, poderá vir depois das partes “F” ou “G”. A ideia apresentada no *Final 2* é o retorno do tema que aparece na *Introdução* somado a efeitos que remetem à *Série*, apresentados na figura 07.

Diferente da *Introdução*, o efeito da discagem não é mais por *redial-up* mas sim por efeitos de sinais do wi-fi fazendo uma menção aos dias atuais. No lugar da chamada *redial-up* o TAPE reproduzirá sons de chamadas de telemóvel. Neste momento, o público receberá no seu telemóvel uma mensagem de agradecimento por sua participação no concerto. Esse final também foi inspirado numa das cenas do Filme *Bandersnatch*, onde o personagem Stefan Butler recebe uma mensagem anónima afirmando que ele estava participando de um programa.

Sobre os materiais usados no Final 2, alguns são os mesmos da *Introdução*, mas de forma variada. As notas da série (mostradas no tópico 6.3.1) de classificação de notas que foram executadas a partir da discagem *redial-up* retornam no final com o Controlador (marcado na figura 22 com círculo vermelho).

FINAL (~2'55'')

15'' Much pressure near the bridge

25''

35''

45''

Cello I

Cello II

Piano Strings

Electronics

5'' Sol Point

p Pass your fingertips using both hands on the lower strings of region I with felt stick

with felt stick

Type 4-1-2'55' (Black Mirror Sound)

Continu II with Kontakt "Dissonances"

5'' 5'' 5'' 1'' 5''

p pitch bend

Fig.22 – Primeira parte - “Final 02”

Enquanto o Controlador continua com o mesmo gesto, essas notas são reproduzidas em acordes pelo piano que vão se transformando gradativamente até se tornarem clusters. Ao mesmo tempo o *TAPE* executa os efeitos que nos remetem à série e os violoncelos, com efeitos glissando, reportam ao início da peça. A intenção é provocar a sensação de que estamos a viver em *looping* - o fim é o começo - com a diferença que neste final a intensidade dos instrumentos vão aumentando cada vez mais até em um dado momento o espelho se quebra terminando o concerto.

2

Black Mirror

1'50''

Vc. I

Vc. II

Piano Keyboard

Elect.

2'15''

free time

mf

pp

2'30''

Vc. I

Vc. II

Piano Keyboard

Elect.

stop 2' 48''

ff

ff

ff

ff

ff

Fig.23 – Segunda parte - “Final 02”

6.4 As Perguntas

Essa talvez seja a parte que exige um pouco mais de atenção pois nela está presente o funcionamento da pesquisa, e é através dela que o público irá interagir com a obra.

Todo discurso e narrativa que foram pensados partem do meu pensamento criativo influenciado diretamente pela narrativa do filme.

Contudo, fazer com que o público pense da mesma maneira que eu, para além de ser inviável também não é o objetivo da pesquisa; pelo contrário, a ideia é a representatividade de uma obra do século XXI cuja intenção é dar ao público a liberdade de escolher por si o que deseja – mesmo que essa liberdade esteja condicionada a uma produção prévia.

Assim como no filme, esse controle ilusório é gerado através do mecanismo de perguntas e respostas; destaco que, a exemplo do filme, a autonomia do público não está na criação e nem na execução da obra, mas sim em poder escolher o que virá depois, da mesma forma que o telespectador não criou as cenas do filme, mas pode escolher o que quer assistir. Por isso refiro a importância de escolher bem as perguntas, para que elas tragam à obra esse efeito de “arte aberta”.

Assim, há três pontos que levo em consideração antes de fazer a escolha das perguntas. O facto de

1 - o público não ser formado por músicos (as perguntas não podem ser feitas visando a teoria musical);

2 - haver pessoas que nunca tiveram contato com a música eletroacústica;

3 - nem todos os ouvintes terem assistido ao filme (isso impossibilita as perguntas serem relacionadas ao enredo do *Bandersnatch*).

