

Música deslizando no espaço

- 1) Os músicos, com seus instrumentos na mão, caminham em silêncio, se distanciam, escolhem e estacionam em lugares “adequados”. Destes lugares deve ser possível ver TODOS os outros músicos.
- 2) Solos. Num primeiro momento, **um de cada vez (e nunca mais de um)** em sequência, apresenta **uma** ideia sonora curta e bem delimitada (gesto, figura, textura, objeto), silencia e ouve os sons ambientes e as ressonâncias do local (*diálogo com as paredes*). Se, por acaso, mais de um músico tocar ao mesmo tempo, um deles deve silenciar. Deve haver, entre cada intervenção dos músicos, um breve silêncio. Os outros escutam atentamente. O material inventado deve ser memorizado e vai se desdobrar no instante seguinte.
- 3) Tutti. Num segundo momento, os músicos nos seus lugares procuram interagir à distância, utilizando os materiais sonoros criados no item anterior mesmo que a escuta dos outros seja limitada. A escuta deve ser concentrada e intensificada. Os sons do contexto e do ambiente podem e devem ser integrados na performance (ruídos, reverberações etc.). Cada músico deve se preocupar em ouvir os outros e ser ouvido. Para isso, deve intercalar sons e silêncios em sua performance. Apesar dos materiais provavelmente heterogêneos, a textura deve ser equilibrada e a densidade baixa.
- 4) Depois de algum tempo, mantendo o mesmo tipo de material sonoro escolhido anteriormente, os músicos devem caminhar em direção a algum ponto de convergência no espaço. Aos poucos este ponto é definido e os músicos se aglomeram. Os sons também se aglomeram. A densidade e a intensidade aumentam: momento “festivo”. Heterogeneidade.
- 5) Durante o momento festivo, aos poucos os músicos vão parando até sobrar só um, que permanece tocando. Os outros se afastam e formam um círculo em volta dele que se torna uma espécie de “mestre”.
- 6) Ele começa a caminhar e conduz o grupo que o segue tocando criando um fluxo sonoro homogêneo e integrado (como no exercício

de peixe-cardume). Neste percurso ele escolhe alguns lugares para estacionar.

- 7) Nestes lugares, o mestre faz um solo acompanhado pelo restante dos músicos que refazem o círculo em volta dele (ideia de figura e fundo). Eventualmente, em uma das paradas, ele silencia, no que é imitado pelo grupo. Após cada parada, surge um novo mestre que retoma o percurso a partir do item 6, propondo um novo material sonoro.
- 8) O terceiro e último mestre faz só um percurso no espaço. Durante este percurso ele vai parando em alguns lugares. Em cada parada, um músico é “abandonado” até só restar o mestre que permanece caminhando e tocando. Os músicos “abandonados”, tocam sons “tristes e lamentosos”, espaçadamente, acompanhando o mestre solista. A peça termina depois que o mestre escolher um lugar para parar e “morrer”.

Ideia 1 a partir de Kagel

- 1- um grupo 1 de 2 a 3 músicos improvisa/interage criando uma “peça” coesa/coerente. Entram gradativamente, um a um.
- 2- Um segundo grupo 2 (2 a 3 músicos) “escondido” (noutro lugar, atrás da cortina, no meio do público etc.), de vez em quando entra “atrapalhando” o primeiro grupo com materiais muito contrastantes (estabelecer sincronia interna: algum músico rege as entradas e saídas).
- 3- Inicialmente (nas primeiras intervenções do grupo 2) dois materiais/duas músicas contrastantes convivem.
- 4- Depois de algumas intervenções do grupo 2 os grupos vão convergindo para um terceiro material. As intervenções vão aumentando de duração.

Ideia 2 a partir de Kagel

- 1- Dois músicos “sedentários” preparam e delimitam seus territórios de ação: um espaço, uma mesa, instrumentos, objetos sonoros (que soam) etc.
- 2- Dois músicos “nômades” preparam seu arsenal de ação: instrumentos, objetos sonoros (que soam), etc.
- 3- Os quatro músicos se colocam em regiões distantes da sala/espço.
- 4- Os dois músicos sedentários começam a delimitar sonoramente seus territórios, mantendo algum tipo de interação (sonora e visual) à distância. A ação cênica também deve ser intencional e integrada à performance. Estabelece-se um ambiente estável.

