

## ***MYRAGE*, para saxofone tenor, vídeo e eletrônica: escritos sobre a colaboração compositor-performer**

Jorge Sousa  
University of Aveiro, INET-md  
[jorgevidalsousa@ua.pt](mailto:jorgevidalsousa@ua.pt)

Henrique Portovedo  
University of Aveiro, INET-md  
[henriqueportovedo@ua.pt](mailto:henriqueportovedo@ua.pt)

Rúben Borges  
Independent Researcher  
[rbenborges.94@gmail.com](mailto:rbenborges.94@gmail.com)

Resumo: Este artigo propõe uma reflexão sobre a transformação da relação entre compositor e performer na música erudita ocidental ao longo do tempo. Até final do séc. XVIII, a notação musical era simplificada, permitindo espaço para a cocriação e improvisação pelo performer. No século XIX, a notação tornou-se mais complexa, afastando o performer do processo criativo e consolidando um sistema notacional detalhado. A partir da década de 1950, um novo paradigma emerge, com o performer assumindo um papel mais criativo, impulsionado por mudanças na notação musical e pela influência de John Cage, que promoveu a indeterminação e a responsabilidade do performer no processo musical. A tecnologia moderna e a cultura pós-digital desafiam o paradigma compositor-performer, exigindo multidisciplinaridade e a adoção de novas práticas artísticas. A obra *MYRAGE*, resultado da colaboração entre saxofonista e compositor, exemplifica essas mudanças. Utilizando uma metodologia de estudo de caso, que inclui a revisão de literatura, a análise performativa e a experiência dos autores, o artigo objetiva descrever os conceitos e os processos criativos da obra, contextualizá-la culturalmente, identificar os desafios performativos e destacar as principais contribuições para a performance musical.

Keywords: saxophone, musical performance, paradigmas performativos

## ***MYRAGE*, for tenor saxophone, video and electronics: writings about composer-performer collaboration**

Abstract: This article proposes a reflection on the transformation of the relationship between composer and performer in Western classical music over time. Until the late 18th century, musical notation was simplified, allowing space for co-creation and improvisation by the performer. In the 19th century, notation became more complex, distancing the performer from the creative process and consolidating a detailed notational system. From the 1950s onwards, a new paradigm emerged, with the performer assuming a more creative role, driven by changes in musical notation and the influence of John Cage, who promoted indeterminacy and the performer's responsibility in the musical process. Modern technology and post-digital culture challenge the composer-performer paradigm, requiring multidisciplinary and the adoption of new artistic practices. The work *MYRAGE*, a result of the collaboration between saxophonist and composer, exemplifies these changes. Using a case study methodology, which includes literature review, performative analysis, and the authors' experience, the article aims to describe the concepts and creative processes of the work, contextualize it culturally, identify performative challenges, and highlight its contributions to musical performance.

Keywords: saxophone, musical performance, performative paradigms

### **Introdução**

Ao longo do tempo, na música erudita ocidental, a relação entre compositor e performer sofreu várias transformações, constituindo-se enquanto “simbiose” (Andrikopoulos & Aroso, 2022, p. 2) variável em função do contexto histórico e cultural. Além disso, os limites

tradicionais entre obra musical e instrumento (Magnusson, 2019), bem como entre a própria partitura e a obra musical, têm sofrido mudanças e oscilações ao longo da história, especialmente devido à implicação da tecnologia na música (Vear, 2019). Até ao ano de 1800, a notação musical era básica (Magnusson, 2019, p. 47), frequentemente sem indicação de dinâmicas, tempo, ou até de instrumentação (Smalley, 1969, p. 73). Assim, o performer dispunha de espaço para a cocriação, já que assumia a responsabilidade sobre vários parâmetros musicais que não estavam especificados na notação e inseria, comumente, improvisações na performance. Ao longo do séc. XIX, a notação musical adquire um maior grau de complexidade ao serem inseridas indicações específicas sobre vários parâmetros (Magnusson, 2019, p. 47; Smalley, 1969, p. 73), coincidindo com um afastamento do performer em relação ao processo criativo e levando a uma “aceitação” generalizada de um sistema notacional explicativo e “exaustivo” no início do séc. XX.: no caso da música de Debussy e Webern, por exemplo, considera-se a interpretação rígida, com todas as indicações presentes na partitura, como a “projeção autêntica das intenções do compositor” (Smalley, 1969, p. 75).