Por essa razão as perguntas - que deverão abranger um público diversificado - necessitam ser acessíveis e, ao mesmo tempo, permitir que as pessoas tomem as suas decisões de maneira consciente, sabendo o que estão a fazer; mais importante ainda, que instigue a curiosidade do público e o seu envolvimento no concerto, a fim de fazê-lo querer chegar até o desfecho da obra.

Por se tratar de uma etapa futura dessa pesquisa, as perguntas serão posteriormente melhor estruturadas. As ideias que pensei em relação ao conteúdo das perguntas são pertinentes tanto ao próprio discurso da obra, como ao que o público está a ouvir. Tal como no filme, cuja primeira pergunta foi “Frosties or Sugar Puffs? ”, na obra as perguntas também devem ser objetivas, como por exemplo:

- “Quer que a música fique mais lenta ou mais rápida? ”
- “Quais instrumento gostava que tocassem agora, o Piano ou Violoncelo? ”
- “Essa parte está muito agitada? Quer continuar ou quer ouvir algo mais tranquilo? ”
- “Quer acrescentar mais algum som à secção que está a ouvir? ”

A intenção com estas perguntas é envolver o público da melhor maneira possível, como toda obra gamificada – e ao mesmo tempo despertar nas pessoas o interesse e a reflexão a respeito do que estão a ouvir. De facto, nesta etapa da pesquisa, haverá o *Dialogismo* entre a experiência e o gosto do público com o que foi criado. E por se tratar de uma decisão conjunta, também ocorrerá a *Interação Social*, que dependerá da significação que a maioria fará de cada secção.

7. Discussão e Considerações Finais

Este trabalho, em seu desenvolvimento, apresentou alguns pontos sobre o processo compositivo e a posição do autor frente à sua arte. Foram abordados os processos de criação da relação dos materiais numa obra não linear, o lugar dos personagens numa narrativa ramificada, e foi também analisada a significação da obra por meio das relações dialógicas e interação social.

No capítulo 1 foram apresentados os conceitos de Interatividade, dos graus de abertura e a relação triádica: autor – obra – público. A importância deste capítulo para essa pesquisa está no facto de que os graus de abertura - refletidos por Júlio Plaza - descrevem o caráter macro da pesquisa – uma obra musical aberta.

A ponderação feita por Plaza sobre o processo de significação como um dos primeiros elementos dessa relação triádica (autor – obra – público) define o objetivo geral da pesquisa que é o envolvimento do público. Para além do meu processo de significação quanto aos materiais e métodos usados na composição desta obra, a finalidade é, sobretudo, a ação do ouvinte durante a sua escuta, que resulta da sua significação em relação ao discurso musical. Para tal, é necessária a imersão do público na execução da obra, chamado por Plaza como o elemento “Ambiente”, o segundo grau de abertura. Essa imersão é uma das principais características do gênero *Gamebook* cuja ação direta do público não se limita apenas ao seu engajamento na obra, mas sim nos seus resultados. Por fim Plaza menciona o terceiro grau de abertura que se dá pela relação entre arte e tecnologia e a exploração estética dos recursos eletrónicos; a obra dessa pesquisa envolve essa relação tanto na instrumentação (com uso de TAPE e Controlador) quanto o recurso à aplicação do telemóvel numa das secções. Os três graus de abertura constituem a ideia geral da pesquisa.

O capítulo 2 foi a explanação do percurso histórico do gênero *Gamebook*, desde seu surgimento – segundo os registros – até os dias atuais; e foi a partir da reflexão sobre esse desenvolvimento histórico em diferentes tipos de arte que concebi a ideia de fazer esta pesquisa, na tentativa de aplicar a estrutura *Gamebook* em música.