Jogo

2 músicos, de costas um para o outro, delineiam monólogos autossuficientes, autônomos e coerentes internamente (como que falando sozinhos...). As interações se dão num nível casual e/ou inconsciente (quase sem querer). Um terceiro músico tenta, eventualmente, conectar as coisas, reciclando materiais que ele vai ouvindo (na forma de “comentários”).

Sociedade alternativa surrealista:

uma performance cênico-musical

Duração: mínimo, 30 minutos; máximo, 2 horas.

Local: o que for disponível – por exemplo: Parque da Água Branca

Trata-se de um ambiente interativo em que cada músico deve construir um personagem para atuar na performance.

Os performers devem, acima de tudo cooperar, embora haja espaço para a discordância e para as minorias *dissonantes* (ou seja, os loucos e

desajustados são bem vindos...).

A construção dos personagens deve ocorrer num momento preparatório, anterior à performance propriamente dita (isto é, os personagens deve ser compostos em tempo diferido) e incluir vários tipos de *ritornelos* que vão condicionar as suas características e potencialidades de atuação. Este ritornelos se concretizam em certos atributos, tais como nome, aparência e figurino; temperamento, caráter e função na sociedade; movimentação característica e, obviamente, equipamentos produtores de som (corpo, voz, instrumentos tradicionais e inventados, máquinas, computadores, objetos etc.). O ideal é que cada performer escreva um pequeno texto descrevendo as características do seu personagem. Talvez seja adequado realizar exercícios/ensaios para consolidar cada um dos performers/personagens, antes de juntar os personagens em uma performance coletiva. A ação cênico-musical, evidentemente, deve se relacionar com o personagem criado por cada performer.

(Sabemos que músicos, em geral, não são atores. A proposta não pretende fazer com que os músicos se comportem como atores, mas que incorporem, na medida de suas possibilidades e de maneira sutil, a dimensão cênica e/ou coreográfica em sua atuação. O público não vai assistir a uma história explícita com personagens interagindo. Os cenários, os figurinos e os personagens servem como guias temáticos para a performance e devem criar, para o público, juntamente com a dimensão sonora, camadas múltiplas de significação).

Já em cena e à vista de um eventual público, num momento imediatamente anterior à performance propriamente dita (duração de 5 a 10 minutos), cada artista/personagem deve construir seu território pessoal de atuação no local da apresentação. Para isso deve utilizar recursos disponíveis no local (tais como bancos, mesas, árvores, canteiros, grades etc.) ou trazidos de casa tais como móveis, tapetes, artigos de decoração etc. Seria adequado que o artista chegasse no local da performance trajando o seu figurino e trazendo uma mala contendo o seu material cênico e seus instrumentos. Este território será o seu *palco particular* durante a performance. Isto não significa que ele

não possa eventualmente se movimentar e se deslocar. Significa sim, que este é o seu espaço privilegiado, onde ele pode permanecer durante toda a performance, onde ele tem seus pertences, onde ele se prepara e de onde, eventualmente, ele parte para outros lugares e para onde ele, necessariamente, volta no final. Dali ele interage com os outros músicos/personagens. O território total da performance deve ser adequado às práticas interativas cênicas e sonoras. Neste sentido, não deve ser, nem muito aberto, nem muito fechado. Seria interessante também, que o espaço fosse favorável ao deslocamento do público que poderia assistir a performance a partir de vários ângulos (de longe, com visão global; perto de algum personagem, com visão parcial etc.). Ações muito explicitamente teatrais, tais como gesticular, acenar, conversar, tocar nos outros personagens, etc., se não acompanhadas de uma dimensão sonoro-musical, devem ser evitadas. As atuações devem sempre integrar aspectos cênicos e sonoros. Todos os personagens devem interagir entre si, sonora e cenicamente, de várias formas e em variados graus de intensidade. Mesmo que algum personagem se caracterize pelo ensimesmamento e a introspecção, deve haver interação. Os personagens devem expor uma personalidade singular e específica através de afetos mais ou menos explícitos (carinho, simpatia, antipatia, raiva, desdém, indiferença, ansiedade, prepotência, insegurança, calma, pressa, delicadeza, rudeza, medo, alegria, humor, tristeza, amor etc.).

