



## Suíte interdisciplinar: Abordagens Para Criação De Uma Performance Na Interface Cena, Música E Live Electronics

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

SUBÁREA: SONOLOGIA

*Yonara Dantas de Oliveira*

*Escola Superior de Artes Celia Helena, NuSom Núcleo de Pesquisas em Sonologia - yonara.dantas@celiahelena.com.br*

*Miguel D. Antar*

*Universidade de São Paulo, NuSom Núcleo de Pesquisas em Sonologia - miguel.antar@usp.br*

*Luzieli Aliel*

*Universidade de São Paulo, NuSom Núcleo de Pesquisas em Sonologia - luzieli@usp.br*

**Resumo:** Neste artigo apresentamos estratégias de criação acionadas na performance Suíte [en]quadrada, desde a perspectiva de uma criação interdisciplinar. De maneira particular, cada linguagem explora suas possibilidades de expressão a partir de processos improvisatórios. De maneira colaborativa, os três núcleos de criação encontram sua estrutura de encaixe no devir da performance, dando forma a uma obra de caráter complexo e consistente. Em consonância com a forma escolhida para esse processo criativo, a realização deste artigo apresenta a mesma estratégia entre os autores - nas especificidades de cada forma de expressão artística, cada um dos autores revela seus pressupostos e entendimentos a respeito da performance - desvelando as características dos materiais que lhe oferecem seu contorno específico.

**Palavras-chave:** Criação colaborativa. Samuel Beckett (1906-1989). Livre improvisação. Live electronic. Jogo cênico.

### **Interdisciplinary Suite: Approaches To Creating A Collaborative Performance**

**Abstract:** In this paper, we present creative strategies based on Suíte [en]quadrada performance, from the perspective of a interdisciplinary creation. In a particular way, each language explores its possibilities of expression from a improvisation. Collaboratively, the three nuclei of creation fit into the performance, giving form to a work of complex and consistent character. In accordance with the form chosen for this creative process, this article presents the same strategy among the authors - in the specificities of each form of artistic expression, each one of the authors presents their presuppositions and understandings about the performance - revealing the characteristics of the materials that give it its specific contour.

**Keywords:** Collaborative creation. Samuel Beckett (1906-1989). Free improvisation. Live electronics. Scenic play.

### **Introdução**

O presente artigo parte de uma pesquisa artística que vem sendo desenvolvida no diálogo e tensão entre três linguagens: jogo cênico, live electronics e livre improvisação musical. Tal pesquisa, realizada no âmbito da Sonologia, prevê vasculharmos as zonas de

contato entre uma cena minimalista e de caráter absurdo, a musicalidade decorrente de um contexto experimental na esteira de livre improvisação e processamentos em tempo real do live electronics. O material estético que surge dessa intersecção parece aprofundar o caráter fantasmagórico e ensimesmado da experiência humana no século XXI.

Em consonância com a forma de consecução de nosso processo criativo, o presente artigo parte das premissas desenvolvidas em cada forma de expressão artística, por meio da qual cada um dos autores revela seus pressupostos e entendimentos a respeito da performance - desvelando o contorno específico da Suite [en]quadrada.

### **1. A livre improvisação musical [entre] estruturas comprovisatórias**

A livre improvisação explora o uso de todo e qualquer som para a criação de um fluxo sonoro em tempo real. O que acontece nesse processo “é uma sucessão de estados transitórios. O que se almeja é que justamente a performance (o ambiente) seja auto organizativa, adaptativa e não perca a riqueza proveniente de sua complexidade e multiplicidade” (COSTA, 2016, p. 37).

A performance Suíte [en]quadrada alia livre improvisação musical com um roteiro de ações realizadas por atores/atrizes num quadrado delimitado no meio do palco. A performance conta com dez “movimentos”, reproduzindo as partes musicais que compõem uma suíte. O corpo em cena faz a regência da performance. Pretendemos, com essa estrutura, acionar uma conversa sonora, “que pode também ser pensada como uma espécie de jogo, [que] se dá de maneira não hierárquica e não determinista” (COSTA, 2016, p. 29).