Já a partir da década de 1950, desenvolve-se uma mudança de paradigma na música, em geral, que tem impacto na notação musical e na relação do performer com o compositor e com o processo criativo (Andrikopoulos & Aroso, 2022, p. 3; Smalley, 1969, p. 78). O performer assume um papel enquanto estruturador da performance (Smalley, 1969, p. 74), e move-se desde um “fiel recriador” (Andrikopoulos & Aroso, 2022, p. 3) e mero reproduzidor de técnicas complexas em direção a um performer que se envolve no processo de criação e de pensar a música. Este movimento abre espaço para a criação de obras com uma notação modificada, nomeadamente as partituras gráficas, partituras verbais ou *action score*, colocando os performers diante de elementos como a indeterminação<sup>1</sup>, *randomness* ou improvisação (Magnusson, 2019, p. 47) nas obras musicais, contrastando com a anterior notação detalhada da maioria dos parâmetros performativos. Por detrás da ideia de indeterminação e com profunda responsabilidade na mudança da relação entre compositor e performer está John Cage. Especificamente, em *Music for Piano* (1952-1962), Cage releva, por um lado, a proatividade dos performers que se traduz na busca por novas técnicas instrumentais em reação aos desafios propostos pelas partituras gráficas, e, por outro, a mudança sólida da responsabilidade direta do performer, sendo este implicado no processo de fazer música (Smalley, 1969, p. 81).

Hoje, verificamos que a tecnologia teve um impacto significativo nas nossas vidas, condicionando, naturalmente, a forma como criamos/fazemos música, sendo o paradigma compositor-performer desafiado a enfrentar novas práticas musicais (Magnusson, 2019, p. 46). Na presente cultura pós-digital, onde a dicotomia entre digital e analógico se dissipa, compositores e performers desenvolvem arte que reflete o seu contexto e cultura (Whalley, 2005, p. 57), tendo o instrumentista a necessidade de adotar a multidisciplinariedade em relação a outras áreas artísticas (Travasso et al., 2022, p. 59), integrando, nomeadamente, o conceito de Walshe de “Nova Disciplina”<sup>2</sup>. Para o performer, as criações artísticas transdisciplinares<sup>3</sup> fazem coincidir o conhecimento técnico *embodied* (trabalhado no contexto académico) com o conhecimento relativo à manipulação de dispositivos eletrónicos, à movimentação corporal (teatral) em performance, aos processos de captação, produção e manipulação de áudio e de cocriação artística computacional.

É inserido neste contexto que surge, resultado de uma colaboração entre performer (saxofonista) e compositor, a obra *MYRAGE*, para saxofone tenor, eletrónica (fixa e em tempo-

<sup>1</sup> No sentido descrito e discutido por Chadabe (1996), Cross (1999) e Xenakis (1996).

<sup>2</sup> Conceito desenvolvido por Jennifer Walshe (2017): composições onde os elementos visuais, físicos e teatrais são tão importantes como os sonoros.

<sup>3</sup> Consideram-se as criações artísticas de compositores como Óscar Escudero, Stefan Prins, Alexander Schubert, Michael Beil, Brigitta Muntendorf ou Jason Buchanan.

real) e vídeo. Através de uma metodologia de estudo de caso, que aqui compreende uma revisão de literatura, a colaboração performer-compositor, a análise performativa da peça e a experiência performativa dos autores envolvidos, estabelecem-se os seguintes objetivos: descrever os conceitos e os processos criativos e técnicos que estão na gênese da obra; fazer o enquadramento da obra no contexto cultural e performativo sobre a qual está inserida; identificar dos principais desafios performativos para o performer; identificar os contributos gerados para resultados de aumentação performativa na composição/performance musical.

### **MYRAGE: a imagem**

Profundamente condicionado pelo conceito de “hiperobjeto”<sup>4</sup>, veiculado por Timothy Morton sobretudo em *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*, o compositor começa por desenvolver o esboço mental de *MYRAGE* em função dos seus condicionamentos estéticos e culturais.