Possibilidades de jogo: se opor, se adaptar, ir junto, coincidir, complementar, esperar, disparar, influir, dominar, imitar, repetir, transformar, acumular, pontuar, contrastar, etc.

Um exemplo de personagem seria: o palhaço amedrontado. Ele é grandalhão, extrovertido e desajeitado. Mistura um humor espalhafatoso com um receio de não ser aceito. Fala alto e está sempre preocupado em divertir e agradar os outros. No fundo ele é tímido e triste e esconde seu verdadeiro caráter. Tem dificuldades em se concentrar e às vezes apresenta momentos de melancolia.

MEDITAÇÃO 1

Proposta de criação e performance coletiva: composição, improvisação e *live electronics* (áudio e vídeo)

- 1- Para 3, 4 ou 5 instrumentos capazes de produzir sons longos. A percussão, por exemplo, pode ser utilizada, desde que se busque a continuidade através da utilização de rulos e trêmulos. A ideia geral é de continuidade. Devem ser evitados ataques pronunciados e movimentos bruscos que remetam, por exemplo, ao envelope dinâmico de um ataque percussivo. A sensação geral deve ser de tempo estático, liso e de transformação gradual lentíssima. Em outras palavras: de longe, tudo é sempre igual, de perto, tudo é sempre diferente. Duração: aproximadamente 15' (até o silêncio acústico, eletrônico e visual). Dinâmica *sempre* entre *ppp* e *mp* (adaptações proporcionais podem ser feitas dependendo do espaço da performance). Apesar da dinâmica restrita, deve ser mantido um alto grau de tensão e energia. A performance deve estar sempre próxima do silêncio, mas as pausas devem ser evitadas, a não ser em pequeníssimas respirações utilizadas para a retomada de energia.
- 2- Cada instrumentista atua dentro de um espaço sonoro restrito e limitado. Para isso, cada um escolhe, antes da performance *um som* singular (consciente de suas características e qualidades básicas: substância, densidade, granulosidade e grau de flutuação).
- 3- Improvisação: o início e o final da performance não precisam ser sincronizados. Cada um faz seu som oscilar minimamente em torno de seu ponto de origem (o que garante a identidade do material de cada um) e interage com os outros num tempo estendido. Sensação de imersão e estaticidade. Palavra chave: *Meditação*.
- 4- De acordo com as possibilidades do local da apresentação, cada músico escolhe um ponto no espaço em torno do qual imagina um pequeno território e a partir do qual deve realizar movimentos mínimos durante a performance. Os movimentos podem incluir pequenos deslocamentos no espaço ou movimentações de partes do corpo. Para que o resultado cênico seja perceptível, os músicos devem começar

da forma mais estática possível. Os movimentos devem ser sutis, porém revestidos de intencionalidade. É importante que os movimentos se diferenciem do gestual espontâneo relacionado à técnica instrumental. A não ser que estes sejam redimensionados intencionalmente. Movimentos abruptos devem ser evitados.

- 5- O processamento eletrônico de áudio capta e interage com o fluxo sonoro acústico criando uma segunda camada que distorce de maneira sutil o resultado acústico original. Trata-se de uma espécie de eco longínquo distorcido que é espacializado (8 caixas, se possível) pelo sistema eletroacústico. O músico responsável improvisa este procedimentos em tempo real.
- 6- Vídeo e iluminação: um spot e uma câmara para cada instrumentista (focalizando algum detalhe corporal) ou para o conjunto (dependendo dos recursos técnicos disponíveis). As imagens captadas da performance são mixadas (com imagens pré-gravadas e processadas pelo artista visual relacionadas à ideia de *meditação*, evitando os óbvios clichês), processadas em tempo real e projetadas nas paredes do espaço da performance, de modo que os músicos (e o público) se sintam imersos no ambiente.
- 7- Para favorecer a elaboração do planos cênico e de iluminação, os músicos se vestem de branco.

Criar uma proposta que envolva o espaço, evocando as funções comunicativas dos animais: criação de territórios, movimentações, envio de mensagens, sedução.

