

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



**O papel da Música Cénica nas Artes Performativas – Criação de um concerto através de quadros performativos**

Trabalho de Projeto

Inês Rodrigues da Silva

setembro de 2022

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



## **O papel da Música Cénica nas Artes Performativas – Criação de um concerto através de quadros performativos**

Inês Rodrigues da Silva

Trabalho de Projeto submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Artes Teatro – especialização Artes Performativas, realizado sob a orientação científica da Professora Doutora Graça P. Corrêa, professora e investigadora na FCUL-Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa e coorientação do Professor especializado em música Carlos Garcia.

## Agradecimentos

À minha família pelo apoio incondicional que têm mostrado ao longo de todo o meu percurso acadêmico e por terem acreditado sempre no meu potencial enquanto artista.

Ao Jorge Graça, à Mariana Vences e à Mariana Miguel pela inspiração, respiração e transpiração.

A todos os que estiveram presentes na estreia do espetáculo e que deram o seu contributo através do questionário e das conversas informais.

À professora Graça e ao professor Carlos pela Orientação.

Ao Gustavo, por tudo.

## Resumo

Na tentativa de aprofundar o conhecimento sobre a *Música cénica*, procedeu-se à criação de um espetáculo que obedecesse a um conjunto de características específicas deste género artístico. Assim, nasce “Uma canção em sete quadros”, um espetáculo de música cénica que explora diferentes relações e formas de interação entre a música e outras artes performativas. Com o objetivo de que esta pesquisa se desse de uma forma mais precisa, o objeto artístico foi apresentado através de quadros performativos, resultando assim, numa espécie de concerto-performance. Ao longo do objeto artístico são exploradas diferentes relações entre a música e o teatro, a imagem, o vídeo, a tecnologia, o movimento, a poesia e a pintura. De todos os modos performativos explorados, as tecnologias digitais, a seguir à música, foram as mais utilizadas ao longo da criação do objeto artístico. Também são exploradas ao longo do espetáculo várias formas de interação entre a música e as outras artes performativas, resultando assim, em diferentes níveis de condensação e fusão entre as diferentes artes presentes no objeto artístico.

Palavras-chave: Música cénica, Concerto-performance, Tecnologia de arte digital, Música, Performance.

## Abstract

In an attempt to deepen the knowledge about *scenic music*, a show was created that followed a set of specific characteristics of this genre. Thus, "Uma canção em sete quadros" is born, a show of scenic music that explores different relationships and forms of interaction between music and other performative arts. In order to make this research more accurate, the artistic object was presented through performative tableaux resulting in a kind of concert-performance. Throughout the artistic object, different and varied relationships between music and theatre, image, video, digital art technology, movement, poetry and painting are explored. Of all the performing modes, digital art technology, after music, was the one most used throughout the creation of the artistic object. Various forms of interaction between music and other performing arts are also explored throughout the show, resulting in different levels of condensation and fusion between the different arts explored in the artistic object.

Keywords: Scenic music, Concert-performance, Digital arte technology, Music, Performance.

# Conteúdo

Índice de Figuras .....	1
1. Introdução .....	2
2. Estado da Arte .....	3
3. Trabalho de projeto .....	10
3.1. Problemática.....	10
3.2. Objetivos .....	11
3.3. Estratégias .....	12
3.4. Metodologia .....	13
3.5. Calendarização .....	14
4. Conceção do objeto artístico .....	15
4.1. Inspirações para a criação do espetáculo.....	15
4.2. Descrição dos quadros performativos .....	19
4.3. Inspirações para cada quadro performativo.....	23
4.4. Criação do espetáculo.....	28
4.5. Relações entre diferentes artes performativas .....	31
4.6. Título do espetáculo .....	36
4.7. Apresentação do espetáculo .....	37
5. Avaliação.....	38
6. Conclusões .....	42
Bibliografia .....	45
Anexos.....	49

## Índice de Figuras

Figura 1 - Notas de partitura da peça "Living Room Music" .....	8
Figura 2 - Experimentação criativa na ESTC .....	29
Figura 3 - Fase de ensaios .....	29
Figura 4 - Quadro 1.....	32
Figura 5 - Quadro 2.....	33
Figura 6 - Quadro 3.....	33
Figura 7 - Quadro 4.....	34
Figura 8 - Quadro 5.....	35
Figura 9 - Quadro 6.....	35
Figura 10 - Quadro 7.....	36

# 1. Introdução

A quantidade de trabalhos artísticos existentes que exploram a relação entre a música e outras artes performativas é tão vasta e antiga quanto as origens da própria arte. Existe também um grande número de géneros artísticos que apresentam como característica intrínseca esta exploração da música em relação com outras artes performativas, como é o caso da ópera, do teatro musical e da música-teatro. A música cénica, sendo um género vizinho destes últimos e, apresentando características semelhantes, distancia-se em vários aspetos.

No capítulo 2 será apresentada uma breve história do surgimento da música cénica, bem como algumas obras de compositores influentes no género e trabalhos que as antecederam.

No capítulo 3 será apresentada a proposta inicial deste trabalho de projeto. Serão enumerados os objetivos gerais e particulares, bem como as estratégias, a metodologia utilizada e a calendarização seguida.

A informação relativa a todo o processo de criação e apresentação do objeto artístico encontra-se no capítulo 4, onde é possível conhecer de forma aprofundada as diferentes referências que influenciaram o objeto artístico no geral e os diferentes quadros performativos em particular. Este capítulo também contém informações sobre o período de criação, a fase de ensaios, o dia da apresentação pública, bem como sobre as maiores dificuldades e conquistas encontradas no decorrer do projeto.

No capítulo 5 serão apresentados os resultados do questionário de fruição respondido por uma amostra de espectadores presentes na apresentação do espetáculo, bem como uma reflexão sobre a proposta de projeto concebida inicialmente tendo em vista os objetivos e estratégias que acabaram por ser atingidos, assim como o que não correu tão bem ao longo de todo o processo.

No capítulo final serão apresentadas as conclusões do projeto e as direções futuras a que esta reflexão nos apontará.

## 2. Estado da Arte

O cruzamento entre música e teatro tem vindo a ser bastante explorado ao longo da história das artes, principalmente através da ópera e do teatro musical. Contudo, esta ligação remonta-nos a uma época bem anterior à do aparecimento da ópera. A relação música-teatro é tão antiga quanto a existência humana: “As origens complexas do teatro, misturadas com as da música, dança e religião, provavelmente surgiram de rituais primitivos desenvolvidos para apaziguar os deuses” (Archer et al., 2003, p.10, tradução minha). É precisamente nos rituais humanos que encontramos os antepassados da relação música-teatro e de muitas outras artes. Olhando para o exemplo das tribos indígenas africanas, “O aspeto performativo do ritual não está apenas na música e na dança associadas ao transe, mas às vezes também contém mimetismo e sátira social” (Kennedy, 2003, p.21, tradução minha).

Também na Grécia antiga podemos observar esta ligação não só da música e do teatro, mas também de outras artes, nomeadamente através da presença do coro nas comédias e tragédias gregas. Para além disto, Mathiesen afirma que:

Alusões musicais e descrições gerais aparecem na *Ilíada* e na *Odisseia*, na poesia lírica e em obras dramáticas da Grécia antiga. Como quase toda essa literatura foi cantada, dançada e acompanhada por instrumentos musicais, a própria literatura faz parte da herança musical da Grécia” (2001, p.3428, tradução minha).

A tradição de incluir a música como linguagem complementar das peças teatrais acompanhou o desenvolvimento das culturas humanas. Já nos séculos XV e XVI, com os dramas litúrgicos e as comédias vernáculas, a música tinha um papel incidental na ação. É precisamente nessa altura que surge um tipo de comédia improvisada e interpretada por trupes profissionais de atores, a *Commedia dell'arte* (Brown, 2001, pp.608-609). Também no início do período moderno, nos teatros de Inglaterra, Itália e Espanha, era habitual haver interlúdios, danças e canções nos intervalos das peças de teatro (Williams, 2003, p.904). Estes interlúdios e a *Commedia dell'arte* são dos principais antecessores do género mais massificado no âmbito da relação música-teatro: a ópera.

As três primeiras peças reconhecidas como ópera são *Dafne* (1598), *Euridice* (1600) e *Il rapimento di Cefalo* (1600) (Brown, 2001, pp.609-610). Apesar da ópera ter

imensos subgêneros tais como Opera-ballet, Opera buffa, Opera comique, Opera séria, Operetta, entre outros, segundo o Grove Dictionary of Music and Musicians:

Concebida de maneira mais restrita, a palavra "ópera" significa um drama em que os atores cantam o tempo todo. Existem, no entanto, tantas exceções entre as obras operísticas do Ocidente - tantas obras popularmente chamadas de óperas nas quais algumas partes são ditas ou mimetizadas - que a palavra deveria ser definida mais genericamente como um drama em que os atores cantam algumas ou todas partes (Brown, 2001, p.606, tradução minha).

Um gênero que continua bastante em voga desde os seus inícios no século XIX e que exprime de uma forma muito particular esta relação música-teatro, é o teatro musical (também conhecido apenas como musical). Segundo a *Oxford Encyclopedia of Theatre and Performance*, um musical é:

Uma peça em que a música, geralmente na forma de canções, é essencial para a narrativa. Um musical normalmente depende da alternância de diálogo e música, em oposição à música contínua, discurso cantado (recitativo) e árias de ópera. (...) é frequente o uso de dança e coros de cantores ou bailarinos, além de performers e uma cenografia espetacular (Bratton, 2003, p.900, tradução minha).

Para além destes dois exemplos com características próprias e bem estabelecidas, existem muitas mais formas artísticas que realçam esta relação da música-teatro. Gostaria de salientar um gênero, com origens na ópera e noutras experimentações musico-teatrais, que surge nos anos 60 juntamente com as artes avant-garde. Apesar de haver vários nomes associados a este gênero, na língua inglesa, o termo normalmente mais utilizado é music theatre. Diferentes compositores e estudiosos foram adotando diferentes nomenclaturas, mas na língua portuguesa, as mais utilizadas são: música cénica, música teatral, música-teatro e teatro-música. Segundo o *Grove Dictionary of Music and Musicians*, a música cénica é “Um termo frequentemente usado para caracterizar um tipo de ópera e produção de ópera em que o espetáculo e o impacto dramático são enfatizados sobre fatores puramente musicais” (Clements, 2001, p.7035, tradução minha).

Há alguns autores que defendem a música-teatro como um grande gênero que engloba todas as diferentes formas musico-teatrais como a ópera e todos os seus subgêneros, a música de cena, teatro musical, drama musical, música cénica, entre outros (Clements, 2001, p.7036). Outros autores defendem que um melhor nome para essa definição seria teatro-música (theatre music) e que a música cénica (music theatre) é uma

forma de arte separada das referidas anteriormente, por não se enquadrar numa forma estilisticamente fixa de teatro (Green, 2013, p.5).