O capítulo 3 traz uma reflexão sobre a diferença entre Música aleatória e a proposta *Gamebook*. É facto que já existem obras musicais abertas, indeterminadas, com discursos aleatórios, porém, na perspectiva dessa pesquisa o foco não está na execução da obra em si ou nos resultados sonoros, mas sim na percepção do público e suas ações

para a continuidade do discurso. Ratifico que, diferente da música aleatória, a execução da obra não está nas mãos do acaso – como no rolar de dados – e sim, nas mãos do seu público, que decidirá de forma consciente como será o desfecho da obra. Outro fator que difere os dois gêneros é a finalidade sonora. A probabilidade de se obter diferentes resultados sonoros é maior na música aleatória. Esta obra protótipo possui uma estrutura pré-definida, o que a torna mais limitada, em relação a combinações texturais.

No capítulo 4 a pesquisa concentrou os conceitos sobre alguns tipos de narrativa contemporânea e sobre discurso. Qualquer arte baseada no gênero *Gamebook* tem como principal característica o discurso narrativo; seja através do próprio narrador ou dos personagens. Este capítulo propõe a reflexão sobre os diferentes tipos de narrativa, principalmente *Narrativa Multiforme* – os *Gamebooks* são estruturados nesse tipo de narrativa. Vimos que a linearidade segue um único percurso, enquanto a não linearidade permite ao jogador muitas possibilidades. A Narrativa Multiforme, portanto, não é linear, mas também não se classifica como não linear devido as suas bifurcações. Ela está condicionada a um enredo com diferentes versões. No subtópico 6.2, foi apresentado a estrutura da obra “Black Mirror” e as dez probabilidades fixas de discurso que ela oferece. Dez diferentes versões (fixas) para um mesmo enredo. Em concordância com a afirmação de Murray sobre “a variedade que a narrativa multiforme demonstra, e a expressão de uma percepção que caracteriza o século XX/XXI - a vida enquanto composição de possibilidades paralelas” (MURRAY, 2003:49) - em cada secção onde há perguntas, o público vê-se na posição de escolher uma resposta em detrimento de outra. No entanto, as bifurcações, também conhecidas como “convergência”, permitem ao público, através do *looping*, mudar de opinião e optar por outro caminho.

No capítulo 4 a pesquisa abordou, ainda, sobre o discurso narrativo. Para Foucault o discurso pode ser considerado como uma forma de pensamento. Seja num discurso verbal ou não verbal existe um processo de significação na emissão e percepção do discurso. Bakhtin, seguindo o mesmo pensamento, acrescenta a esse processo de significação a avaliação ideológica que o indivíduo faz sobre o objeto. A partir de então a pesquisa passa a refletir sobre o lugar do outro; a percepção e a significação tanto do discurso quanto do conteúdo narrativo para a compreensão da história.

Somado ao capítulo 4, o capítulo 5 propõe uma reflexão filosófica sobre a relação triádica: autor – obra – público, através do pensamento de Bakhtin. Esse capítulo pondera sobre *Dialogismo* como base do seu ensaio sobre “o Autor e a Personagem” – parte da obra “Estética da Criação Verbal”.

A relação entre este capítulo e a pesquisa dá-se principalmente entre o público e a obra. Os três primeiros pilares do Círculo de Bakhtin (Interação verbal, Signo Ideológico e Enunciado Concreto) consideram principalmente o lugar do outro e seu processo de significação. Por este motivo algumas considerações só serão possíveis no futuro, na continuação desta pesquisa. Para este trabalho, o capítulo 5 traz como principal reflexão o *Dialogismo*.

A relação dialógica entre o compositor e sua obra é algo pertinente. Quando no capítulo 6 falo sobre o meu processo criativo, as escolhas dos materiais e métodos, intrinsecamente há um relato de um dialogismo nesse processo. Assim, o capítulo 5, traz a reflexão dialógica entre o “Autor e Personagem”, e baseado na afirmação de Bakhtin de que “o autor não só enxerga e conhece tudo o que cada personagem em particular e todas as personagens juntas enxergam e conhecem, como enxerga e conhece mais que elas” (BAKHTIN, 2010:5).