Permanências, espasmos e vazios

Para o grupo de improvisação Entremeios

Rogério Costa - 2015

- a) O primeiro performer apresenta uma ideia sonora/imagética característica e permanece nela, transformando-a por dentro, sem abandona-la (tempo lento, economia de materiais);

- b) Os outros vão entrando em seguida, um por vez, e se integram no fluxo, com materiais complementares;
- c) constitui-se aos poucos e gradativamente uma textura complexa (som e imagem) que se move lentamente;
- d) depois que o último performer entra e a textura está delineada e funcionando, passam a ocorrer momentos de silêncio total (sonoro), propostos de forma abrupta por algum dos músicos: quando um para, todos os outros param, só permanece a imagem;
- e) a imagem também pode propor silêncios e quando isto ocorre todos param;
- f) estes silêncios têm duração variada e são interrompidos assim que algum dos performers voltar a atuar;
- g) a cada retorno depois dos silêncios, os performers devem distorcer sutilmente seus materiais distanciando-os gradualmente da textura original;
- h) a peça termina quando os materiais estiveram totalmente descaracterizados e o ambiente se aproximar do caos. Neste momento algum dos performers cria um gesto de finalização que deve ser imediatamente imitado pelos outros da forma que for possível.

Num primeiro momento deste percurso interativo as ideias sonoras e visuais vão sendo criadas gradativamente. Deste movimento surge uma textura consistente. A partir daí, estabiliza-se uma espécie de organismo que exerce suas potências se transformando por dentro. O silêncio (visual/sonoro, individual/coletivo) eventual funciona como uma turbulência que gera espasmos no fluxo sonoro. Após cada ocorrência destes espasmos silenciosos a textura retorna cada vez mais distorcida e tende à desorganização. Gradativamente a desorganização se impõe, gerando um último espasmo que conduz ao vazio final.

Serenidade: diálogos cautelosos: o ambiente sonoro-visual deve ser construído vagarosamente, com muita cautela (lentidão, escuta profunda, concentração). Os performers vão entrando um de cada vez. O primeiro performer, naturalmente condiciona o ambiente geral da performance uma

vez que os outros 3 buscam ajustar suas atuações ao ambiente geral que vai se formando gradativamente. Cada performer deve poder apresentar seu material com tranquilidade. Pela ordem de entrada teremos um solo seguido de um duo, de um trio e, finalmente do grupo todo. Depois que os 4 tiverem entrado estabelece-se um ambiente/textura geral (que pode ser composto internamente, por elementos gestuais, figurais ou texturais) que deve desenvolver suas potencialidades intrínsecas sem perder sua identidade pautada pela ideia de serenidade. Depois de um certo tempo o caminho se inverte do quarteto para o trio até o solo final passando pelo duo. A ordem de saída dos músicos não precisa ser a mesma do início. O último performer constrói uma finalização convincente.

Espelho responsorial: um performer enuncia uma espécie de pergunta, uma ideia sonora complexa com começo, meio e fim (um gesto complexo, um objeto sonoro) com uma duração de uma respiração. Faz-se uma breve pausa. Em seguida os outros performers “respondem” coletivamente utilizando materiais que dialoguem com a pergunta original como numa espécie de espelho distorcido. Durante a resposta o primeiro performer silencia. A estrutura temporal “discursiva” da resposta deve ser semelhante à da pergunta (os performers devem procurar sincronizar entre si, o início e o final da resposta). Breve pausa. Toda estrutura responsorial se repete com outro performer formulando a pergunta que pode apresentar material sonoro novo ou derivado dos anteriores. Segue desta forma até todos os performers terem formulado uma pergunta. A estrutura geral será portanto: solo 1/trio, solo 2/trio, solo 3/trio, solo 4/trio (sempre entremeados com pausas breves). Depois do último trio, faz-se uma pausa breve e o grupo inteiro entra simultaneamente usando materiais novos. Os materiais provavelmente serão muito divergentes. Aos poucos vão sintonizando até convergirem num material mais ou menos homogêneo em dinâmica piano. A partir daí crescem gradativamente até o fortíssimo quando então, cortam súbito (usar o recurso visual para o corte). Fim.