A música cénica é um género que engloba as obras musicais onde os compositores incluem e exploram elementos extramusicais como movimento, dança, teatro, texto falado, mímica, projeção de vídeo, recurso a tecnologias digitais, pintura, entre outros (Green, 2013, p.5; Clementes, 2001, p.7035; Santos, k., 2017, p.9). Uma das principais características que afasta a música cénica da ópera, dos musicais e da música de cena (teatro acompanhado por música) assenta na questão de a música ser utilizada como elemento cénico principal, em vez de servir enquanto acompanhamento da ação. Nas óperas, no teatro musical e no teatro acompanhado por música, estamos perante um teatro que utiliza música. Na música cénica, estamos perante música que utiliza teatro e outros elementos cénicos.

Todos estes termos (música cénica, teatro instrumental, música-teatro, teatro-música ou música teatral) correspondem à descrição do género music theatre. Contudo, nem todos os termos me parecem indicar o mesmo conteúdo performativo. Quando falamos em música cénica, na sua conceção existe uma hierarquia de elementos ao defender que as obras que conformam este repertório são eventos musicais acompanhados de ações cénicas e que a referência ao teatro presente na maioria das terminologias encontradas pode não ser favorável conceptualmente por não haver referência a nenhuma outra área artística (Serale, 2019, pp. 42-43). Da mesma forma, também é correto utilizarmos o termo teatro música quando nos queremos referir a um tipo de espetáculo que conecta estes dois elementos, teatro e música, de uma maneira despretensiosa e não hierárquica (Serale, 2019, pp.41).

Outro aspeto que merece ser referido, é a questão de quem interpreta estas obras cénico-musicais. Do meu ponto de vista, existem duas vertentes possíveis. A primeira corresponde a obras interpretadas apenas por músicos, que passam a ser performers por entrarem noutros domínios da arte para além da música. Como afirma Green, um músico torna-se num artista performático quando recebe responsabilidades de outras áreas (por exemplo, quando o músico tem de executar um movimento ou uma coreografia), ou quando lhe são retiradas as responsabilidades musicais (por exemplo, quando o instrumento musical é retirado da ação e o músico tem de fazer de conta que o está a tocar) (2013, p.6). A segunda vertente corresponde a obras que foram compostas para

músicos e para artistas de outras áreas (por exemplo, algumas obras de John Cage que foram compostas para serem executadas por músicos e bailarinos).

Para percebermos melhor este conceito vasto e experimental que é a música cénica, convém conhecermos a sua história e o contexto em que surgiu, bem como alguns dos compositores que mais contribuíram para a proliferação desta forma de arte. Algumas obras frequentemente citadas como antecessores da música cénica são *Pierrot lunaire* (1912) de Schoenberg, *L'histoire du soldat* (1918) de Stravinsky, *Mahagonny Songspiel* (1927) de Kurt Weill e *Il combattimento di Tancredi e Clorinda* (1624) de Monteverdi (Clements, 2001, p.7035). Para além destas obras específicas, o conceito de Gesamtkunstwerk (Obra de arte total) proposto por Richard Wagner, acabou por influenciar as revoluções cénicas do século XX (Fernandino, 2008, p.20). Inspirados por esta ideia e pela vontade de descartar as grandes óperas, os compositores da geração do pós-guerra da Europa ocidental e da América do Norte, começaram a compor obras musicodramáticas de pequena escala (Clements, 2001, p.7035), fortemente inspirados pela arte da performance.

Apesar das práticas performativas terem eclodido sob inúmeras configurações no decorrer do século XIX, a palavra *performance* entrou no nosso léxico apenas ao longo do século XX (Santos, J., 2017, p.32). A performance no século XX, praticada por artistas insatisfeitos com as limitações das formas mais estabelecidas, acaba por se expressar através de variáveis infinitas (Goldberg, 2007, p.10), sendo importante também referir os *happenings* e a *body art* como outras tendências artísticas de vanguarda que surgem também nesta época (Serale, 2019, p.53).

Segundo Goldberg,

Devido à sua natureza, a performance dificulta uma definição fácil ou exata, que transcenda a simples afirmação de que se trata de uma arte feita ao vivo pelos artistas. Qualquer definição mais rígida negaria de imediato a própria possibilidade da performance, pois os seus praticantes usam livremente quaisquer disciplinas e quaisquer meios como material - literatura, poesia, teatro, música, dança, arquitetura e pintura, assim com o vídeo, película, slides e narrações, utilizando-os nas mais diversas combinações. De facto, nenhuma outra forma de expressão artística tem um programa tão ilimitado, uma vez que cada performer cria a sua própria definição através dos processos e modos de execução adotados (2007, p.10).

Esta ideia de um espetáculo interdisciplinar sem limites é realmente um dos pilares da performance sendo que, como referido anteriormente, uma das maiores influências que deu origem a este gênero revolucionário é a proposta da Gesamtkunstwerk de Wagner. Contudo, há uma grande diferença entre “A obra de arte total de Wagner” e a arte da performance. Segundo Cohen,

A ideia da interdisciplina como caminho para uma arte total aparece na performance como uma espécie de reversão à proposta da Gesamtkunstwerk de Wagner. Na concepção da ópera wagneriana esse processo de uso de várias linguagens é harmônico: a música se integra com a dança, ambas são suportadas por um cenário, uma iluminação, uma plástica que se compõe num espetáculo total. Na performance — e a "ópera de Bob Wilson" é o melhor contra-exemplo disto — utiliza-se uma fusão de linguagens (dança, teatro, vídeo etc.) só que não se compoem de uma forma harmônica, linear. O processo de composição das linguagens se dá por justaposição, colagem... (2002, p.50)

Este pensamento estético revolucionário do século XX influenciou alguns músicos da época, que começaram a repensar as suas formas composicionais. Na primeira década do século XX, “Uma das características mais evidentes da nova música é o número enorme de novos sons que passaram a ser considerados como musicalmente utilizáveis” (Grout & Palisca, 2007, p.744), e já na década de 1960, começou a surgir o interesse em explorar novas formas de música e gesto. Esta prática artística pode ser exemplificada por figuras como John Cage, Mauricio Kagel ou Dieter Schnebel, conhecida como “a geração dos pais” (Roesner, 2012, p. 10), que trataram diversos elementos característicos da produção teatral, como a voz, gesto, movimento, luz, som e imagem de acordo com princípios musicais e técnicas composicionais (Serale, 2019, p.39).

Cage (1912-1992), foi um compositor americano e uma das figuras mais importantes da arte *avant-garde* do pós-guerra. As suas obras são inspiradas na estética do silêncio e na utilização do ruído como elemento musical. Desenvolveu o piano preparado e acreditava no ritmo (em vez da tonalidade) como princípio estrutural fundamental da música (Pritchett, 2001, pp. 215-216). Dentro da Música Cénica, as obras para percussão parecem ser as mais exploradas, em parte pelo seu foco na componente rítmica da música, mas também pelo uso de objetos do quotidiano como instrumentos musicais. Estes objetos do dia-a-dia acabam por ser um ótimo recurso para integrar o repertório de Música Cénica para percussão e para explorar a questão do ruído. Para além

disso, o uso de objetos do cotidiano em palco como instrumentos musicais abre possibilidades enormes nesta questão da exploração cénica (Fetterman, 1996, pp.1-4). Uma obra que exemplifica bem este ponto é *Living Room Music* (1940), uma vez que se pode ler nas notas introdutórias da partitura, as seguintes indicações propostas por Cage “Qualquer objeto doméstico ou elemento arquitetural pode ser usado como instrumento musical” por exemplo: revistas, jornais, mesa livros, chão, parede, entre outros. No final desta secção introdutória, termina com a indicação “Não usar baquetas convencionais”.

Any household objects or architectural elements may be used as instruments, e.g.:

1st player—magazines, newspaper or cardboard  
2nd player—table or other wooden furniture  
3rd player—largish books  
4th player—floor, wall, door or wooden frame of window.  
(Some graduation from high to low pitch should be obtained from 1st to 4th player.)

The melody (if it is included in the suite) may be played on any suitable instrument: wind, string, or keyboard (prepared or not).

♪ = r.h. and accented  
♩ = l.h. and unaccented

The first three players use the three middle fingers of both hands, the 4th player uses fists.

Do not use conventional beaters.

Figura 1 - Notas de partitura da peça "Living Room Music"

Outro compositor que também contribuiu para o surgimento da música cénica como forma artística independente foi Mauricio Kagel (1931-2008). Compositor, cineasta e dramaturgo alemão nascido na Argentina, Kagel é considerado um dos compositores europeus mais importantes do final do século XX. As suas obras mostram um interesse na desconstrução dos sistemas estéticos da sua época, muitas vezes através de um humor bizarro e irónico. Muitas composições apresentam instrumentos incomuns ou instrumentos tradicionais utilizados de maneiras incomuns. Kagel utiliza a fisicalidade dos músicos e dos instrumentos em palco para criar esta teatralidade. O exemplo mais importante e extenso desta técnica composicional é *Staatstheater* (1967-1970), uma espécie de anti-ópera (Attinello, 2001, pp.90-93). Trata-se de algo semelhante a uma procissão conseguida através de cenas curtas onde não existe texto ou enredo, apenas músicos-atores a interagirem com objetos de natureza distinta.

Em França, Georges Aperghis (1945-) é considerado por vários autores como o ex-líbris desta forma musical, com peças para percussão corporal, soprano solo, percussão instrumental e elementos cénicos teatrais ou de artes visuais, entre muitos outros. Uma

das suas obras mais famosas - *Retrouvailles* para dois performers - junta de forma hábil, humorística e inteligente a percussão corporal, movimentações de cena, objetos do quotidiano e a sonoridade (sobretudo rítmica) da palavra (Gindt, 2001, p. 2694).

Um compositor brasileiro que se destaca na música cénica é Gilberto Mendes (1922-2016). As suas obras demonstram uma afinidade evidente com a indeterminação e a música cénica de Cage. Uma obra de destaque é *O último tango em Vila Parisi* (1987), que consiste numa peça para orquestra onde o maestro interfere com a ação de uma forma inteligente, inesperada e bem-humorada, combinando minimalismo, música cénica e crítica social (Béhague, 2001, pp.3390-3391).

Em Portugal, a primeira figura a destacar-se neste género é Constança Capdeville (1937-1992). Capdeville compôs obras para orquestra, música de câmara, instrumentos a solo, dança, teatro e cinema, e criou espetáculos cénico-musicais. A sua performance combina concerto, teatro e dança com exploração sonora, música, palavra, luz, gesto e movimento (Magalhães, 2019, pp.92-95). Duas peças que considero relevantes dentro do seu repertório de música cénica são *Momento I* (1974) pela forma como explora o papel do maestro, dando-lhe oportunidade de tocar instrumentos, utilizar a voz e expandir o movimento corporal às pernas e *Tibidabo 89* (1989) por todas as ações e movimentações encenadas em palco e pela utilização de vários objetos para além dos instrumentos musicais ao longo da peça.

É também importante destacar o primeiro *happening* nacional com o título *Concerto e Audição Pictórica*, que acontece em Portugal na Sociedade de Belas Artes em 1965, dois anos depois de John Cage ter dado o seu concerto/conferência no Tivoli, e quatro anos depois dos concertos/ conferências de David Tudor e Karlheinz Stockhausen (Madeira, 2020, p.54).