O vídeo fixo da obra é constituído por uma seleção de amostras de vídeo que foram obtidos em gravações de imagem recolhidas durante os meses de abril e maio de 2024, na cidade do Porto, por intermédio de uma câmara de vídeo Sony HDR-XR550VE/B. Assente na relação espaços-objetos promovida pela temática criativa da obra, procuraram-se imagens que contemplassem objetos (de diferentes dimensões), edifícios (pensados enquanto objetos) e as margens entre os mesmos. A representação da dicotomia temporal entre os seres-vivos e os objetos inanimados é desejada, coincidindo com o contraste inerente às dimensões e à natureza temporal dos “hiper-” e dos “micro-objetos”. Também a notação da partitura do saxofone ilustra as referidas variâncias quanto às dimensões dos objetos (como descrito de seguida).

Considerando as decisões criativas e estéticas do compositor e do performer na recolha de imagens e na construção do vídeo integrante da obra, considera-se que esta importante camada, observada enquanto elemento performativo individual, reflete uma plurimedialidade criativa, no sentido de combinar vários recursos e de permitir uma interação ativa entre performer e compositor relativamente às opções performativas.

A recolha de imagens foi precedida por um planeamento visual constituído por 394 fotografias: este planeamento permitiu encontrar um melhor enquadramento para a filmagem, de acordo com as perspetivas artísticas dos autores. Finalmente, obtiveram-se 127 ficheiros de vídeo, compreendendo 2h27m57s de gravação de imagens<sup>5</sup>. Após a recolha foram selecionados excertos, de duração variável, que se encadeiam segundo uma ideia de sobreposição de diferentes objetos, como se observa na Fig. 1, criando uma narrativa aberta para o observador: não existe um mundo objetivo independente, a construção da realidade é subordinada ao observador (Giannetti, 2012, p. 179). O vídeo fixo final, que acompanha toda a performance, tem a duração de 20m11s.

---

<sup>4</sup> “Things that are massively distributed in time and space relative to humans” (Morton, 2013, p. 1). Este conceito, *hiperobjeto*, emerge como consequência dos interesses criativos do compositor: o contraste entre as várias dimensões presentes na obra é resultado direto da influência desse conceito.

<sup>5</sup> Ficheiros armazenados, primeiramente, em formato *.avchd* e, posteriormente, em *.mp4*, por proporcionar mais acessibilidade.



Fig.1: Esboço criativo do encadeamento de imagens: contraste entre diferentes objetos e amostras de vídeo.

### **MYRAGE: a eletrônica fixa**

Em *MYRAGE*, a eletrônica fixa é criada com base em duas fontes distintas. A primeira resulta de um processo de recolha de sons circundantes, este realizado em simultâneo com a recolha de imagens já referida. Os sons recolhidos visam o retrato “comum” da cidade do Porto e dos seus objetos constituintes, tendo sido recolhidas 24 amostras de áudio, com duração variável (no total, recolheram-se 1h52m13s de áudio).

A segunda fonte sonora para a eletrônica fixa provém do material sonoro gerado pelo próprio performer. Fruto de várias sessões de improvisação<sup>6</sup>, o performer é inspirado pela reprodução de um dos vídeos recolhidos em simultâneo com uma amostra de áudio recolhida e é desafiado a desenvolver uma improvisação com o seu instrumento.

Neste caso, consideramos a improvisação<sup>7</sup> enquanto processo espontâneo e natural (Nettl, 1974, p. 4), onde as noções de forma e estrutura são minimizadas em detrimento das narrativas pessoais, culturais e sociais, constituindo-se enquanto um processo enriquecedor para a arte e para o músico. Durante os trabalhos de experimentação, a improvisação é deixada ao critério do saxofonista, apesar do input visual e auditivo que serve como estímulo criativo. Assim, o performer confronta-se com a liberdade criativa de utilizar diferentes recursos, técnicas estendidas, diferentes sonoridades e timbres, podendo criar um discurso consistente com a sua visão estética da obra. Neste caso, o saxofonista aplica os recursos desenvolvidos ao longo da sua carreira académica e profissional recorrendo-se das várias técnicas estendidas<sup>8</sup> e da exploração tímbrica e de dinâmicas, sobretudo. Compositores como Cage, Feldman ou Brown, especialmente, mudaram a perceção sobre o que pode ser considerado musicalmente significativo ao incorporar o som ambiente, o silêncio e outros eventos sonoros (Sansom, 2001, p. 30) na música erudite ocidental, possibilitando a valorização de “qualquer” som gerado pelo saxofone ou saxofonista.