Ao refletir a partir desse pensamento, pondero o facto de que as escolhas dos materiais resultaram num discurso musical baseado principalmente nos personagens da obra, sob a influência do filme. As secções foram pensadas de maneira a darem continuidade à história de cada personagem. Perante esse processo, o compositor de uma peça com narrativa multiforme tem uma visão macro e, ao mesmo tempo, específica da ação de cada personagem em qualquer altura do discurso. Em contrapartida, o ouvinte terá um conhecimento limitado dessa relação dialógica, que lhe é apresentada gradativamente, resultando em uma escuta linear. O capítulo 5 também propõe que, através do discurso musical, essa relação dialógica entre os personagens amplia a significação do material, contextualizando – o através da história que está sendo contada.

Finalmente, o capítulo 6 apresenta o relato de experiência na composição da obra e a influência do filme no processo compositivo. Para além de discorrer sobre os materiais usados, este capítulo apresenta no subtópico 6.2 uma breve reflexão sobre organicidade e sobre a importância da forma, pois através dela pode-se identificar um gênero musical.

A partir da análise da estrutura de outras áreas que adotaram a narrativa ramificada, este trabalho sugere que a “forma” é o fator principal para definir uma obra musical *Gamebook* - independente do material e do conteúdo apresentado.

Um compositor ao querer adotar esse gênero na sua composição, precisará estar atento à coerência do discurso musical, dos personagens e da história contada por diferentes caminhos.

Através dessa discussão, considero a realização desse trabalho uma pequena parte de um estudo. Quando foi concebida a proposta de compor uma peça ramificada no modelo *Gamebook* o primeiro passo foi a reflexão sobre como se procederia e se seria possível. Entre os desafios encontrados no processo compositivo desta obra está o de manter a diálogo entre as secções e a possibilidade de ir e regressar para qualquer parte da peça sem perder a coerência - coerência não apenas no discurso musical, mas também no desenvolvimento de cada personagem.

No decorrer dessa pesquisa, ficou clara a importância da Análise do Discurso aplicada à música para que houvesse sentido no processo de significação dos materiais escolhidos e qual caminho seguir para dar um desfecho adequado a cada personagem. Diante de tantas possibilidades, a facilidade em perder-se no discurso é pontual, e conforme as partes se vão ramificando, mais complexa se tornam as escolhas desses materiais. Portanto, o olhar para o discurso musical como uma validação desses materiais pode ser uma alternativa para não se perder no caminho.

Por se tratar de uma obra protótipo, parte de uma pesquisa embrionária, alguns ajustes ainda serão necessários, como por exemplo o melhoramento da aplicação para a participação do público e a possível ampliação do discurso. Após a concepção da obra, o próximo passo - na perspectiva da pesquisa - será a experimentação, e então através da experiência e dos dados coletados, refletir sobre “o lugar do outro”, e o seu processo de significação frente a este trabalho.

8. Referências Bibliográficas

ADORNO, Theodor W. Educação e emancipação. Tradução de Wolfgang Leo Maar. 3ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

BAKHTIN, M. (VOLOCHÍNOV). Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, Mikhail. In: Estética da criação verbal. Trad. Paulo Bezerra. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006a, pp. 261-306 [1952-1953].

BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. Trad. Maria Ermantina Galvão; rev. trad. Marina Appenzeller. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. Tradução de Paulo Bezerra. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

BAKHTIN, M. O discurso no romance. In: Questões de literatura e de estética: teoria do romance. Trad. Aurora F. Bernardini et alii. 6 ed. São Paulo: Hucitec, 2010 [1934-1935].

BAKHTIN, M. O autor e a personagem na atividade estética. In: _____. Estética da criação verbal. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003 [1920 - 1924], p. 3-186.

BARBOSA, Rogério Vasconcelos. Sobre a Composição Musical: metamorfoses entre escuta e escritura. In. NASCIMENTO, Guilherme et al. (org.). A Música dos Séculos 20 e 21. Barbacena: Universidade do Estado de Minas Gerais, 2014. pp. 111-120.