### 3. Trabalho de projeto

#### 3.1. Problemática

Pegando na definição de *Música cénica* apresentada pelo *Grove Dictionary of Music and Musicians* acima referenciada, esta não me parece ser a mais correta, pois dizer que a música cénica é um tipo de ópera, acaba por ser uma definição bastante redutora. Para além disso, esta forma musico-teatral surge como resposta à ópera e às suas ousadas encenações dramáticas (Green, 2013, p.5).

Desta premissa, surge uma questão: será possível melhorar ou renovar a definição de música cénica?

Como descrito no capítulo anterior, este género musical é etiquetado de diversas formas, por diversos autores. Alguns dos termos mais comumente utilizados são música cénica, música teatral, música-teatro e teatro-música, sendo que toda esta variedade encontra apenas um análogo direto na língua inglesa: music theatre. Contudo, na minha opinião, o termo *música cénica* parece-me ser uma nomenclatura mais abrangente para denominar estas peças cénico-musicais, uma vez que nem todas as obras dentro deste género têm uma relação direta com o teatro, mas sim com a dança ou com as artes visuais e tecnologias digitais. Todavia, e talvez seja essa a razão da sua nomenclatura na língua inglesa, é possível observar que o ponto de contacto com a música mais recorrentemente utilizado pelos compositores é o teatro, muito possivelmente devido à ideia comumente explorada de que o próprio concerto de música é teatral (Bonin, 2019, 168) e pela “geração dos pais” ter explorado de forma profunda a relação entre o quotidiano e o repertório musical para percussão e/ou voz.

Assim, surge a segunda questão: Será possível criar um objeto artístico que, dando primazia à linguagem musical, encontre pontos de contacto com várias outras artes performativas para além do teatro?

### 3.2. Objetivos

Mediante a problemática apresentada anteriormente, foram estabelecidos dois objetivos gerais do projeto:

**OG1.** Criar um objeto artístico que explore os diferentes pontos de contacto entre a música e as outras artes performativas.

O objeto artístico será uma espécie de performance-concerto apresentada através de quadros performativos, sendo que a sua criação e interpretação será levada a cabo por dois músicos performers. O espetáculo final resultará da exploração da relação da música e do som com outras artes performativas para além do teatro.

**OG2.** Redefinir o conceito de música cénica.

Ao longo da história da música e das artes de palco, foram surgindo vários conceitos e diferentes formas performativas de espetáculos onde o elemento principal em palco é a música, mas onde estão também presentes outras artes. Com este objetivo espero conseguir arranjar uma definição de *Música Cénica* e perceber a diferença entre outros géneros vizinhos.

Tendo em conta estes dois pilares do meu projeto, foram estabelecidos vários objetivos específicos do projeto:

**OE1.** Criar um conjunto de quadros performativos que mostrem as diferentes relações da música com outras artes performativas.

Não havendo à partida um só tema que queira explorar, deixo que a música e as diferentes conjugações com outras artes sejam o motor principal da criação artística, levando assim a um conjunto de quadros performativos que formem o concerto performance.

**OE2.** Compor músicas e canções originais.

Tratando-se de um trabalho original que integra o género de música cénica, é importante para mim, enquanto desafio pessoal, que estejam presentes elementos musicais originais, tanto em forma de canções (música com letra), como música instrumental e também paisagens sonoras.

**OE3.** Integrar e interpretar obras de compositores que contribuíram para o desenvolvimento da música cénica.

Sendo este um trabalho que procura enaltecer e compreender a música cénica, também devem fazer parte do objeto artístico obras ou excertos de obras que ajudaram a desenvolver este género artístico de compositores como John Cage, Mauricio Kagel, Georges Aperghis, entre outros.

OE4. Utilizar a tecnologia, a dança, o teatro e as artes visuais como suporte do elemento principal do espetáculo, a música.

Este é realmente o mote do projeto, mostrar como a música se pode fundir com outras artes de palco sem ser nos formatos mais comuns, como a ópera ou o musical. Ao longo dos quadros performativos junta-se o texto à música (como canção ou utilizando o som do texto como música, desprovido do seu sentido léxico), junta-se a dança à música (música que gera movimento ou movimento que gera música), juntam-se as tecnologias digitais à música (através de sensores de movimento e programação de *software* que gera sons responsivos ao movimento), junta-se as artes visuais à música (através de projeções no palco ou de papéis brancos que vão ganhando cor através/com a música).

OE5. Integrar instrumentos acústicos, eletrónicos e virtuais, para além da utilização da voz falada e cantada.

Sendo a música o principal elemento do projeto, também se deve dar a conhecer diferentes formas de fazer música. Para tal, os dois interpretes estarão em palco para cantar e criar som com as suas vozes, tocarão instrumentos de cordas, percussões, instrumentos eletrónicos e utilizarão um instrumento virtual que, comandado pelo corpo, criará som.

### 3.3. Estratégias

Para atingir estes objetivos gerais e específicos do projeto, apresento um conjunto de estratégias:

E1. Procurar bibliografia sobre Música Cénica, Concerto-Performance, Quadros Performativos e outros temas relevantes para o projeto.

E2. Encontrar alguém que ajude a conceber o desenho de luz e que esteja presente no espetáculo.

E3. Conceber e construir um cenário que vá ao encontro da estética do espetáculo.

E4. Escolher figurinos para os dois intérpretes em palco.

E5. Encontrar um espaço para a apresentação do objeto artístico.

### 3.4. Metodologia

Sendo este um objeto artístico, em muito baseado na experiência pessoal, a metodologia utilizada para a avaliação do projeto será qualitativa. Stake afirma que “O estudo qualitativo é situacional. É direcionado aos objetos e às atividades em contextos únicos. Defende que cada local e momento possui características específicas que se opõem à generalização” (2011, p.28).

Assim, as metodologias utilizadas para a avaliação do projeto serão:

Análise documental – Tanto de bibliografia relacionada com o tema em questão, como da visualização do registo videográfico que será realizado na apresentação do espetáculo.

Observação direta participativa – Durante todo o processo de criação e de ensaios, serão registadas notas num diário de bordo.

Questionário - Apresentação de um questionário de fruição artística ao público após a visualização do espetáculo.

### 3.5. Calendarização

Meses	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out
Tarefa	■									
			■							
				■						
				■						
							■			
							■			
										■

Tarefa 1 – Leitura de bibliografia e pesquisa sobre o tema do projeto
Tarefa 2 – Criação da componente musical
Tarefa 3 – Criação da componente performativa
Tarefa 4 – Ensaios
Tarefa 5 – Apresentação do objeto artístico ao público
Tarefa 6 – Redação do relatório
Tarefa 7 – Entrega do relatório

## 4. Conceção do objeto artístico

De modo a atingir os objetivos gerais do projeto, foi idealizado e concebido um objeto artístico, cuja natureza artística fosse ao encontro das características intrínsecas de um espetáculo de música cénica. Do trabalho de investigação, reflexão e criação percorrido ao longo de alguns meses, nasce o espetáculo *Uma canção em sete quadros*.

### 4.1. Inspirações para a criação do espetáculo

O ponto de partida para a idealização do objeto artístico baseou-se sobretudo na problemática enunciada acima e, portanto, na ideia de um espetáculo construído tendo como base uma estrutura em vez de um tema propriamente dito. A estrutura do espetáculo foca-se na ideia de música cénica e aqui, o termo refere-se a um espetáculo multidisciplinar onde existe uma hierarquia dentro das artes performativas exploradas e utilizadas. É um objeto artístico onde a música é claramente o foco da ação. Contudo, afasta-se de um concerto “tradicional” na medida em que integra outras artes da performance e cénicas.

Como o segundo ponto a ser investigado durante a criação do objeto artístico seria a relação entre a música e outras artes performativas para além do teatro, decidi que a forma mais prática e concisa de se fazer essa exploração em palco seria através de quadros performativos. Assim, cada quadro seria uma pesquisa individual da relação entre a música e uma outra arte performativa. Esta ideia de “quadro performativo”, onde a música é o único elemento de ligação entre as diferentes cenas, permite poder falar numa espécie de concerto-performance.

Apesar de não ser um termo muito utilizado no meio académico e de não haver muitos estudos sobre ele, utilizo a denominação *concerto-performance* como um subgénero de música cénica. Por outro lado, há um género vizinho que já tem sido alvo de atenção de estudos mais aprofundados e que surge no final dos anos 70, coincidindo também com a criação do grupo La Fura dels Baus: o teatro-performance. De forma a entendermos melhor este género de teatro mais performativo e performático da década de 1970, Villar afirma que

Refutando a dicotomia e buscando um diálogo entre um gênero artístico milenar (teatro) e um outro recém-batizado (performance arte), ‘teatro performance’ e o alcance em diferentes campos de conhecimento de ‘performance’ nos nossos dias parecem comprovar a potência camaleônica de performance (...) (2009, p.187).

Tentando fazer um paralelo entre teatro-performance e concerto-performance, este último termo parece-me mais adequado para este trabalho, na medida em que no objeto artístico *Uma canção em sete quadros*, são apresentadas uma série de músicas e canções (como se de um concerto “tradicional” se tratasse) sendo, no entanto, introduzidos vários aspetos da arte da performance, como a exploração de diversas artes performativas, o uso de tecnologias digitais e de secções improvisadas.

No seguimento deste pensamento, é fácil compreender que se imaginarmos duas versões de um concerto musical, onde o primeiro se desenrola através de moldes “canónicos” e mais tradicionais e o segundo através de conceitos vindos da performance, o objeto artístico final em cada um dos casos será bastante diferente. Para este segundo exemplo, Madeira (2020) afirma que

A música liberta-se dos regimes académicos e ao fundir-se com a performance revolta-se contra o teleológico (discurso com princípio que visa um fim), subverte a narrativa dramática do operático, aliena-se do verbal icónico e recusa a funcionalidade. Não mais música para performance, mas antes música/performance, assumida como nova arte, em sentido crítico radical. (p.107)

Assim, partindo da ideia de que um concerto de música poderia assumir outros moldes se se fundisse com práticas ligadas à performance, percebemos também que faria todo o sentido entrar numa pesquisa e procura intensivas das diferentes relações da música com outras possíveis artes performativas e cénicas. Esta é a razão da estrutura do objeto artístico ser uma sequência de diferentes quadros performativos, tal como referido anteriormente.

Voltando à ideia inicial de que a criação deste objeto artístico partiria da estrutura em vez da forma mais comumente utilizada, a linguagem verbal, é possível encontrar várias semelhanças com as máximas dos movimentos simbolistas no final do século XIX:

O movimento simbolista afastou a linguagem da tarefa do jornalista, longe do excesso emotivo do romântico, e em direção a um reino ideal onde o poeta, liberto da necessidade de

descrever a realidade, poderia criar uma linguagem que se referia a si mesma, poesia estritamente sobre poesia (Hertz, 1987, p. xii, tradução minha).