Nas sessões de improvisação realizadas, o saxofonista recebia o input do vídeo/som, podendo revê-lo indefinidamente; após um breve espaço temporal para interiorização, este

<sup>6</sup> Vemos este processo como “recurso” valioso (Rebello, 2003, p. 186) e como método relevante para “fazer música” (Whalley, 2005).

<sup>7</sup> Ginsburgh (2019) destaca a improvisação e os parâmetros que permitem ao performer fazer escolhas interpretativas como elementos de destaque introduzidos pelos compositores no séc. XX e XXI.

<sup>8</sup> Técnicas estendidas envolvem o uso do instrumento de maneiras não convencionais para expandir o espectro sonoro (Burtner, 2005).

improvisava livremente, com duração indefinida. Desta forma, foram gravadas<sup>9</sup> 9 improvisações, com a duração total de 34m20s.

A Fig. 2 circunscreve a cidade do Porto no mapa (imagem elaborada sob a plataforma *Google Maps*) e apresenta alfinetes de localização: os de cor azul revelam as localizações das amostras de áudio recolhidas; os amarelos identificam os pontos de recolha de imagens.

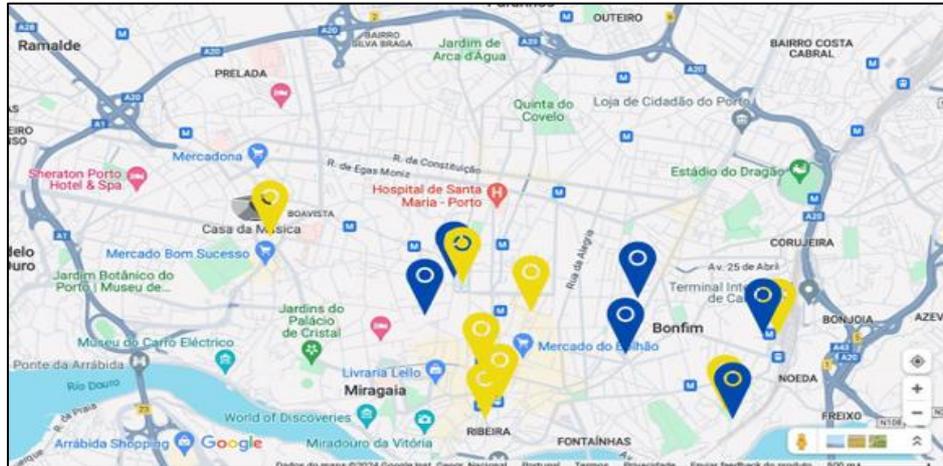


Fig. 2: Mapa da cidade do Porto: cada alfinete revela o local de captura dos sons (azul) e das imagens (amarelo) que originaram as improvisações.

De seguida, o compositor elabora a narrativa do áudio fixo através de uma perspetiva visual. Assim, as amostras de áudio foram cortadas e coladas em novos espaços temporais. A opção estética não reflete uma consciência auditiva, visa antes expor o confronto entre diferentes dimensões das amostras de áudio (consideradas enquanto objetos), procurando organizá-las temporalmente com o intuito de criar uma representação gráfica, como demonstra a Fig. 3.