No que se refere à sonoridade, pequenas formações como duos, trios e quartetos da Orquestra Errante<sup>i</sup> se revezam acompanhando os gestos dos/das atores/atrizes da KairosPania<sup>ii</sup>. Para a concatenação das formações elaboramos um jogo randômico no qual, pelo sorteio de oito fichas<sup>iii</sup>, são configuradas as formações instrumentais que serão acionadas no decorrer da performance. O sorteio das fichas indica quais os instrumentos irão tocar em cada movimento, e quais luzes “escondem” ou “revelam” quem irá participar em cada momento. Os/as músicos/musicistas não sabem de antemão em quais movimentos irão interagir, pois a configuração depende justamente da ficha sorteada. Isso só é revelado no devir da performance cada vez que um foco de luz iluminar cada um/a. Esse jogo de configurações instrumentais acontece em estreita relação com o iluminador pois é ele quem detém a ficha sorteada e realiza

as mudanças de iluminação - e este, por seu turno, está atento ao que é produzido em cena no quadrado, responde às mudanças com alterações nos focos de luz<sup>iv</sup> e, com isso, nos instrumentistas acionados. Assim, a cada execução da performance, novas instrumentações são exploradas. Dado que a construção do fluxo sonoro é realizada com base nas estratégias de interação da livre improvisação musical, o som resultante das diversas formações instrumentais é singularmente novo a cada execução.

A estrutura proposta aciona diferentes formações instrumentais a partir de focos de luzes que “habilitam” o/a músico/musicista a interagir no fluxo sonoro. Já o performer do live electronics age de maneira contínua ao longo de toda a performance. Dentre as diretrizes propostas na estrutura está um movimento em que nenhum instrumentista é iluminado. Nesse movimento, o oitavo, os/as músicos/musicistas ficam em silêncio, deixando o espaço sonoro “livre” para seu preenchimento pelo live electronics e pelo próprio som produzido pelo corpo dos/das atores/atrizes - é a oportunidade para que esses sons de fundo venham à tona e explicitem suas contribuições (até então abafadas pelo alto e sonoro som produzido pelos instrumentistas). A estrutura se encontra aberta para as interferências sonoras do live electronics ao longo de toda a performance, mas no movimento oito, ela ganha um contorno claro e se revela como figura fundamental.

O processo de “ensemble” com os outros núcleos de criação (jogo cênico e live electronics) foi possível graças à estrutura comprovisatória na medida em que ela oferece espaço para interferências entre as partes. Nesse sentido, a proposta comprovisatória alia direcionalidade<sup>v</sup> e imprevisibilidade nas criações artísticas. No caso da Suíte [en]quadrada, por meio do sorteio de fichas, o jogo sonoro se mantém dinâmico a cada apresentação.

## **2. Beckett [en]quad**

O trabalho surge da peça televisiva “Quad” (1980), do dramaturgo e diretor irlandês Samuel Beckett. Nessa obra, de caráter minimalista, figuras ensimesmadas se movimentam de forma matemática num quadrado, que ecoa a própria forma da tela que irá transmiti-la. Essas figuras não têm contorno específico - com seus corpos e rostos apagados, elas se movimentam pelo espaço cobertas por calças pretas, moletom e capuz. O operador do live electronics capta os movimentos por meio de uma webcam e os projeta em uma tela, no fundo do palco. A webcam é posicionada num ângulo diverso do qual o espectador vê a obra, essa imagem

(distorcida pelo processamento da imagem) oferece outro ponto de vista - mas também opressor - tal como o do espectador. Em Beckett, a posição da câmera em Plongée é explícita e tem um conteúdo ideológico específico: situa o espectador em uma posição acima do objeto e o leva a ver a imagem numa posição privilegiada. Inspirada em Quad, a Suíte se vale do que nessa peça se configura fundamental: “no campo da partitura, a peça televisiva Quad - composta para 4 atores, luz e percussão, sem palavras - sintetiza a relação entre espaço, sonoridade e musicalidade” (MARFUZ, 2013, p. 48)