BLOM, Jan; GUMPERZ, John. O significado social na estrutura linguística: alternância de códigos na Noruega. In: RIBEIRO, Branca Telles; GARCEZ, Pedro (orgs.). Sociolinguística Interacional: Antropologia, Linguística e Sociologia em Análise do Discurso. Porto Alegre, AGE, 1998.

BORGES, Jorge Luis. Ficções. Obras Completas. São Paulo: Globo, 1999. Vol. 1.

BUMGARDNER, Jim: Kircher Mechanical Composer: A Software Implementation , de Proceedings of Bridges 2009: Mathematics, Music, Art, Architecture, Culture, 2009.

CAGE, John. Silence. Middletown: Wesleyan University Press, 1961.

CANDIDO, Antonio. A personagem de ficção. São Paulo: Perspectiva, 1987. p. 534.

CARRIÈRE, Jean-Claude. A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro. Ed. Nova Fronteira, 2006.

CHAVES, Celso Loureiro. Processo criativo e composição musical: proposta para uma crítica genética em música. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO DE PESQUISADORES EM CRÍTICA GENÉTICA, 10., 2012, Porto Alegre. Anais. Disponível <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/apcg/edicao10/Celso.Chaves.pdf>>. Acesso em: 09 de março 2021.

DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática. Rio de Janeiro:Elsevier: Campus, 2007.

DELALANDE, François. Le Son des Musiques: Entre technologie et esthétique. Paris: INA/GRM Buchet/Chastel. 2001.

ECO, U. (1976). Obra aberta. São Paulo: Editora Perspectiva.

ECO, U. Obra aberta. São Paulo: Perspectiva, 1991.

FOUCAULT, M. A Ordem do Discurso. São Paulo: Loyola, 1996.

FUBINI, Enrico. Estética da música. Lisboa: Edições 70, 2008.

GUMPERZ, John; COOK-GUMPERZ, Jenny. Introduction. In: GUMPERZ, John. Language and Social Identity. Cambridge: Cambridge University Press, 1982b.

IAZZETTA, F. A importância dos dedos para a música feita nas coxas. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/prof/iazzetta/papers/anppom_2005.pdf> Acesso em: 20 de Março de 2021.

KATZ, Demian. The early history of gamebooks: discoveries. Fighting fantazine. 2016. Issue 15. May. 2016.

KIOUSIS, S. Interactivity: a concept explication. *New Media & Society*. Vol. 4: 355, 2002. Disponível em: <<http://nms.sagepub.com/content/4/3/355.full.pdf+html>>. Acesso em: 19 de Junho de 2021.

KOCHER, Philippe. Polytempo Composer: A Tool for the Computation of Synchronisable Tempo Progressions, in: Proceedings of the Sound and Music Computing Conference, Hamburg 2016, pp. 238–242.

LEAO, Lúcia. O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: FAPESP: Iluminuras, 2005.

MOLON, Newton Duarte and VIANNA, Rodolfo. O Círculo de Bakhtin e a Linguística Aplicada. *Bakhtiniana, Rev. Estud. Discurso [online]*. 2012, vol. 7, n. 2, pp. 142-165. ISSN 2176-4573. <http://dx.doi.org/10.1590/S2176-45732012000200010>.

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberspaço. São Paulo: UNESP/Itaú Cultural, 2003.

NOGUEIRA, Marcos. O Viés Emocional da Expressão Musical. *Revista Música Hodie*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 43-65. 201

PAIVA, AB (2018). Ineterminação de gênero na tradução: o caso dos livros de jogo Give Yoursebumps de RL Stine via tradução para o português. *Revista de Estudos Anglo-Portugueses*, (27), 329-345.

PLAZA, Julio (2001). Arte e interatividade: Autor-obra-recepção. *Revista do Mestrado em Arte e Tecnologia da Universidade de Brasília, VIS*, v. 3, n. 3, UnB, p. 29-42.