Antes dos excessos emocionais e das tentativas de se passar uma certa mensagem, o objeto artístico *Uma canção em sete quadros* expressa a tentativa de uma exploração total da música em si, através de secções instrumentais alternadas com canções e cantos rítmicos, e também de uma exploração transdisciplinar das diferentes relações da música com outras artes de palco.

Ao longo da pesquisa, foi possível perceber que este conceito da própria arte como linguagem em si mesma, poderia ser encontrada já vários séculos antes de surgir a arte de performance e dos movimentos simbolistas. Aliás, foi possível chegar a uma conclusão ainda mais interessante que corrobora de forma muito próxima o interesse na música como elemento principal a ser explorado neste objeto artístico e de investigação. Sendo a música a mais etérea das artes, principalmente pela audição ser o sentido a que esta arte dá primazia, podemos recuar até aos tempos de Homero e compreender o porquê de uma das preocupações na altura relativamente à arte ser a busca da música como a linguagem primitiva que dá origem às outras artes:

O poético é uma forma profundamente artificial. Tudo o que nos interessa vai ter ao primeiro conceito de poesia e à primeira poesia de todas, porque a primeira poesia de todas, se formos a Homero, é uma fronteira tão delicada entre discurso, sentido, logos e ritmo, música. [Ela] só faz sentido nessa fronteira em que o ritmo é determinante, é mais determinante que a gramática, porque a estrutura é anterior à linguagem. (Pimenta, in Madeira, 2020, p.65).

Através deste testemunho é possível compreender mais uma vez que esta busca primordial pela estrutura, em vez da linguagem verbal, não é uma preocupação recente. Contudo, pareceu-me o ponto de partida indicado para tentar responder às questões enunciadas na problemática.

Neste momento é também importante esclarecer outros termos que considero fundamentais para se perceber a fundo todas as influências presentes na construção e criação do objeto artístico, tais como sinestesia, metamorfose e condensação, bem como as semelhanças e diferenças entre os termos multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade. Quando num mesmo objeto artístico se aglomeram diferentes artes cénicas e performativas, existem certos processos na composição artística que

acabam por acontecer. Num objeto artístico multidisciplinar as diferentes disciplinas artísticas estão “perto”, mas não “juntas”. A ideia aqui é de justaposição de disciplinas. De uma forma intermédia, a interdisciplinaridade quebra a rigidez dos compartimentos em que se encontram isoladas as diferentes disciplinas artísticas. Há uma busca da integração orgânica muito para além da troca de informação sobre objetivos, conteúdos, procedimentos e técnicas das diferentes artes. Já a transdisciplinaridade busca, como referência teórica, o *holismo* e a teoria da complexidade. Há uma espécie de totalidade e uma ideia de rede, ou de comunicação entre as diferentes artes performativas (Pires, 1998, s.d.). O conceito de *condensação* acaba por ter um significado muito idêntico a este da transdisciplinaridade. Segundo Almeida (2018),

Este processo de condensação – pelo qual dois atos distintos se fundem - baseia-se num jogo complexo de composição que ultrapassa a mera analogia, resultando na formação de uma figura composta e coletiva. Na definição freudiana, a condensação é semelhante ao trabalho do tecer, onde as sequências de pensamento se entrecruzam, formando um tecido novo e original que comprime as sequências mais heterogêneas (p.36).

Há também autores que propõem outro tipo de nomenclaturas para se referirem à forma como se misturam e ao grau de interligação entre as diferentes artes performativas utilizadas e exploradas num mesmo objeto artístico. Bonin (2018), explora nos seus estudos artísticos um tipo de conceitos introduzidos na área científica por Zilberberg, onde a gradação de proximidade se organiza (do mais afastado para o mais junto) em *separação, contiguidade, mescla e fusão* (s.p). É fácil fazer um paralelo entre estes quatro conceitos e os termos disciplinaridade, multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade pela mesma ordem crescente de condensação. É também durante este processo de aglomeração de disciplinas que surgem transformações e metamorfoses com outras áreas do saber artístico e também em si próprias, criando transposições sensoriais por sobreposição de umas e outras, originando assim casos típicos de sinestesia. Almeida (2018) afirma que

Na sua definição mais simples, a sinestesia é o nome dado ao fenómeno de permanente associação de impressões vindas de campos sensoriais distintos. Designa os casos de percepção espontânea e involuntária de semelhanças entre distintas sensações do corpo, mas também o sincretismo que caracteriza os contextos da performance. (...) Assenta na comunicação ou sobreposição de sentidos específicos como a visão auditiva (pp.42-43).

Todos estes conceitos serão essenciais para se poder estudar com mais profundidade os vários pontos e modos de contacto entre as diferentes artes performativas a serem exploradas ao longo da criação do objeto artístico apresentado. Será também possível criar de uma forma consciente quadros performativos onde a música e pelo menos uma outra arte performativa, apesar de partilharem o mesmo momento da ação cénica, não terão grande ligação entre elas, outros quadros performativos onde encontrarão uma fusão plena e ainda outros quadros com a possibilidade dos infinitos graus de aproximação entre estes máximos e mínimos apresentados.

## 4.2. Descrição dos quadros performativos

- 1. Música e Teatro** – A palavra que se desprende do seu léxico e se torna música, bem como o uso de objetos do quotidiano.

Os dois performers estão de pé atrás de uma mesa, cada um com uma folha e um lápis de cor. Vão desenhando em frente a um microfone para o público ouvir os sons criados através dos lápis a riscar no papel. A certa altura, a performer I pergunta ao performer G “tens azul?” e não recebe uma resposta da outra parte. Os performers retomam as suas tarefas iniciais até que o papel se inverte e o performer G pergunta à performer I “tens verde?” e não recebe resposta da outra parte. Os performers retomam a sua tarefa inicial até que a performer I pergunta “azul por verde?”, ao que o performer G responde “verde por azul?” e vão repetindo estas frases num crescendo de intensidade e velocidade até que, por meio da repetição exaustiva as frases parecem perder o seu sentido semântico. Os performers terminam num crescendo, havendo assim um pequeno silêncio, até que retomam as suas tarefas iniciais. A performer I começa a intensificar a forma como risca o papel até o seu lápis perder o bico. Nessa altura, pergunta ao performer G “Tens afia? Aguça? Aguçadeira? Apara-lápis”. Não obtém resposta e começa a inventar palavras “Paralim? Apalimar? Pirilando? Límparo? Lápara?”. A certa altura cria um loop rítmico através da palavra e o performer G junta-se com um loop rítmico utilizando apenas a palavra “Apara-lápis”. Depois de algumas repetições terminam utilizando a voz cantada sustentada numa nota longa, ficando depois em silêncio. De seguida, começam a criar um loop rítmico, desta vez utilizando o som do lápis a riscar o papel e, mais tarde, introduzem uma

espécie de improviso vocal utilizando as mesmas palavras (verdadeiras e inventadas) da secção anterior. Na secção final, transformam o loop rítmico para uma intensidade mais frenética e brincam silabicamente com a frase “é por aí” e a palavra “aporia” resultando na seguinte forma:

Performer G – A

Performer I – É

Performer G – po

Performer I – por

Performer G – ri

Performer I – a

Performer G – a

Performer I – í

Depois de introduzida esta ideia, os performers largam o movimento com os lápis e concentram-se na tarefa de levar esta repetição vocal ao extremo, utilizando a técnica de *hocking* e vários registos vocais, levando-os até ao nível máximo de velocidade. No final ficam em silêncio, olham de frente um para o outro e trocam de lápis.

## **2. Música e Movimento – O toque que cria som**

Os dois performers estão à frente da mesa, de frente um para o outro e mostrando o perfil para o público. Sobre eles é projetado um vídeo com partículas que se movem lentamente e inicia uma base musical gravada. Neste quadro é utilizado o dispositivo *Touch Me*, um controlador digital criado por artistas e engenheiros da comunidade *Playtronica*. Este dispositivo permite criar música através do corpo das pessoas. Assim, os performers agarram as pontas do dispositivo *Touch Me* que está ligado a um dos computadores e movem as mãos lentamente até finalmente tocarem uma na outra. Sempre que os performers tocam um no outro, ativam diferentes sons conforme a pressão e a superfície de contacto. Durante cerca de 4 minutos, os performers vão improvisar o seu movimento segundo esta premissa, sabendo que inicialmente, são utilizadas apenas as mãos e os braços, e depois começam a surgir toques na cara e outras partes do corpo. À medida que a coreografia vai avançando, também os sons vão ficando mais agudos e vão mudando mais rapidamente, porque também a coreografia vai ficando mais rápida e utilizando mais superfície do corpo. O momento clímax acontece quando os dois performers se abraçam, percorrendo depois o

caminho inverso de forma muito lenta até se tocarem apenas os braços, depois as mãos e por último os dedos até já não haver mais contacto físico entre os dois performers.

### **3. Música e efeitos visuais**– O som que altera os visuais

Os performers colocam-se atrás da mesa e preparam os instrumentos musicais eletrónicos. A projeção das partículas altera-se ligeiramente e a performer I começa a tocar a canção *Até Acordar* (ver anexo F). Estas partículas projetadas fazem parte de um *patch*<sup>1</sup> criado pelo performer G no *software* de programação *Touch Designer* e têm a particularidade de reagir ao som produzido em tempo real. Assim, quando a performer I toca a primeira nota no sintetizador, as partículas projetadas reagem ao som, movendo-se conforme a informação sonora que recebem em tempo real. Os dois performers interpretam a canção até ao fim, sendo que o material e instrumentos utilizados são: um sintetizador, dois microfones de voz, um *lightpad block* (controlador midi) da *roli* ligado a um computador e todo este material ligado a uma loopstation. Ao longo da canção, as partículas comportam-se da mesma forma, ou seja, sempre que os performers tocam sons mais fortes ou diferentes, alteram-se, formando assim um efeito visual diretamente conectado com a música. Isto acontece durante toda a canção, exceto numa parte da música em que o ritmo deixa de ser tão fixo e passa a ser mais livre, então as partículas utilizadas neste momento passam a ser as que foram utilizadas no quadro performativo anterior.

### **4. Música e Pintura** – A pintura que cria som

Os performers passam a ação para debaixo de uma mesinha que se encontra posicionada à frente do palco do lado direito (tendo em conta a vista do público) e escondem-se da visão do público atrás de um tecido preto que se encontra posicionado sobre a mesa. Ligam uma luz e aparece uma projeção vídeo realizada em tempo real onde se vêem cinco frasquinhos de vidro com água, cada um com um cabo elétrico fino com cores diferentes dentro de água e dois papeis desenhados com várias cores e traços. Estes dois papeis pintados são os desenhos resultantes do quadro performativo 1, ou seja, serão sempre diferentes a cada apresentação do espetáculo, uma vez que os desenhos obtidos no primeiro quadro são sempre aleatórios pois dependem do ritmo do lápis. Os pequenos cabos coloridos estão ligados ao dispositivo

---

<sup>1</sup> Nomenclatura da área da computação. Refere-se a um programa de computador que altera um *software* de modo a melhorá-lo ou corrigi-lo.