O quadrado é uma das figuras geométricas mais frequentes e mais universalmente usada na linguagem dos símbolos. “Ora, Beckett que tem feito uso, com frequência, de símbolos (...) pode muito bem ter usado o quadrado como 'símbolo da terra, por oposição ao céu', ou ainda num outro nível, com 'símbolo do universo criado, terra e céu, por oposição ao incriado e ao criador; é a antítese do transcendente” (BERRETINI, 2004, p. 216). A cena, portanto, explora a vida em seu caráter essencial. O homem está fadado a vagar pelo mundo. E por mais que tente se relacionar (e por vezes consiga tecer relacionamentos), há uma alienação existencial que marca o destino humano.

Mas se a peça beckettiana se mantém *ad infinitum* nessa perspectiva de não-contato, nós testamos o que aconteceria caso houvessem alguns encontros. Nesse ambiente, o olhar, quando acontece pela primeira vez, ganha um significado peculiar ao ser sublinhado por todo o não-contato dos movimentos anteriores. Os poucos movimentos que, em nossa suíte, subvertem a regra do não-contato, servem apenas como distração, apontam outras possibilidades, mas que não são capazes de reconfigurar a “regra do jogo”.

(...) há na peça 'a visualização do tempo, sendo as personagens prisioneiras do tempo', isto é, do quadrado. Quadrado-prisão ou a 'quadratura da detenção', na expressão de Beckett. As personagens, que caminham, desaparecem, retornam e somem, e voltam a aparecer, fazendo seu percurso no quadrado, ao redor do centro – zona de perigo a ser evitada –, de maneira rítmica, com passos diferenciados cada uma, e que jamais se detém nem tentam escapar do espaço em que se encontram, além de prisioneiras do tempo (e da câmera) o são, em última instância, da vida (BERRETINI, 2004, p. 217).

Mediados por ruídos que possuem *status* de música urbana e vigiados constantemente pelas câmeras (de segurança? de jornalismo?), nos movimentamos. Câmera e público observam a cena de um lugar privilegiado.

As regras do jogo são claras: os/as atores/atrizes conhecem cada um dos movimentos – mas não sabem previamente quem irá executá-los. Isso leva a uma fundamental atenção dos/das

atores/atrizes à cena. Cada entrada e/ou saída de um/a ator/atriz implica em uma mudança de movimento – e isso define o desenvolvimento da peça como um todo. As entradas e saídas respeitam um meticuloso jogo de somas e subtrações, conforme apresentamos no apêndice A.

O movimento dos/das atores/atrizes no espaço ocorre a partir da seguinte premissa: as entradas sempre acontecem pelas laterais e as saídas, pelas diagonais. No original beckettiano, quatro atores/atrizes se movimentam, cada um/uma a partir de uma quina do quadrado. Andando de maneira ritmada, como que ao som de um metrônomo, o encontro é impossibilitado por um pequeno recuo existente no centro do quadrado.

O espaço goza de potencialidades na medida em que torna possível a realização de acontecimentos: portanto, ele precede a realização, e a potencialidade pertence ao possível (...). Esgotar o espaço é exaurir sua possibilidade, tornando todo encontro impossível. Desde então, a solução do problema está nesse leve recuo em relação ao centro, nesse esgueirar-se, nesse desvio, nesse hiato, nessa pontuação, nessa síncope, nessa rápida esquiva ou pequeno salto, que prevê o encontro e o conjura. A repetição não retira nada do caráter decisivo, absoluto, desse gesto. Os corpos evitam-se respectivamente, mas evitam o centro absolutamente (DELEUZE, 2010, p. 84 e 90).