PRITCHETT, James. *The Music of John Cage*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

SCHAFER, M. *O ouvido pensante*. São Paulo: Editora da UNESP, 1991.

SCHELL, Jesse. *The art of game design: A Book of Lenses*. Burlington: Elsevier, 2008.

WAKE, Paul. "Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook." *Narrative*, vol. 24 no. 2, 2016, p. 190-210. Project MUSE, doi:10.1353/nar.2016.0009.

VIANNA, Ysmar; Vianna, Maurício; Median, Bruno e Tanaka, Samara. *Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos*. 1. Ed. – Rio de Janeiro : MgJV Press, 2013.

VYGOTSKYy, L. S. (1996). El primer año. In *Obras escogidas: psicología infantil (Tomo IV)*. (pp. 275-318). Madrid: Visor (Originalmente publicado em 1932).

ZILLE, José Antônio Baêta. *Intensification of agency in videogames: from players to creator-players*. 2012. 160 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

ANEXO I – Partitura da Obra “Black Mirror”

Link da Probabilidade 1 https://youtu.be/4a_U3wUn4mc

Link da probabilidade 2 <https://youtu.be/zWVzn4nGhtU>

INTRODUÇÃO (~1'45")

~ 15" ~ 20"

Cello I

~ 6" ~ 7" Scratch tone (on the bridge) → Sul Pont ~ 9" f

Cello II

Molto Sul Pont (A) V Near the bridge

Piano

strings II glissando with the fingers strings I let it ring for 5" strings II glissando fast f

Electronics

Tape 1 - 1'45" (Noise tuning a TV) Controller with Kontakt "Eye of the storm" f ff

Adagio $\text{♩} = 40$

Vc. I

Scratch tone (on the bridge) f-p f-p

Vc. II

Much Pressure f Molto Sul Pont (A) f f f f

Pno.

15^{ma} strings III strings I strings II strings I strings II f f p p

Elect.

p

PONTE 1 (~1'15")

7"

Sul tasto A
p

7"

f

Much Pressure

~6"

mf
~6"

p

p
~6"

f

~4"

Piano Keyboard

10"

Region III

Region I
f

Region II
glissando fast

f

Region I
glissando fast

f

10"

Region III

f

f

Didgeridoo synthesizer (Kontakt)

Controller

ppp
f

p

40"

Sul tasto A
p

Sul tasto A

7"

f

10"

Region II

f

Region I
3"

f

Region I

f

Region I

f

*beat your hand
on the piano wood*

with plectro

Region IV

Contr.

* Transpor as notas nas repetições mantendo o mesmo contorno

PARTE A (3'15")

Grave

Molto Sul Pont

Cello I Cello II

Sul pont. D, A S.P. ord. pizz. 5 arco pizz.

Vc. I Vc. II

pizz. arco pizz. arco pizz. arco

Vc. I Vc. II

ff arco pp pizz. arco ppp pizz.

Vc. I Vc. II

l3 arco pp p pp PONTE 2 - Tape 2 (1min)

Vc. I Vc. II

pp arco p pp pp

Vc. I Vc. II

19 = 40 Sul pont. G ord. pp

PARTE B (3 min)

♩ = 48 Mysterious and unhurried

Musical score for piano strings and didgeridoo controller. The piano strings part (top) starts with pizzicato (pizz.) and dynamic **p** with Pedal. It includes slurs, grace notes, and dynamics **mf**, **f**, **p**, and **f**. The didgeridoo controller part (bottom) starts with dynamic **mf**. The piano keyboard part (right) has a dynamic **f**.