*Playtron* da *Playtronica*, que por sua vez está conectado ao computador. Este controlador digital faz com que qualquer objeto condutor de eletricidade se transforme num teclado. A primeira ação efetuada pelos performers é o movimento da mão a tocar na água. Estando os fios do *Playtron* dentro dos frascos com água, e sendo a água um bom condutor elétrico, sempre que os performers tocam na água, diferentes sons são ativados, sendo que a cada frasco com água corresponde a um áudio gravado com a duração de cerca de 30 segundos. A água dos frascos é utilizada pelos performers para moldar a pintura. Uma vez que os riscos presentes nas duas folhas são provenientes de lápis de aguarela, através da água e dos próprios dedos, os performers conseguem transformar a pintura onde antes havia apenas riscos, em massas de cor maiores e mais uniformes. A duração do quadro e a ordem pela qual os *samples*<sup>2</sup> são ativados não está fixa, o que significa que também este quadro, obedecendo a estas características mais fixas, irá sempre resultar num objeto artístico diferente. A cena acaba quando a pintura termina.

#### **5. Música e Vídeo** – A música e a imagem que se complementam mutuamente

Os performers voltam a posicionar-se atrás da mesa e preparam o material e instrumentos necessários para interpretar a canção *Silêncio* (ver anexo E). O performer G, através da loopstation, criar um loop rítmico utilizando o som vocal “x”. Depois, inicia-se a projeção de um vídeo previamente editado e a performer I começa a tocar um acompanhamento no sintetizador e mais tarde canta a canção. O performer G passa a utilizar o *lightpad block* para executar uma melodia de baixo e, no final, junta-se a cantar o refrão da música. A projeção do conteúdo visual está presente durante toda a canção e, tal como acontece na canção, vai crescendo em termos de impacto emocional. O vídeo inicia com imagens de autoria própria e vai passando gradualmente para imagens obtidas através de bancos públicos. Neste caso, o som não cria ou altera o vídeo e vice-versa. É sim, uma experiência conjunta e complementar das duas artes.

#### **6. Música e Tecnologias digitais** – O movimento que faz alterar o som

A mesa sai do centro da cena e é posicionada de uma forma mais lateral. A performer I coloca-se no centro do palco e começa a improvisar uma melodia sem palavras. Para

---

<sup>2</sup> Pequeno trecho sonoro proveniente de uma gravação de uma peça musical, que é reutilizado numa nova obra musical.

este quadro o performer G criou um *patch* no *software* de programação *Touch Designer* que, através de um sensor de movimento (neste caso a *Kinect Xbox 360*), altera a qualidade do som produzido em tempo real. À medida que a improvisação avança, a performer, que se encontra em frente ao sensor de movimento, começa a executar pequenos movimentos com as mãos e os braços. Estes movimentos são estudados e controlados, pois são captados pelo sensor, que por sua vez ativa uns botões no *patch* e que faz alterações em três parâmetros do som: delay, reverb e chorus. Assim, a performer I vai improvisando vocalmente enquanto que, através do seu movimento, altera deliberadamente o som que produz em tempo real. Este quadro também não tem uma duração específica e termina quando a performer I acaba a sua improvisação vocal.

#### **7. Música e sensores – O movimento que cria som**

Neste quadro, a performer I coloca-se atrás da mesa, que nesta altura já está numa posição bem lateral da cena enquanto o performer G utiliza todo o espaço do palco. O quadro baseia-se na exploração do instrumento musical virtual *Z-xyz* criado pelo performer G. Este instrumento funciona também através do sensor *Kinect Xbox 360* e de um *patch* programado no *software Touch Designer* que identifica o corpo dos performers, ativa diferentes sons e altera o comportamento de partículas que estão a ser projetadas no fundo do palco. Sendo a projeção um conjunto de partículas pequeninas brancas e os sons ativados um conjunto de vários áudios de sons de planetas, cometas e buracos negros recolhidos pela NASA, a sensação que este quadro performativo faz transparecer é a de um ambiente espacial e etéreo. À medida que o performer G vai interagindo com o instrumento virtual e ativando diferentes sons, a performer I declama o texto *Sobre a essência do Ser* da sua autoria. Quando termina o texto, a performer I junta-se ao performer G na exploração do instrumento virtual. Depois de um certo tempo de exploração, ambos saem de palco e a performance termina.

#### **4.3. Inspirações para cada quadro performativo**

**1. Música e teatro** – Este quadro, na minha perspetiva, é o que deriva mais diretamente das composições teatrais da “geração dos pais”. A inspiração veio do

manifesto intitulado *O futuro da música* (1937) de John Cage, que se baseia na ideia de que onde quer que estejamos, o que ouvimos é basicamente ruído e que o ruído é fascinante. Cage pretendia apreender e controlar esses sons, usando-os não como efeitos sonoros, mas como instrumentos musicais (Goldberg, 2007, p.155). Assim, tendo subjacente a noção de ruído, começa-se a encontrar um fascínio pelo quotidiano e pelos objetos comuns utilizados no dia-a-dia (Madeira, 2020, p.55). Inspirado nesta ideia da música baseada nos sons quotidianos ao nosso redor, também Cunningham tentou explorar esta ideia aplicada ao movimento dos bailarinos. Ocorreu-lhe que os bailarinos poderiam executar gestos que faziam normalmente, porque, uma vez que eram aceites como movimento na vida quotidiana, também o seriam em palco (Goldberg, 2007, p.157).

O teatro instrumental de Kagel também serviu de base de pesquisa para este quadro performativo pois,

Neste tipo de peças o aspeto visual é crucial. A performance comporta o emprego de elementos teatrais, o que exige, por parte do performer, um exame aprofundado do gesto (...) uso da voz, presença e movimento corporal em cena (Serale, 2019, p.15).

Ou seja, os elementos teatrais compostos em conjunto com a música devem incluir todo um pensamento aprofundado sobre a presença do performer, incluindo o uso da voz. Neste campo, a peça *Living room music* (1940) de John Cage e também a peça *Retrouveills* (2010) de Georges Aperghis são dois exemplos que considero excepcionais no que diz respeito ao uso da voz falada com intensão musical. Tendo em conta a máxima “fazer música com tudo”, nas suas composições vocais, Aperghis apresenta um desenvolvimento musical juntamente com a emergência de uma linguagem significativa, que vão surgindo e avançando como um só pela repetição de pequenos trechos de texto e som, dispostos como um jogo de construção (Ircam, 2021).

Desta forma e tendo em conta todas estas fontes de profunda inspiração, decidi usar o riscar do lápis no papel (uma ação que praticamos diariamente) para criar música, bem como o uso da palavra de forma repetitiva. Assim as sílabas vão se juntando de diferentes formas, acabando por perder o seu sentido léxico, convertendo-se assim em música.

**2. Música e movimento** – Neste quadro é possível encontrar uma forte inspiração num outro conceito bastante desenvolvido nas composições de Cage, a indeterminação.

Houve por este período (décadas de 1940 e 1950) e, em virtude de uma colaboração intensa que Cage vai estabelecer com Cunningham, uma progressão no sentido da indeterminação/não-intencionalidade e do acaso, a partir de uma “acumulação de ‘materiais’” (Madeira, 2020, p.56).

Partindo desta ideia, também este quadro se baseia na indeterminação, uma vez que as melodias criadas dependem do toque dos dois intérpretes, mais precisamente através da área de contacto e da pressão realizada pelos dois corpos. Claro que neste caso, o acaso não é levado ao extremo como em algumas peças de Cage, uma vez que existe uma base musical fixa e as notas da melodia criadas em tempo real nunca fogem da escala pré-selecionada. No entanto, continuamos a estar perante um caso de indeterminação e, como tal, este quadro vai sempre variar ao longo das apresentações, mesmo que a coreografia seja a mesma.

**3. Música e efeitos visuais** – Este quadro teve como inspiração diversos trabalhos artísticos que utilizam música, projeção e cores. O interesse pela cor e movimento associados à música não é recente. Já em 1899, Albert Michelson escrevia que acreditava numa arte da cor em comunhão com a arte do som que resultaria numa música com cor (Collopy, Fuhrer & Jamson, 1999). No entanto, a grande inspiração para este quadro foram os videoclips e os espetáculos de luz nos grandes concertos e festivais de música Pop e Rock, onde a música se funde totalmente com os efeitos visuais, estando as duas artes em total sincronia. Tal como afirma Xue,

Quando a música é acompanhada de visuais, o elo intrínseco entre os dois não pode ser ignorado. Por vezes, este elo é consistente, quando os efeitos idênticos ou aprimorados na narrativa, emoção, estrutura ou outros ocorrem devido à combinação de música e imagem. Outra situação surge quando a música processa uma imagem oposta trabalhando como auxiliar, para obter um contraste dessa combinação. De vez em quando, embora a música e a imagem partilhem uma estrutura como um todo, cada meio tem características específicas. Como um todo, transmite uma sensação de ser orgânico que resulta da combinação do visual com o auditivo (2020, p.14, tradução minha)

Apesar de a música e os efeitos visuais estarem ligados de uma forma orgânica, neste quadro verifica-se uma hierarquia funcional, na medida em que a música comanda os efeitos visuais.

**4. Música e pintura** - Entre os principais precursores da arte da performance que buscaram um reestudo dos objetivos da arte, Jackson Pollock destaca-se no campo da

pintura, principalmente com a *Action painting*. Desta técnica, que é uma adaptação da técnica de *collage*, surge uma ideia interessante: transforma-se o ato de pintar no tema da obra, e o artista em ator (Glusberg, 2005, p. 27). Esta é precisamente a ideia que queremos fazer passar ao público com este quadro. A pintura, que normalmente se associa à sua posição de objeto e condição essencialmente estática (Román, 2009, p.97), ganha vida e entra e estabelece um papel ativo dentro da performance.

Neste quadro também temos presentes alguns fatores de indeterminação tanto no campo da pintura como na música. A pintura será sempre diferente a cada performance, porque esta depende dos riscos criados no primeiro quadro da Música-teatro, como também da música que é acionada quando os performers tocam na água e transformam os riscos numa aguarela. Como a ordem dos *samples* não está definida, a pintura e a música influenciam-se mutuamente, resultando sempre em pinturas diferentes. Daí ser tão importante este conceito da indeterminação.

Outro aspeto importante é a utilização de uma câmara de vídeo neste quadro. Segundo Goldberg (2007), na performance é comum observarmos a utilização da câmara de vídeo como uma extensão do corpo dos artistas (p.280). Neste caso, a câmara é utilizada não só como prolongamento do corpo e do objeto artístico que está a ser criado em tempo real, mas também como um foco que faz sobressair certos pormenores da ação que, a olho nu, não seriam detetáveis para o público.

**5. Música e vídeo** – Dando continuidade ao pensamento de Goldberg (2007, p.280) e de Xue (2020, p.14), muitos trabalhos performáticos mostram-nos que a transição entre a performance ao vivo e os registos *media* é feita numa linha de continuidade, sendo que numa performance que junte música e vídeo, por vezes essa linha pode ser consistente quando ambas querem representar a mesma ideia, ou contrastantes quando apresentam ideias opositoras. Neste caso, e com grande inspiração nos videoclips de música Pop, a música e o vídeo parecem completar-se na medida em que ambas apresentam a mesma ideia, mas nunca de uma forma mimética entre si.