Em nossa peça, exploramos algumas perspectivas de desequilíbrio no quadrado beckettiano. Acrescentamos um/uma ator/atriz aos quatro previstos no original, indeterminamos quem executa o quê, mudamos os ritmos dos passos entre os/as atores/atrizes, exploramos os espaços existentes no quadrado para além das laterais e diagonais, efetivamos alguns encontros e também abrimos a possibilidade de que, no centro do quadrado possa se formar um outro quadrado, que dentro de si contaria com mais um quadrado (que de forma fractal também seria evitado). Todas essas iniciativas partem do pressuposto de que só é possível avançar em relação ao mestre recuando para trás dele. A genialidade beckettiana impressa em “Quad” se encontra no apagamento de toda possibilidade de que algo aconteça. Recuando frente a esse imperativo, perguntamos: e se algo acontecesse? E talvez a resposta nos leve novamente a Beckett: nada mudaria. O que acontece é apenas uma distração, enquanto, de fato, nada acontece. A subversão do Quad na Suíte [en]quadrada não muda o que nela está impresso de maneira contundente.

### 3. [Live] Electronics

Na obra multimodal Suíte [en]quadrada, utilizamos o software livre Pure Data<sup>vi</sup> (PD) para geração de síntese sonora e processamentos de áudio e vídeo. Considerando que o *Quad* é uma obra produzida para televisão, entendemos ser relevante explorar na Suíte [en]quadrada a

parte visual em um contexto tecnológico atual e adicionar conteúdo sonoro condizente aos processos de livre improvisação concebido a esta obra. Dividimos a construção dos processos visuais/sonoros (denominado *live electronics*) em três subdivisões estruturais e conceituada em algumas linhas metodológicas comprovisatórias.

Sobre os materiais, utilizamos de forma geral três patches<sup>vii</sup> construídos em Pd. O primeiro encarrega-se de gerenciar a captação de movimentos dos/das atores/atrizes via webcam. Este sistema permite à webcam captar as imagens das ações dos/das atores/atrizes e acoplada ao Pd adquirir dados para manipular a taxa de frequências de osciladores, por exemplo. O segundo patch é um apanhado de síntese Fm, processamentos de áudio (delay, reverb e síntese granular). O terceiro patch consiste em processar e transformar as imagens captadas. Estas passam por processamentos como *blur*, delay e modificações de cores e formas. É relevante apontar que todos os procedimentos são produzidos e manipulados em tempo real, não existindo *samples*, no caso do sistema de áudio ou gravações em tempo diferido de vídeos.

Sobre as metodologias comprovisatórias<sup>viii</sup> utilizadas podemos citar alguns conceitos:

- *Sound/Visual Layers* (Bhagwati, 2014) - consiste em abordar várias camadas de conteúdo visual e sonoro em processos de *looping* (ALIEL, 2016).
- *Fluxogramas de Opções* (Bhagwati, 2014) - estruturação que permite múltiplas ações intencionais, permitindo a ocorrência da imprevisibilidade de ações.
- *Recursos Tecnológicos* (Dudas, 2010) - utilizar-se de recursos tecnológicos para expandir as possibilidades existentes de uma obra que envolva composição e improvisação.
- Plano de Diretrizes e Plano de Contingências (ALIEL, 2015 e 2016) - planos de ações que possibilitam princípios restritos (composição) e imprevisíveis (improvisação).

Neste quadro complexo, utilizamos do recurso da comprovisação para gerenciar projeções visuais e processos sonoros. Este gerenciamento é organizado em duas frentes: os dados captados e registrados pela webcam e as alterações randômicas de parâmetros causadas por algoritmos estocásticos. Em outras palavras, os/as atores/atrizes ao produzirem gestos geram dados que são captados através de uma webcam conectada aos algoritmos. Essas informações proporcionam mudanças dos critérios que organizam as projeções visuais e as características sonoras. Estas modificações em conjunto aos algoritmos alteram de forma randômica os conteúdos e a relação/percepção de manipulação dos/das atores/atrizes. Nosso objetivo é intencionalmente desenvolver uma ausência de referencial causa/efeito nas

contingências produzidas pelos/pelas atores/atrizes. Por exemplo, um efeito sonoro causado por um determinado gesto pode não ocorrer novamente, indicando ao/à ator/atriz que este não tem um controle pleno sobre o “comportamento” dos parâmetros sonoros/visuais (imprevisibilidade). Cada novo gesto produz uma nova camada sonora ou visual que integra a obra que pode ou não se repetir, criando um ambiente de pluralidade perceptiva e versátil a se adaptar às múltiplas contingências recorrentes em uma analogia direta a metáfora comprovisatória da *vida* proposta por Fujak (2011):