Piano Strings

8

4'' Region I

f

with fingertips

touch the wood inside the piano

with plectrum in regions III and IV

3''

with nylon tip mallets

8va

15ma

mf

f

p

Region I

f

15ma

f

Fairlight (controller)

Controller

25

Piano
Strings

free time 10"

25

p

Controller

4" Region I

4" 4 with fingertips

Region I

f

15^{ma} *p*

f

This page shows a musical score for piano and strings. The piano part begins with a 'free time' section of 10 seconds, indicated by a dashed rectangular box. It features a dynamic of *p* and a series of eighth-note chords. The strings part follows, starting with a dynamic of *f*. It includes various performance instructions such as '4" Region I', '4 with fingertips', and 'Region I f'. The piano part returns with a dynamic of *f*, followed by a dynamic of *p* labeled '15^{ma}'. The score concludes with a dynamic of *f*. A 'Controller' track is also present at the bottom.

PARTE C (~2'30")

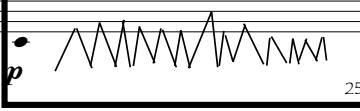
Piano { **Strings** { **Elec.** | 4

3'' pass your fingertips using both hands on the lower strings of region I

30'' shaking with the fingers of both hands

35'' 8''

45''

Small cymbal (5',9) 

ff II **pp** **ff** **pp** **pp** **ff** **pp**

10'' Tape 3 (monster sound)

55'' 1min

pass your fingertips using both hands on the lower strings of region I

drop a steel chain over the ropes in region II

4''  **f** 3'' **f**

pno. { **Strings** { **Elec.** | 4

6

5'' **p** **f** **p** **f**

10''

pno. { **Keyboards** { **Elec.** | 4

16 5'' **ff** cluster with arms

Ped.

16

* scrape the lower string together in circles and finish the sound by shaving to the sharp direction.

Pno.
Strings

2'' 3'' 2'' 5'' 2'' 4''

f *f*

Elect.

Pno.
Strings

1'50'' 17 3'' II 2'' p 3'' 5'' 2''

Small cymbal (5'9)
ff let it ring

pp ff pp

Elect.

Pno.
Strings

22 2' 10'' pass your fingertips using
only one hands on the lower
strings of region I

p 10''

Pno.
Keyboards

122 repeat notes at different times and times
10'' 10'' 10'' 10''

cluster with arms
ff

ppp

PARTE D (2'20")

8''

25''

10''

10''

cello I

cello II

Elect.

Circular bowing

Circular bowing

Make a circle with bow circle kind a sound between ponticello and breath sound

after the bridge

pp

after the bridge

pp

Tape 6 (Pac man sound -2' 20")

seagul sound

Vc. I

Vc. II

Elect.

Jeté

f

15'' play at different heights

Jeté

f

15''

play at different heights

6''

~6''

30''

pp

Jeté

f

15''

play at different heights

6''

~6''

12

Vc. I

Vc. II

Elect.

PONTE 3 (~1min)

Cello I

Cello II

Piano

Strings

Elec.

6''

Sul tasto A
~ 6''

p

* Molto Sul Pont (G)
pp

~ 5''

mf

5'' let it sound for 10''

12'' ** with E-bow

8''

~ 7''

~ 6''

Tape 4 (0'55")

* Executar os materiais nos módulos de forma alternada variando o tempo e a altura, até o fim da seção .

** Reproduzir o som da nota indicada com seu respectivo tempo

5

Vc. I

Vc. II

5

Pno.

~ 4''

~ 5''

~ 5''

5

Elec.

PARTE E (~1'47")

Piano ad. Lib.

Piano

Ped. **f**

pp

8va

Tape 7 ~ 1'47"

Elect.

25"

7"

12"

Piano

4

out of time

ppp

f

glissando with the fingers strings I let it ring for 5 ''

Ped. **f**

pp

8va

Elect.

15"

4"

8"

with arm

ff

Piano

10

ppp

p

pp

p

pp

8va

ff

Elect.

PARTE F (3min) – Tape + Públco

TAPE (3min)



15"



20"



25"



30"



Observações:

- 1 – Clicar no primeiro “preset” quinze segundo após o tape, e segue a cada cinco segundos na sequência indicada nas imagens.



- 2 – Deixe o modo “repetição” desligado.