**6. Música e tecnologias digitais** – Este quadro teve como inspiração de base dois instrumentos eletrónicos. O primeiro instrumento é o Theremin. Segundo Moog,

O theremin foi apelidado em homenagem ao seu inventor, o físico e músico russo Leon Theremin, que desenvolveu o instrumento na década de 1920. Ao contrário da maioria dos instrumentos musicais, o theremin é tocado sem qualquer contacto físico. Os

instrumentistas movem as suas mãos no ar perto de duas antenas (1996, p.1, tradução minha).

O segundo instrumento são as luvas Mi.Mu criadas por Imogen Heap. Numa entrevista a James Pallister (2014), a artista afirma que as luvas a ajudam a interagir com o seu software de computador de uma forma mais humana, pois em vez de carregar em botões e teclados, basta mover-se para fazer música.

Neste caso, o sensor utilizado no quadro performativo para captar o movimento do corpo é uma *Kinect Xbox 360*, mas o princípio de criar música a partir do movimento do corpo sem ser necessário o recurso de um instrumento musical é o mesmo.

Neste âmbito, podemos igualmente destacar uma das oito estratégias propostas por Stephan Jurgens em 2011, no que diz respeito a situações interativas em contexto de *Human-computer interaction* aplicada a uma *Digital Performance*:

Sensitive instruments – o performer controla a interatividade durante a cena, como um músico controla o instrumento durante a sua apresentação. Os sensores captam o movimento (*input*) e processam o que retorna ao público (*output*) (Matosinhos, 2021, p.161).

**7. Música e sensores** – Neste último quadro levamos a interação com sensores mais a fundo, sendo a inspiração uma reflexão entre o real e o virtual, o analógico e o digital. Segundo Moura,

A participação numa performance em espaço interativo poderá ser um catalisador que permite compreender o modo como o ser humano se encontra a si próprio e ao outro, através de elementos digitais e da interação humano-computador (2009, p.88).

É interessante perceber como este quadro final apresenta, juntamente com um sistema interativo, uma reflexão sobre a condição humana e o quão somos frágeis em comparação com as máquinas.

Podemos também retomar as estratégias propostas por Jurgens (2011), mas neste caso a que melhor se aplica a este quadro performativo será a de *Augmented Reality Systems*. Nesta estratégia, o movimento do performer é aumentado/ampliado. A interatividade produz conteúdo em tempo real (Matosinhos, 2021, p.161). Neste quadro, o sistema interativo utilizado é o instrumento virtual *Z-xyz* criado pelo performer Gustavo Paixão.

#### 4.4. Criação do espetáculo

Para a criação e interpretação do espetáculo, decidi convidar o Gustavo Paixão, não só por ser um músico altamente competente e talentoso, mas também pelos seus conhecimentos no campo da programação audiovisual. Durante o processo de criação do objeto artístico, houve uma participação conjunta e ativa dos dois performers, principalmente no que diz respeito à componente cénica. A componente musical foi conseguida através de criação própria, enquanto que a componente técnica, sobretudo no que diz respeito à programação de *software*, ficou a cargo do performer Gustavo Paixão.

A criação do espetáculo propriamente dita, sofreu algumas alterações em relação à planificação do projeto proposto inicialmente. Na proposta inicial, foi projetado um primeiro momento onde me iria focar apenas na componente musical do espetáculo, um segundo momento onde seria trabalhada a componente musical e performativa em conjunto e um terceiro momento dedicado apenas à componente performativa.

Na realidade, estes três momentos acabaram por não acontecer de forma cronológica, mas sim, de acordo com as necessidades dos diferentes quadros. Houve quadros cuja componente musical e performativa foram pensados em conjunto (por exemplo o quadro 1 e 7), houve quadros onde a componente performativa foi pensada em primeiro lugar (quadros 2, 4 e 6) e quadros em que foi pensada em primeiro lugar a componente musical (quadros 3 e 5). Isto fez com que a criação dos diferentes quadros fosse mais orgânica. Cada quadro teve as suas especificidades e, como tal, necessitou de um ponto de partida diferente. Se se tivesse pensado única e exclusivamente na componente musical em primeiro lugar, é possível que algumas ligações com a componente performativa não parecessem tão naturais. Assim, houve alguns quadros em que a inspiração inicial surgiu da componente musical, outros da componente performativa e outros que surgiram em conjunto. Também a criação dos diferentes quadros foi acontecendo em simultâneo, na medida em que, no mesmo dia em que estaria a pensar numa possível componente musical para um quadro performativo, mais tarde poderia estar a pensar num tipo de movimento para outro quadro, ou a criar um texto para uma canção que apareceria outro quadro ou a editar um conjunto de vídeos de um outro quadro distinto.

Também o processo de ensaios se deu mais tarde do que aquilo que se tinha previsto na conceção inicial do projeto. A criação artística, tal como previsto, iniciou-se

em março com trabalho de pesquisa e composição a partir de casa e da Escola Superior de Teatro e Cinema (ESTC).



Figura 2 - Experimentação criativa na ESTC

No entanto, a fase de ensaios que deveria ter começado a partir de abril, só se deu no início do mês de junho, também com ensaios em casa, na ESTC e na PENHA SCO.

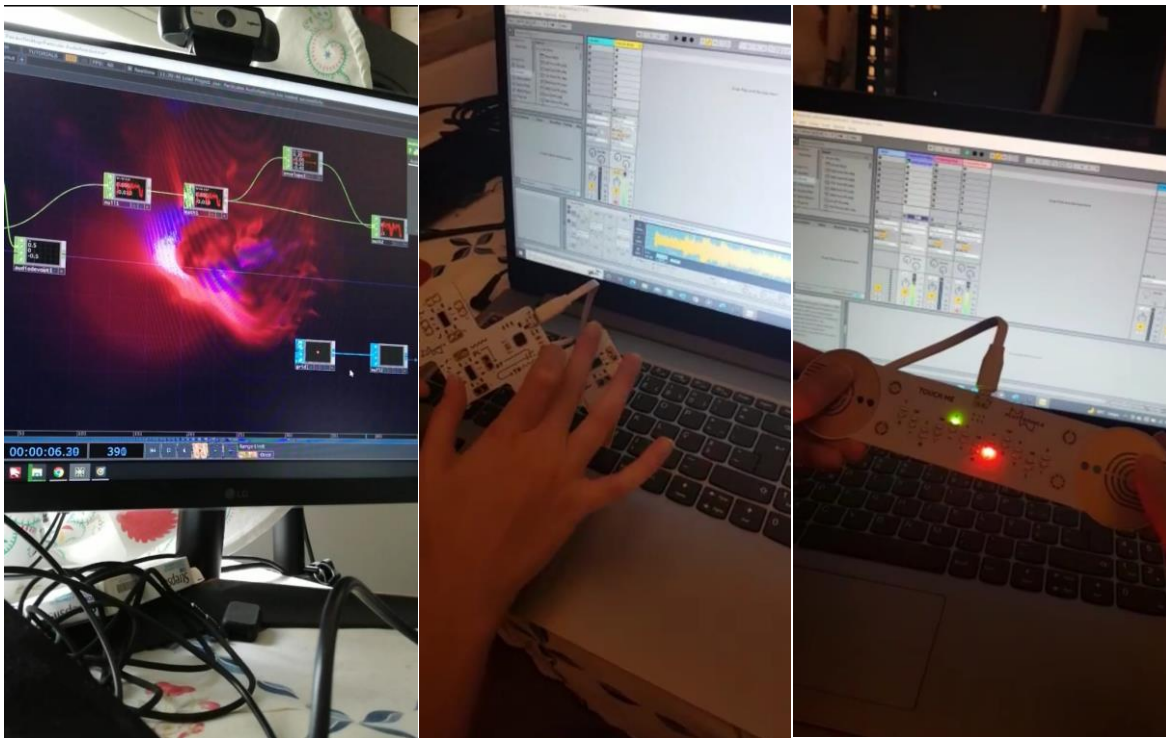


Figura 3 - Fase de ensaios

Durante o período de ensaios foram também criados e repensados alguns quadros performativos, o que significa que a fase de criação se prolongou até meados de julho, ao contrário da finalização prevista para o final do mês de junho proposta no projeto inicial.

A finalização do primeiro guião do espetáculo (anexo A) deu-se no final de junho quando, depois de se terem finalizado os sete quadros performativos individualmente, foi pensada e criada uma sequência que os ligasse de forma orgânica. Acontece que à medida que os ensaios iam evoluindo e em conversa com os orientadores, foram surgindo novas ideias e soluções para cada quadro performativo, fazendo também que uma nova sequência fosse introduzida. Assim, no final de julho, foi necessário criar um segundo guião com as alterações específicas de cada cena e com a nova ordem de apresentação dos diferentes quadros.

Relativamente ao guião inicial do espetáculo, houve dois quadros que trocaram de lugar: inicialmente o quadro “Música e efeitos visuais” encontrava-se no 7º lugar e depois passou para 3º e o quadro “Música e vídeo” que se encontrava em 3º passou para o 5º lugar. Esta alteração surgiu aquando da montagem do espetáculo, onde foi possível perceber que essa mudança criaria um contínuo mais fluído da performance. Isto aconteceu porque o quadro “Música e efeitos visuais”, onde pensámos inicialmente que seria um quadro com muita energia, não traria tanta surpresa no final quando o experimentámos em palco e percebemos que havia outros quadros que teriam mais impacto no público. Assim, colocámos o quadro “Música e efeitos visuais” mais no início do espetáculo, o quadro “Música e vídeo” duas posições à frente e em último o quadro “Música e sensores”, que acabou por ser o clímax do cruzamento entre música, tecnologia, movimento e poesia.

Apesar do espetáculo ter tido como ponto inicial de criação a sua estrutura em vez de um tema ou problemática, há alguns quadros que acabam por fazer transparecer certos conceitos, ideias ou formas próprias da minha visão do mundo. Um exemplo disto é a minha preocupação com as questões ambientais atuais que são o foco de atenção do quadro 5. Tanto a componente musical como visual tentam mostrar a minha perspetiva de como nós, seres humanos, destruímos o planeta porque achamos que ele nos pertence e não estamos preocupados com o mundo que vamos deixar às gerações futuras. Aproveitei este quadro performativo para expressar a minha visão negativa da humanidade mostrando e cantando como somos egoístas e só nos importamos com a nossa própria vida. Também o quadro 7 é inspirado num tema que me diz muito: a vida e

a morte. A ideia de não saber o que vem depois da morte e a imagem de uma escuridão profunda num vazio interminável é algo que me assusta profundamente. Contudo, pensar que a vida é o maior dos milagres principalmente quando refletimos sobre a infinidade do espaço e do universo, deixa-me esperançosa. Então, esta dicotomia vida-morte deu o mote para o último quadro performativo. Há também outro conceito que, apesar de não ser tão evidente, acaba por refletir outro ponto de vista pessoal. Sendo feminista e acreditando na igualdade de género, o figurino utilizado pelos performers é neutro e idêntico criando um efeito de semelhança e igualdade entre ambos. Não há um que se destaca ou tem poder sobre o outro. Estão os dois ao mesmo nível.