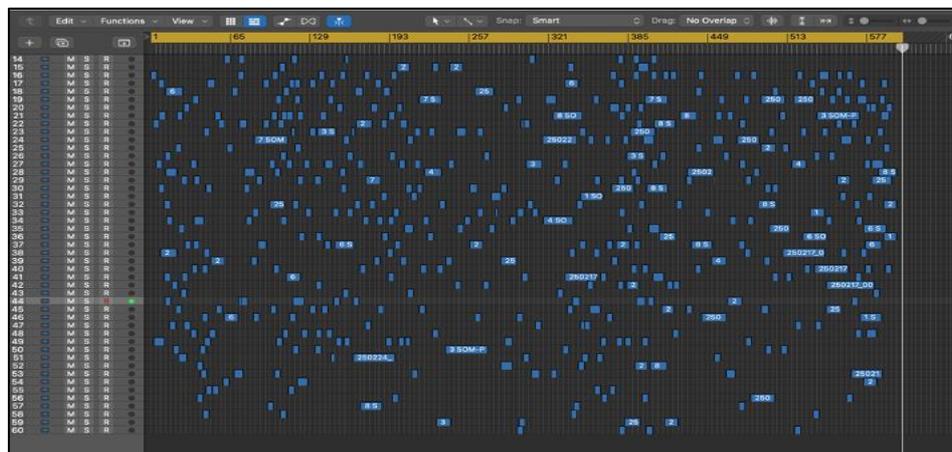


Fig. 3: Captura de ecrã - software *Logic Pro* em utilização. Os excertos de áudio, cortados em pequenos fragmentos, são realojados sob uma perspetiva gráfica.

A organização (no espaço visual) das amostras de áudio coincide com um momento onde a música se expandiu para dimensões antes não consideradas, interagindo com outras áreas (neste caso, a motivação é visual), distanciando-se das práticas canónicas anteriores e interiorizando a ideia de libertar os sons da sua necessidade de articular estruturas sobrepostas (Smalley, 1969, p. 82).

<sup>9</sup> Através de um par de microfones Sontronics STC-1S MT BK, em stereo; DAW *Reaper*.

## MYRAGE: efeitos em tempo-real

Paralelamente, aplicamos um conjunto de efeitos de áudio nas secções da obra onde é proposta uma partitura gráfica, Fig. 4, para improvisação em tempo-real.

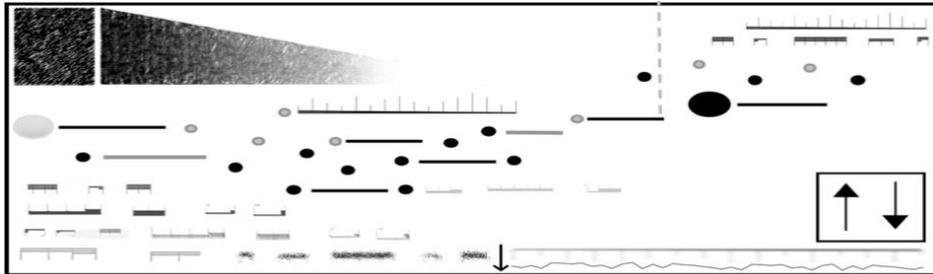


Fig. 4: Excerto da partitura de *MYRAGE*. Secção de improvisação a partir de partitura gráfica.

Os efeitos de áudio selecionados são nativos do software *Ableton Live* e aplicados a um microfone fixo no espaço, do qual o performer se aproxima e afasta consoante a intensidade do efeito que deseja obter. A utilização dos efeitos visa um enriquecimento do discurso sonoro do saxofonista e dos recursos tímbricos presentes na peça. Consequentemente, através de sessões de experimentação<sup>10</sup>, seleccionámos 8 efeitos de áudio. Estes efeitos foram combinados em 4 faixas de áudio (ver Fig. 5), passíveis de ativação/desativação, conforme a narrativa proposta pelo performer. É sobre ele que recai a responsabilidade de equacionar cada movimento de aproximação ao microfone, reconhecendo os vários movimentos do corpo enquanto parâmetro integrante (outra camada) e relevante da obra<sup>11</sup>.

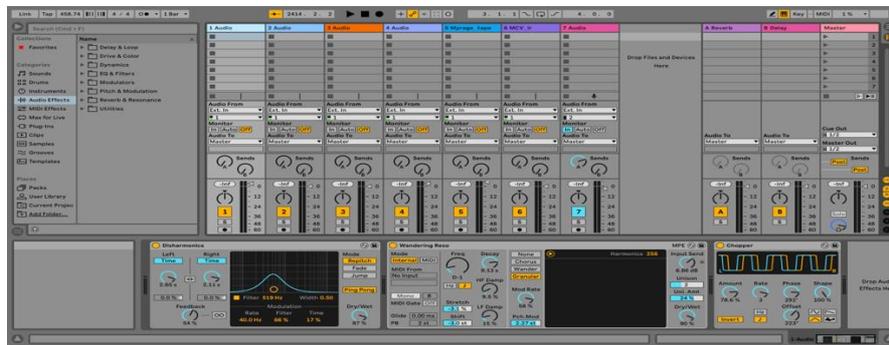


Fig. 5: Captura de ecrã - software *Ableton Live* em utilização. Observamos as 4 faixas de áudio já preparadas para posterior ativação.