O princípio que articula em seus métodos a arte contemporânea transversal em analogia às situações de vida de forma transparente (como resultante do que é rigorosamente planejado e do que está sujeito a mudanças imprevisíveis, para as quais devemos responder operacionalmente e criativamente) (FUJAK, 2011, p. 05).

Abordamos o processo comprovisacional sob a perspectiva de Fujak (2011) para descrever a construção dos conceitos que regem os procedimentos de *live electronics* da *Suíte [en]quadrada*. Para ele, a existência de um contexto de diretrizes (físicas, sociais etc.) é questionada pelo fato dessas regras não se tornarem fidedignas como imaginadas, ou seja, são indeterminadas devido às imprevisibilidades recorrentes a todos os indivíduos e realidades.

### **Considerações finais**

A *Suíte [en]quadrada*, na intersecção das três linguagens artísticas que a compõem, se configura como um jogo de tabuleiro. O tabuleiro é o quadrado, os/as atores/atrizes, o operador do *live electronics* e os músicos/musicistas são as peças - com diferentes funções e regras de acionamento para entrarem nesse jogo em suas diversas camadas. A narrativa que decorre desse jogo é, em parte, produzida pela ação desses *players*. E, por fim, se configura na experiência estética de cada espectador, que terá contato com essas camadas imagéticas e sonoras amalgamadas.

Em cada linguagem artística que compõe a performance, certas diretrizes garantem direcionalidades para o jogo. Em vez de atentar para uma hipotética trajetória única, fruto de uma direção objetiva, a *Suíte [en]quadrada*, em sua proposta comprovisatória, aciona uma “busca flutuante, um alerta constante para as energias criativas em jogo, suas potências” (TENENBLAT, 2015, p.7), estimulando conexões e contaminações entre os/as participantes.

Nesse sentido, a *suíte* foi desenvolvida na esteira da criação coletiva e colaborativa. Coletiva na medida em que trabalha com direcionalidades, em vez de direção, possibilitando

vários caminhos para a performance. E colaborativa na medida em que cada núcleo de criação contribui nas suas especificidades processuais e o resultado material é decorrente do encontro e interferências entre as linguagens.