Uma das principais dificuldades encontradas na criação do objeto artístico foi como passar todos estes quadros performativos, que tinham sido pensados individualmente e de forma isolada, para um mesmo espetáculo onde se sentisse um padrão estético unificador. A grande máxima que unifica todos estes quadros, aparentemente distantes, é o facto de todos eles explorarem a relação da música com pelo menos mais uma arte cénica. No entanto, não deixam de ser quadros bastante diferentes no que diz respeito à energia, pontos de contacto explorados entre as diferentes artes performativas e material utilizado, principalmente tecnológico e eletrónico.

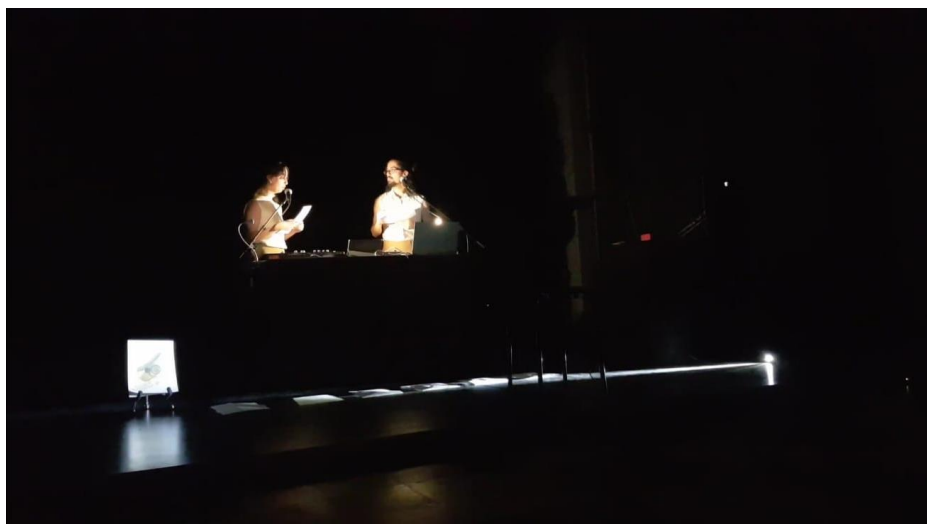
Estes três pontos foram definitivamente cruciais para a interligação dos quadros entre si e montagem do espetáculo propriamente dito. Em relação à energia de cada quadro, foi definido que o objeto artístico deveria ter uma espécie de energia crescente (mas não contínua) para cativar o espectador. Em relação aos diferentes pontos de contacto entre diferentes artes performativas, tivemos o cuidado de não juntarmos quadros com explorações idênticas para obter mais variedade. Em relação ao diferente equipamento tecnológico utilizado ao longo do objeto artístico, tivemos em atenção que as mudanças realizadas fossem o mais rápidas e ergonómicas possível entre os quadros para que as transições não fossem longas e aborrecidas para o espectador.

#### 4.5. Relações entre diferentes artes performativas

No que diz respeito à exploração propriamente dita das diferentes relações estabelecidas entre a música e as outras artes performativas, é possível observar uma grande diversidade ao longo dos diferentes quadros performativos no que diz respeito à

arte mais proeminente, se há uma arte que controla outra, se existe complementaridade e se estão presentes mais do que duas artes performativas em cada cena. Olhando para o guião final, ou seja, o guião utilizado na apresentação pública, podemos retirar as seguintes inferências:

Quadro 1 – Música e Teatro – Neste quadro há uma forte presença do elemento teatral, na medida em que é o único quadro onde os performers estabelecem uma espécie de diálogo entre eles, bem como fazendo uso de objetos quotidianos em cena. É certo que a música também apresenta um papel fundamental, mas neste caso está ao serviço da ação cénica. A situação cénica, que poderia claramente invocar uma cena do quotidiano, rapidamente se começa a desmoronar e, através da repetição (tanto da palavra como do riscar do lápis no papel), acaba por surgir música.



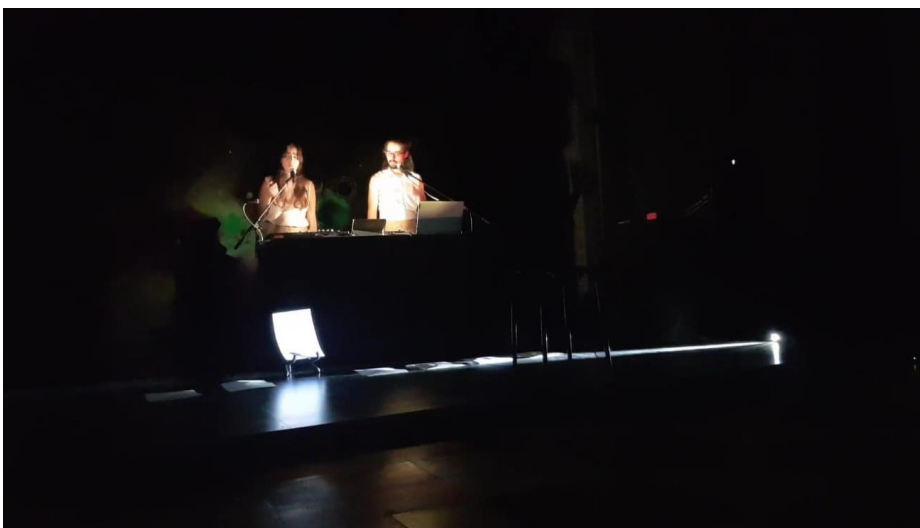
*Figura 4 - Quadro 1*

Quadro 2 – Música e Movimento – Este quadro parece conjugar uma fusão entre três elementos: música, movimento e tecnologia. Contudo, é fácil compreendermos estes três elementos separados, uma vez que seria perfeitamente plausível observarmos apenas os dois corpos em movimento, ou ouvirmos a música, ou explorarmos o dispositivo eletrónico. Claro que a junção dos três torna este quadro performativo muito mais interessante e a ligação entre eles também parece óbvia, mas vale a pena evidenciar que, neste caso, existe uma certa hierarquia do movimento pois este é que cria a música. No fundo da pirâmide também poderíamos colocar a projeção de vídeo sobre os performers, uma vez que este elemento serve apenas de base e de ligação para o quadro seguinte, não interferindo necessariamente com o conteúdo próprio do quadro em questão.



*Figura 5 - Quadro 2*

Quadro 3 – Música e efeitos visuais – A música, neste caso em forma de canção e os visuais, constituem os elementos mais fortes deste quadro. Podemos eventualmente considerar a poesia da letra cantada pelos performers como um elemento que influencia a natureza própria do quadro, pois o texto será sempre um elemento a que o público presta atenção quando ouve uma canção. Mas considerando apenas a relação entre a música e os visuais, também podemos estabelecer uma relação hierárquica. Neste caso, os visuais estão subjugados à música e é a música quem altera a forma dos visuais em tempo real.



*Figura 6 - Quadro 3*

Quadro 4 – Música e pintura – Também neste quadro é possível observar uma fusão, desta vez, entre a música, a pintura e a tecnologia. Tal como no quadro 2, o dispositivo eletrônico é essencial para a cena, porque sem ele não seria possível criar esta ligação entre a música e a pintura. Depois desta base estabelecida, podemos chegar à conclusão de que a pintura e a música se influenciam mutuamente. Uma vez que a base da pintura será sempre diferente (porque é criada no quadro 1) e que existem cinco *samples* que não têm uma ordem específica de entrada, cabe aos performers decidir no momento o que a pintura inspira em termos sonoros, e o que a música inspira em termos de cor e formas no papel.



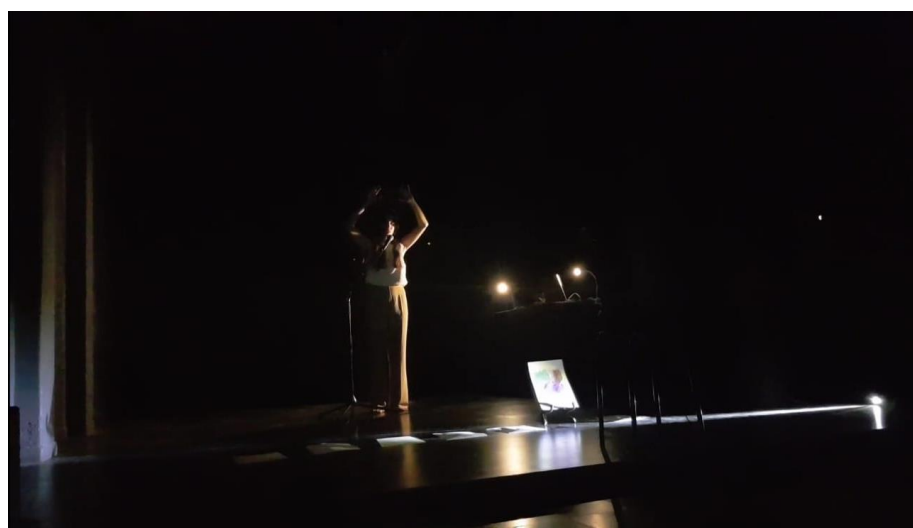
Figura 7 - Quadro 4

Quadro 5 – Música e vídeo – Neste quadro existe uma forte ligação de complementaridade entre a música e o vídeo. Seria possível observar os dois elementos em separado e compreender na perfeição a sua mensagem, mas acontece que ganham um outro poder hipnótico quando apresentados em simultâneo. Neste caso, talvez o texto poético da canção também tenha um relevo na ação, uma vez que complementa o conteúdo visual do vídeo e vice-versa.



*Figura 8 - Quadro 5*

Quadro 6 – Música e tecnologias digitais – Este talvez seja o quadro onde, na minha ótica, se tenha conseguido a fusão mais linear de três artes performativas distintas. A música, a tecnologia e o movimento funcionam como um só. A tecnologia digital, mais uma vez, funciona como base da cena, mas a relação interessante dá-se entre o movimento (que ativa sensores) e a música. Sem a presença da música, o movimento não teria um poder criador e sem o movimento, a música seria apenas uma melodia vocal improvisada. Quando os dois (ou três se considerarmos a tecnologia associada ao movimento) se juntam, uma nova linguagem é criada: o movimento altera a qualidade do som produzido em tempo real.



*Figura 9 - Quadro 6*

Quadro 7 – Música e sensores – Este quadro é o culminar de todas as artes performativas apresentadas anteriormente. A tecnologia digital talvez seja o elemento principal, pois o público percebe que existe um instrumento virtual que, quando ativado pelos performers através do movimento, cria som e altera as partículas projetadas no espaço. Para além disso, há também um texto declamado ao mesmo tempo que se explora o instrumental virtual e, como tal, a qualidade de movimento e a paisagem sonora.



*Figura 10 - Quadro 7*

#### 4.6. Título do espetáculo

O título do objeto artístico apresenta duas informações sobre o espetáculo. O público fica a saber de antemão de que se trata de uma canção e de sete quadros.