## MYRAGE: a partitura

A partitura da obra é gerada sobre duas dimensões. A primeira, que reflete a alturas dos sons (nota correspondente), resulta de uma análise das 24 amostras de áudio em *Logic Pro*, quando submetidas à ferramenta nativa *pitch correction*. Já as técnicas estendidas correspondem aos *slaps*, multifónicos, *smorzando*, *subtone*, altíssimo,  $\frac{1}{4}$  tom, som com ar, sons com harmónicos, *tongue ram*, cantar/tocar e ruído de chaves (Weiss & Netti, 2010).

Após a recolha das alturas, o compositor envereda num processo de escuta ativa dos áudios no sentido de discernir o aspeto rítmico e a duração dos eventos sonoros. É, ainda, com base no conceito de “hiperobjeto”, que se busca o contraste entre a duração dos elementos sonoros, desafiando a perceção temporal (de público e de performer): sendo o mesmo

<sup>10</sup> Desenvolvidas durante o mês de maio de 2024, em contexto de estúdio de experimentação.

<sup>11</sup> Até 1950, sensivelmente, o discurso musical era constituído, quase exclusivamente, pelo som gerado, não se considerando outras dimensões na música erudita ocidental.

gesto/frase sonora reproduzida em velocidades variáveis, o senso espaciotemporal ordinário é posto em causa, à semelhança do que acontece com o entendimento de Morton.

É na relação entre objetos que surge a partitura da parte de saxofone. Como observamos na Fig. 6, para cada frase musical (constituída por um conjunto de gestos sonoros) é proposta uma velocidade diferente<sup>12</sup>, sendo que o número de repetições sugerido é facultativo.

Fig. 6: Excerto da partitura de *MYRAGE*.

Note-se que, na Fig. 6, os gestos podem ser executados de múltiplas formas: a frase a apresentar pode ser a que se encontra no interior das hastes laranjas como pode ser apresentado o material entre as hastes amarelas; ao mesmo tempo que se pode tocar o que está entre a 2ª haste amarela e a 2ª haste laranja; também se pode tocar aquilo que está entre a 1ª haste amarela e a 2ª haste laranja. Este desafio performativo, que entronca com a ideia contraste entre objetos, insere um alto grau de indeterminação na obra e condiciona a prática do performer, já que este necessita de desenvolver possíveis narrativas que se enquadrem no vídeo e eletrónica<sup>13</sup> circundante e que se aproximem ao contexto performativo mais comum da música erudita ocidental<sup>14</sup>.

Para a versão final da partitura, propõe-se uma representação visual com imagens de dimensões variadas e múltiplas possibilidades de foco para o performer. Esta partitura enquadra-se numa abordagem composicional “supra-instrumental” (Magnusson, 2019, p. 47), com uma notação mais geral e descritiva dos gestos: para Magnusson (2019), a ideia de partitura completamente notada, para músico ou ensemble, está a desaparecer (p. 50).

### **MYRAGE: movimento e performance**

Com a integração na performance, o corpo do performer ganha relevância e equivale-se aos outros parâmetros da obra. Nesta 1ª versão de *MYRAGE*, o saxofonista deve mover-se teatralmente entre 3 espaços, envolvendo-se com o instrumento, público, arquitetura do espaço e tecnologia num contexto onde o “palco musical se torna um laboratório” (Magnusson, 2019, p. 49).