Comments:

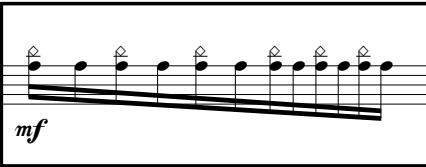
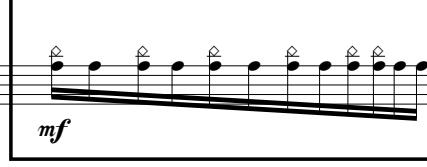
- 1 - Click on the first “preset” fifteen seconds after the tape, and continue every five seconds in the sequence indicated in the images.



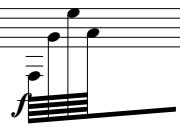
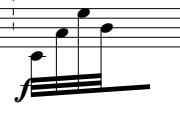
- 2 - Leave “repeat” mode off.

PARTE G (2'10")

6'' ~ 10'' 15'' 20'' ~ 10'' 40''

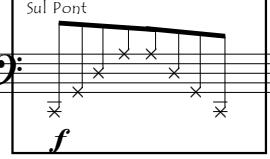
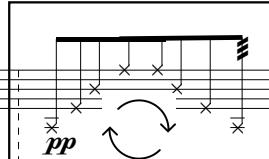
Cello I:  

Cello II: -

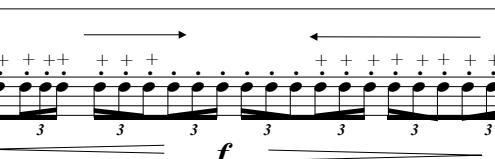
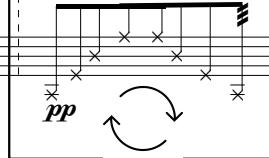
Piano & *strings*:  

Elec.: Tape 7 - Child sound (2'10")

55'' ~ 10'' 1'10'' ~ 15''

Vc. I:  

Vc. II: -

Pno. & *strings*:  

Elec.: -

Black Mirror

1' 40''

1' 45''

2' 10''

Vc. I

Vc. II

Pno.

Elec.

Sul Pont

f

pp

8va-

$\sim 15''$

The musical score consists of four staves. The top staff, labeled 'Vc. I', has a bass clef and a tempo marking of '12'. The second staff, labeled 'Vc. II', also has a bass clef. A box highlights a section of the 'Vc. II' staff with the instruction 'Sul Pont' and dynamic 'f'. The third staff, labeled 'Pno.', has a treble clef and a bass clef, and a tempo marking of '12'. The bottom staff, labeled 'Elec.', has a tempo marking of '12'. Vertical dashed lines mark specific points in time: '1' 40'' above the 'Vc. I' staff, '1' 45'' above the 'Vc. II' staff, and '2' 10'' above the 'Elec.' staff. A bracket indicates a duration of ' $\sim 15''$ ' between the end of the 'Vc. II' box and the start of the 'Pno.' staff's notes. Dynamics include 'f' for the 'Vc. II' box and 'pp' for the 'Pno.' staff.

FINAL (~2'55'')

FINAL (~2'55")

15'' Much pressure near the bridge

Cello I: $f \# \bullet \sim 6''$

Cello II: $\# \bullet 8'' p$

Piano Strings: Sul Pont $f \sim 3''$

Electronics: Tape 6 (~2'55") (Black Mirror Sound)

1'15'' Sul tasto

Vc. I: $pp (b) \bullet$

Vc. II: $pp (b) \bullet$

Pno.: p

Elect.: pitch bend pp

1'30'' Controller with Kontakt "Dissonance"

1'35'' Much Pressure

Sul Pont $f \# \bullet \sim 6''$

Black Mirror

1' 50"

Vc. I s.p
pp

Vc. II #
pp

Piano Keyboard

free time

15

Elect.

free time

15

2' 15"

Sul Pont
mf

~3''

2' 30"

Vc. I mf
ff

Vc. II mf
ff

Piano Keyboard

19

Elect.

stop 2' 48"