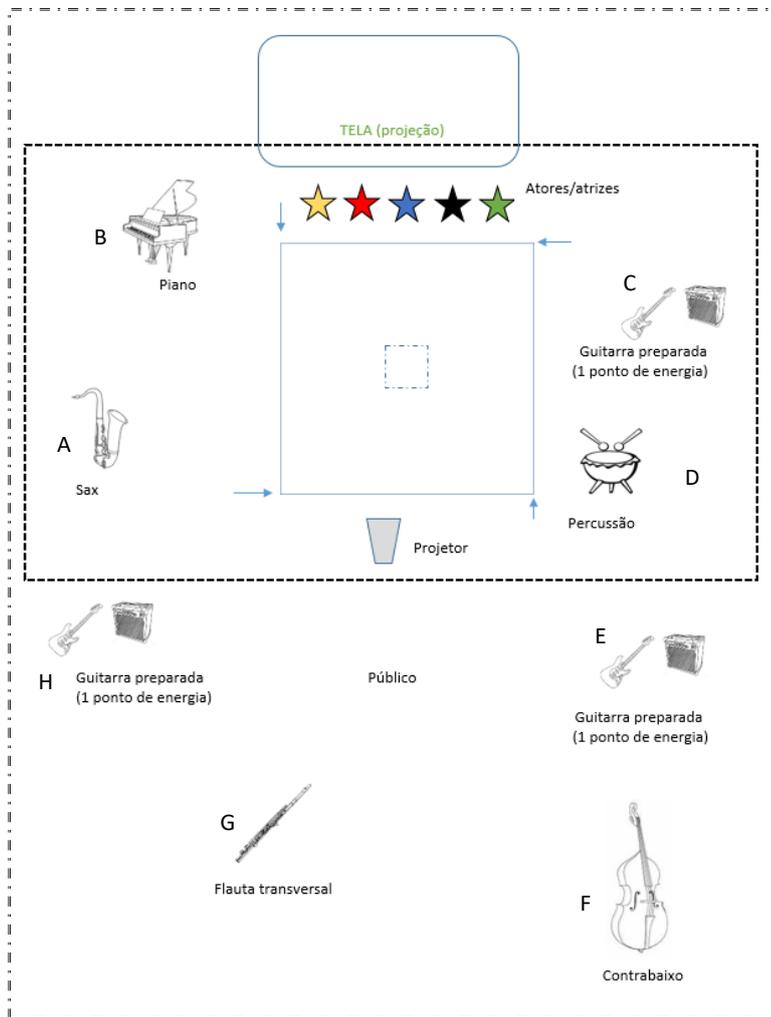
Tal proposta artística surge de uma pergunta por materiais cênicos que dialoguem com a sonoridade ruidosa e textural da música experimental. A perspectiva teatral de artistas como Samuel Beckett, que receberam a alcunha de teatro do absurdo, parecem especialmente instigantes nesse diálogo. Entendemos que as experiências fragmentárias que nos atravessam cotidianamente precisam encontrar no campo das artes um contorno específico.

## Referências

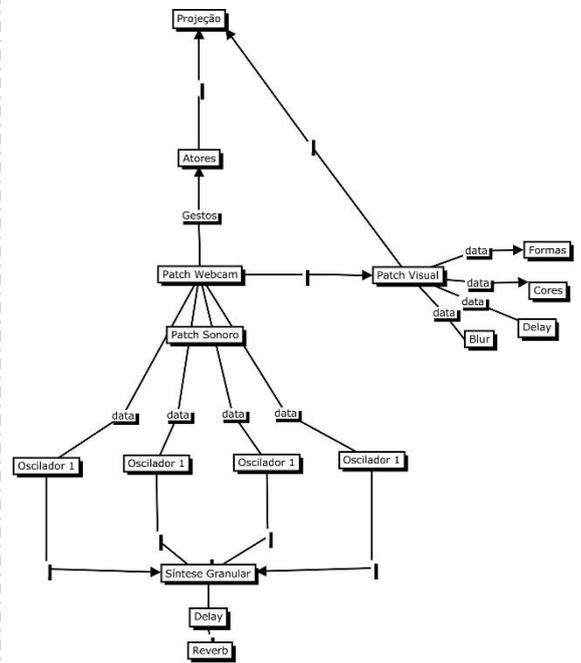
- ALIEL, Luzilei - Sons sem Sino: Abordagens Comprovisatórias em Instalações Sonoras. In: *IV Jornada Discente PPGMUS-USP*. São Paulo/SP: 2016.
- ALIEL, L.; COSTA, R.; KELLER, D. Comprovisação Abordagens Desde a Heurística Estética em Ecomposição. In: *SBCM - XV Simpósio Brasileiro de Computação Musical*, Campinas/SP, p. 169-180, 2015.
- BERRETINI, Celia. *Samuel Beckett: escritor plural*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BHAGWATI, Sandeep. Towards Interactive Onscreen Notations for Comprovisation in Large Ensembles. In: *Sound & Score: Essays on Sound, Score and Notation*. 2014.
- COSTA, Rogério. *Música Errante: o jogo da improvisação livre*. São Paulo: Perspectiva, FAPESP, 2016.
- DELEUZE, Gilles. *Sobre o teatro: Um manifesto de menos; O esgotado*. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- DUDAS, Richard. Comprovisation: The Various Facets of Composed Improvisation within Interactive Performance Systems. *Leonardo Music Journal* 20 p. 29-31, 2010.
- FUJAK, Július. Comprovisación – Notas para la discusión sobre la validez del concepto. *Oro Molido* No. 33, Madrid, Spain. 2011.
- MARFUZ, Luiz. *Beckett e a implosão da cena: poética teatral e estratégias de encenação*. Perspectiva: São Paulo, 2013.
- TENENBLAT, Nitzá. Direção e Direcionalidade na Criação em Coletivo. *Revista do LUME: Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais*. Campinas, N° 7, agosto, p.1-9, 2015.