Consciente da indeterminação da obra e da relevância de cada camada artística, o saxofonista adota um novo modo de escuta durante a performance. Além de perceber os eventos sonoros individuais, tem de atender às relações e comportamentos desses eventos ao longo do tempo (Bittencourt, 2014, p. 56). Integrando partituras gráficas e improvisação, o saxofonista assume responsabilidades incomuns no meio erudito, desde a liberdade sobre gestos musicais até à preparação criativa da narrativa musical. Ao incorporar a consciência física do corpo na interação com o vídeo fixo, o performer observa o entrosamento em cada instante<sup>15</sup> reconhecendo o contexto emergente para ele e para o público. Assim, *MYRAGE* combina o

<sup>12</sup> Esta proposta surge na partitura segundo uma correspondência de cores-velocidade: vermelho-muito rápido, laranja-rápido, amarela-moderado, verde-lento, azul-muito lento.

<sup>13</sup> “The performer does not only interact with sound but also with image” (Ginsburgh, 2019).

<sup>14</sup> Para partituras complexas, é necessário intérprete preparar uma ordem prévia: o resultado é, na verdade, uma versão já preparada (Smalley, 1969, p. 79,80).

<sup>15</sup> Ver Cook (1998).

subjetivo e o individual com o intersubjetivo e colaborativo (Dogantan-Dack, 2020, p. 53), tanto para o compositor quanto para o performer.

### Conclusão e Trabalho Futuro

Descrevem-se os passos fundamentais desenvolvidos durante o processo de criação colaborativa da obra *MYRAGE*, para saxofone, eletrônica (fixa e em tempo-real) e vídeo.

Sobre a motivação criativa destaca-se a inspiração sobre o conceito de “hiperobjeto” de Timothy Morton e a importância equivalente entre as várias camadas que constituem a obra. Em *MYRAGE*, a heterogeneidade de camadas/meios empregados, tanto físicos (som acústico, corpo e movimento do performer) como eletrônicos (eletrônica fixa e em tempo-real e o vídeo), é colocada ao serviço da criação de significado por intermédio de uma percepção subjetiva, sendo dado à tecnologia um papel intermediário nesse processo (Schachter, 2007, p. 68; Schubert, 2021, p. 13).

Conclui-se que o processo criativo e de construção da eletrônica e do vídeo fixo resulta de uma congregação de diferentes valências, sendo que compositor e performer se complementam constantemente, exercendo uma influência positiva mútua, sendo, o compositor, um co-performer, e o performer um co-criador (Bittencourt, 2014, p. 60).

O performer “inventa novos caminhos” (Ginsburgh, 2019) antes e durante a performance: improvisa sobre partituras gráficas, consciencializa-se sobre os movimentos do seu corpo, e lida com uma obra que oferece uma gama de entendimentos quase infinita. Por isso, o performer abraça a improvisação na sua prática, envolve-se na discussão criativa e no trabalho de campo necessário, desenvolve conhecimento tecnológico e encaminha-se em direção a outras áreas artísticas (incorporando a função de ator na prática desta obra, nomeadamente). Aqui, o performer não é alimentado somente pela sua tradição performativa. Este combina o conhecimento prévio com os aspetos aprendidos durante a criação e estudo da peça (Ginsburgh, 2019)

Desconsiderar, por um lado, a preocupação sobre a utilização de ferramentas *old* ou *new media*, e, por outro, a definição de fronteiras entre áreas artísticas, revela um espaço cultural onde os artistas se movem transdisciplinarmente e valorizam a criação artística sobre qualquer aspeto tecnológico, refletindo o contexto pós-digital atual onde as práticas performativas e as identidades dos artistas são reformuladas. *MYRAGE* revela este contexto no seu processo criativo, na performance, e também na pós-performance, isto porque a natureza aberta e irrepetível da obra faz dela uma proposta constante, nunca uma versão definitiva.

Pensar em *MYRAGE* enquanto obra inacabada, enquanto obra com potencial para novas configurações espaciais, visuais e sonoras, é, por si só, revelador do atual paradigma da relação compositor-performer e da reconfiguração acerca daquilo que constitui uma obra musical. Em *MYRAGE*, a obra musical não se esgota na partitura ou no som resultante; esta “macro-obra” enquadra o espaço, a subjetividade do performer e a utilização da tecnologia de forma variável.

Consequentemente, considera-se a peça enquanto instalação audiovisual, obra musical e peça teatral. Esta versatilidade é valiosa e reflete a arte atual sobre nós, sujeitos sociais e culturais.

### Referências

- Andrikopoulos, D., & Aroso, N. (2022). Composer-Computer-Interpreter. A Three-way Collaborative Process to the Creation of Two New Works for Multipercussion. In J. Györkös, R. Blonder, A. F. Delouis, J. Javornik, & K. Petridis (Eds.), *ATHENA Research Book* (Vol. 1, pp. 1–12). University of Maribor Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.18690/um.3.2022>

- Bittencourt, P. S. (2014, November). Interpretação musical participativa e repertório misto recente: Novos papéis para compositores e instrumentistas? *I Simpósio Em Práticas Interpretativas UFRJ-UFBA*. <https://hal.science/hal-01665470>
- Burtner, M. (2005). Making Noise: Extended Techniques after Experimentalism. *New Music Box*, 6(71).
- Chadabe, J. (1996). The History of Electronic Music as a Reflection of Structural Paradigms. *Leonardo Music Journal*, 6, 41–44. <https://doi.org/10.2307/1513303>
- Cook, N. (1998). *Analysing Musical Multimedia*. Oxford University Press.
- Cross, L. (1999). Reunion: John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music and Chess. *Leonardo Music Journal*, 9, 35–42. <https://doi.org/10.1162/096112199750316785>
- Dogantan-Dack, M. (2020). *Why Collaborate? Critical Reflections on Collaboration in Artistic Research in Classical Music Performance* (pp. 39–57). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-38599-6\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-030-38599-6_3)
- Giannetti, C. (2012). *Estética Digital: sintonia da arte, ciência e tecnologia* (1st ed.). Nova Vega.
- Ginsburgh, S. (2019). *The pianist as hybrid instrumentalist. Reflections on Stefan Prins's Piano Hero*. Vrije Universiteit Brussel.
- Magnusson, T. (2019). ERGODYNAMICS AND A SEMIOTICS OF INSTRUMENTAL COMPOSITION. *Tempo*, 73(287), 41–51. <https://doi.org/DOI: 10.1017/S0040298218000633>
- Morton, T. (2013). *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*. University of Minnesota Press. <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt4cggm7>
- Nettl, B. (1974). Thoughts on Improvisation: A Comparative Approach. *The Musical Quarterly*, 60(1), 1–19. <http://www.jstor.org/stable/741663>
- Rebelo, P. (2003). Performing space. *Organised Sound*, 8, 181–186. <https://doi.org/10.1017/S1355771803000086>
- Sansom, M. (2001). Imaging Music: Abstract Expressionism and Free Improvisation. *Leonardo Music Journal*, 11, 29–34. <http://www.jstor.org/stable/1513424>
- Schachter, D. (2007). Towards new models for the construction of interactive electroacoustic music discourse. *Organised Sound*, 12, 67–78. <https://doi.org/10.1017/S1355771807001653>
- Schubert, A. (2021). *Switching Worlds* (1st ed.). Wolke Verlag.
- Smalley, R. (1969). Some Aspects of the Changing Relationship between Composer and Performer in Contemporary Music. *Proceedings of the Royal Musical Association*, 96, 73–84. <http://www.jstor.org/stable/765975>
- Travasso R., Alves da Veiga, P., & Gomes, J. A. (2022). Major Events that Changed the Instrumentalists' Performance. *International Journal of Music Science, Technology and Art*, 4(1), 50–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.48293/IJMSTA-86>
- Vear R., C. (2019). *The Digital Score: Musicianship, Creativity and Innovation*. <https://doi.org/10.4324/9780429504495>
- Walshe, J. (2017). The New Discipline. In C. Cox & D. Warner (Eds.), *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Bloomsbury.
- Weiss, M., & Netti, G. (2010). *The Techniques of Saxophone Playing*. Bärenreiter.
- Whalley, I. (2005). Traditional New Zealand Māori Instruments, Composition and Digital Technology: some recent collaborations and processes. *Organised Sound*, 10(1), 57–65. <https://doi.org/DOI: 10.1017/S1355771805000671>
- Xenakis, I. (1996). Determinacy and indeterminacy. *Organised Sound*, 1(3), 143–155. <https://doi.org/DOI: 10.1017/S1355771896000210>