## Apêndice A: Partitura Comprovisatória da Suíte [en]quadrada:

### Mapa de palco



### Fluxograma Pure Data



### Jogo cênico

Movimento	Atores	Músicos
1	0 + I = I	Duo
2	I + I = II	Trio
3	II + I = III	Solo
4	III + II - I = IV	Trio
5	IV - III + I = II	Duo
6	II - I = I	Solo
7	I + I + I + I + I = V	Acumulação - Tutti
8	V - II = III	Silêncio
9	III - I = II	Duo
10	II - I = I	Solo

### Fichas de sorteio das formações musicais

Movimentos	Ficha 1	Ficha 2	Ficha 3	Ficha 4
1	A E	B C	D G	C F
2	C B H	D G H	D A F	A E G
3	B	A	F	D
4	D F G	A E H	C B H	B E H
5	A G	F G	A E	C G
6	A	F	E	G
7	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti
8	Silêncio	Silêncio	Silêncio	Silêncio
9	C E	D H	B F	A F
10	F	B	A	B

Movimentos	Ficha 5	Ficha 6	Ficha 7	Ficha 8
1	D H	B E	A F	B H
2	A C E	C F H	D E H	A D G
3	G	A	G	F
4	A D H	B D G	B C F	A B E
5	B F	C H	A E	C H
6	B	C	E	H
7	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti
8	Silêncio	Silêncio	Silêncio	Silêncio
9	A D	A F	C H	D E
10	F	D	B	D

## Notas

---

<sup>i</sup> Orquestra Errante é um grupo de improvisação musical ligado ao departamento de música da Universidade de São Paulo. O grupo atua como um laboratório de experimentações práticas e reflexões teóricas a respeito da improvisação contemporânea.

<sup>ii</sup> KairosPania é uma companhia cênico musical dedicada ao diálogo entre a cena e a música experimental contemporâneas. O grupo foi criado a partir do interesse em produzir peças que utilizassem o corpo e o espaço como material estético complementar a música, ao som e ao ruído para as produções no campo da sonologia.

<sup>iii</sup> Vide apêndice A.

<sup>iv</sup> Essas mudanças são inspiradas na peça “Play” de Samuel Beckett, onde os/as atores/atrizes são convocados à fala à medida em que suas cabeças são iluminadas. Na Suíte [en]quadrada, músicos e musicistas ganham o direito de executar seu instrumento quando ganham foco na cena.

<sup>v</sup> Para a pesquisadora Nitzá Tenenblat (2015), nos processos de criação em coletivo pode-se diferenciar graus de objetivação das performances. Enquanto na direção “trabalha-se prioritariamente com edição, exclusão e redirecionamento de proposições para se destilar significação, na direcionalidade trabalha-se prioritariamente com estímulo a conexões e contaminações para se destilar significação” (TENENBLAT, 2015, p.8).

<sup>vi</sup> Pure Data é um ambiente de programação gráfica para áudio e vídeo usado como ambiente de composição interativo e como estação de síntese e processamento de áudio em tempo real. Foi originalmente desenvolvido por Miller Puckette (IRCAM) e, por se tratar de um projeto de código aberto, conta com uma grande base de desenvolvedores trabalhando em extensões para o programa.

<sup>vii</sup> Patches - Termo que designa os arquivos programados em Pure Data. Podem ser tanto em aspecto visual quanto sonoro.

<sup>viii</sup> De maneira geral, o conceito de improvisoação equivale a propostas que abraçam de forma igualitária diretrizes e contingências, ancorando o processo criativo na interação entre as participações acionadas.