Em relação à primeira informação apresentada, o público não escutará apenas uma canção porque, objetivamente, estão presentes vários elementos musicais de natureza bastante distintas. Durante o espetáculo, são apresentadas diferentes paisagens sonoras, músicas instrumentais, duas canções com texto e uma espécie de canto rítmico. Portanto, objetivamente não se trata apenas de uma canção, no entanto, no final do espetáculo é revelado ao público, através de um texto declamado, o porquê de no título dizer que se trata apenas de uma canção. Este mistério é desvendado logo no início do texto (consultar anexo D):

“Há uma canção que se propaga pelo espaço. Vai atravessando diferentes dimensões do ser, vai sofrendo mutações com o tempo. A canção altera-se, parece diferente. Mas o tema é o mesmo. Fala sobre a vida, fala sobre a morte, fala sobre o tempo”.

Tal como afirma Cohen (2002, pag. 100), na performance é natural estarmos perante o trabalho de um artista individual que expressa a sua visão do mundo. Assim sendo, também neste objeto artístico são apresentadas diferentes composições musicais, mas todas vindas do processo criativo de uma pessoa que tenta mostrar a sua visão do mundo.

Em relação à segunda informação sobre o espetáculo, o público toma conhecimento de que lhe serão apresentados sete quadros. A palavra “quadros” neste caso, apresenta um duplo significado uma vez que corresponde simultaneamente a quadros performativos e a quadros no sentido mais relacionado com artes plásticas. No decorrer do espetáculo são apresentadas ao público sete pinturas com diferentes traços e cores que correspondem a sete cenas performativas distintas onde são explorados diferentes conteúdos performáticos. Durante todo o tempo em que é apresentado um quadro performativo, a pintura correspondente a essa cena está exposta num plano à boca de cena, ou seja, entre o público e a zona de ação dos performers. Quando a cena acaba, fazem-se as alterações cénicas necessárias para a apresentação do quadro performativo seguinte ao mesmo tempo que se retira a pintura anterior e se revela a nova pintura que dá início à próxima cena.

#### 4.7. Apresentação do espetáculo

A apresentação pública do objeto artístico *Uma canção em sete quadros* deu-se na PENHA SCO no dia 29 de julho de 2022 às 19 horas. Foi possível realizar a montagem e os ensaios de colocação no espaço ao longo dos três dias anteriores à apresentação pública. No dia da apresentação estiveram cerca de 30 pessoas na sala a assistir à performance: à entrada, o público poderia consultar a ficha técnica e a sinopse (consultar anexo G). O espetáculo decorreu do início ao fim como planeado com a exceção dos dois últimos quadros, onde aconteceram pequenos problemas técnicos. No quadro 6, durante a improvisação vocal com alteração sonora por meio do movimento experienciámos alguns ruídos provenientes do *patch* programado e no quadro 7 o instrumento virtual Z-

*axys* não estava a responder com todos os sons que estavam a ser acionados também por meio do movimento em tempo real. Os problemas técnicos existentes não impediram o prosseguimento destes dois últimos quadros, mas fizeram com que não tenha sido possível explorar e mostrar todo o seu potencial. No final do espetáculo convidámos o público a interagir com o instrumento virtual utilizado no último quadro performativo, mas apenas um elemento do público quis proceder à sua exploração. Seguiu-se uma pequena conversa entre performers e público de onde surgiram algumas questões importantes que passo a destacar: “De todo o processo, qual foi a parte mais difícil?” e “Podiam desenvolver a questão dos quadros?”. Para além da conversa pública, também através de conversas informais, foi possível registar-se alguns comentários proferidos por diferentes espectadores no final do espetáculo: Pessoa C “Gostei muito, comecei logo a chorar no início quando dançaram e depois na música que tinha o vídeo”; Pessoa X “havia dois quadros iniciais que não faziam falta ao conjunto etéreo da performance”; Pessoa Z “não sabia para o que vinha, mas gostei muito. Tinha momentos musicais muito bonitos e imagens igualmente inspiradoras”; Pessoa Y “Não percebi bem a relação dos quadros pintados com os quadros performativos. Acho que os quadros pintados não fazem falta ao contexto da performance”. A apresentação teve a duração de cerca de 35 minutos e ficou registada em formato vídeo através da câmara de um telemóvel (anexo H).

## 5. Avaliação

Toda a informação e posterior reflexão sobre o presente projeto foi conseguida através da análise documental (mais propriamente através do registo videográfico e da análise bibliográfica) e do questionário de fruição ao público. O diário de bordo que estava inicialmente planeado e identificado como metodologia a utilizar ao longo do projeto acabou por não ser redigido, mas em contrapartida, foi possível registar-se algumas conversas informais com os espectadores após a visualização do espetáculo.

Relativamente aos dados obtidos através do questionário de fruição (consultar anexo B), é possível observar que, num total de sete amostras, todos afirmaram que a música era a arte performativa mais proeminente do objeto artístico. Para além disso, outras artes performativas referidas pelos espectadores ao longo do espetáculo foram a performance, teatro, desenho, movimento, pintura, sonoplastia e tecnologias digitais. Há

também quatro espectadores que afirmam terem reconhecido a música como o elemento principal em todos os quadros performativos e três espectadores que, pelo contrário, identificaram o quadro 1 e 2 como sendo cenas onde a componente musical não apresenta ser o elemento principal, bem como outros onde a imagem e o movimento são mais proeminentes. Relativamente à evolução dos quadros performativos ao longo do espetáculo, houve apenas dois espectadores que afirmam terem sentido um crescendo de intensidade, mesmo que ténue, enquanto quatro outros espectadores consideram haver diferentes energias ao longo das cenas e ainda um único espectador que afirma que os quadros apresentam o mesmo grau de energia ao longo do espetáculo. É também importante referir que seis espectadores consideram ter encontrado uma estética unificadora ao longo da performance, quer seja pela presença da música, dos diferentes quadros usados como transição, pela simplicidade visual contrastante pela complexidade técnica, pela repetição e estrutura regular ou até pela luz utilizada e imersão no ambiente. Por outro lado, houve um espectador que afirma não ter encontrado uma linha estética unificadora por haver uma multiplicidade de elementos visuais, sonoros e corpóreos, mas que se desligavam de quadro para quadro. No que diz respeito ao próprio conteúdo de cada quadro performativo, com a exceção de um espectador que afirma que o “quadro das mãos” e do “movimento-som” parecerem frágeis na sequência das diferentes cenas, os espectadores afirmam que todos os quadros performativos estão bem enquadrados na performance. Outro dado importante obtido através do questionário é o facto de quatro pessoas identificarem este objeto artístico como “Música cénica”, duas pessoas como “Performance-concerto” e uma outra que afirma não conseguir enquadrar em nenhum dos géneros apresentados, por todos apresentarem pré-requisitos que não cumprem na sua totalidade com as características específicas do objeto artístico em questão.

No que diz respeito aos objetivos e estratégias propostos na conceção do projeto inicial, alguns foram atingidos, outros acabaram por ficar de parte.

Começando pelas estratégias do projeto, a estratégia número 1 e a mais importante para a conceção da elaboração do relatório de projeto, penso ter sido parcialmente atingida, na medida em que foi possível mobilizar muita bibliografia sobre conceitos essenciais para o presente projeto como *música*, *performance* e *música cénica*. Contudo, a bibliografia sobre *concerto-performance* e *quadro performativo* ficou um pouco aquém das expectativas iniciais.

Já a estratégia número 2 não foi de todo conseguida, uma vez que não se fez desenho de luz e que a única luz em palco era obtida através do projetor de vídeo (várias vezes utilizado ao longo do espetáculo), de uma lanterna e de dois pequenos candeeiros maleáveis.

Penso que a estratégia 3 tenha sido parcialmente atingida pois o cenário em si é bastante congruente com a estética sóbria do espetáculo, estando em palco apenas duas mesas pretas (uma grande no centro do palco e uma mais pequena na lateral direita) suportando o material necessário ao longo do espetáculo, dois computadores, instrumentos musicais, dois microfones e uma linha de quadros junto ao chão. A questão que se põe é que nem sempre este cenário favorece o espetáculo, pois a mesa central (que só sai nos últimos dois quadros) às vezes acaba por ter demasiado protagonismo sobre as imagens projetadas no fundo do palco e até sobre o próprio corpo dos performers. Nesse sentido, ainda há pontos a melhorar relativamente ao cenário e à luz utilizada em palco.

Relativamente às estratégias número 4 e 5, penso terem sido totalmente conseguidas uma vez que os figurinos utilizados pelos dois performers são simples, idênticos e claros para fazer sobressair as imagens projetadas nos seus corpos e os contornos do corpo em si, tendo em conta que o espaço utilizado para a apresentação do objeto artístico foi a blackbox da PENHA SCO.

Passando para os objetivos do projeto, os objetivos específicos número 1 e 4, que estão intimamente ligados, acabaram por se tornar num dos mais importantes no decorrer do projeto, uma vez que durante a criação do objeto artístico, a exploração de diferentes relações entre a música e outras artes performativas e a sua divisão em quadros performativos foram o principal foco de trabalho. Penso que, apesar desta exploração ser infinita devido à multiplicidade de diferentes relações que podem ser estabelecidas entre diferentes artes performativas, o trabalho apresentado foi bastante aprofundado, tanto na componente prática como na componente teórica.

O objetivo específico número 2, que foi trabalhado sobretudo numa fase inicial da criação do objeto artístico, também foi totalmente atingido, na medida em que toda a música presente no espetáculo, quer sejam canções ou paisagens sonoras, é da minha autoria, com a exceção do último quadro onde estão presentes sons provenientes de vibrações do espaço (planetas, cometas e buracos negros) recolhidos pela NASA, que posteriormente foram submetidos a um tratamento sonoro. Inclusivamente, foi criada uma

outra canção que inicialmente iria integrar o espetáculo de nominada “Coral” (ver anexo A), mas que acabou por ficar de parte quando o segundo guião foi construído.

Já o objetivo específico número 3 acabou por não ser conseguido. Sendo o primeiro quadro performativo o que tem relações mais diretas com as obras de música cénica dos autores identificados no capítulo 1, nem este nem outro quadro performativo fazem referência direta a essas obras. Isto aconteceu porque ao longo da criação do objeto artístico, tal como explicado anteriormente, o foco deu-se de tal modo na exploração e pesquisa das relações entre diferentes artes performativas que o objetivo específico 3 a certa altura deixou de fazer sentido no rumo que o espetáculo estava a levar. A pesquisa e investigação dessas obras de música acaba por estar na base de todo o trabalho, principalmente em termos de inspiração e influência, mas acabam por não integrar de forma direta o objeto artístico.

O objetivo específico 5 só não foi totalmente atingido porque em nenhum momento do espetáculo é utilizado um instrumento acústico (para além da voz). A utilização dos instrumentos eletrónicos – sintetizador, *lightpad block* e dispositivos da *Playtronica* – e dos instrumentos virtuais – o *patch* que altera o som através do movimento e o *Z-axys*, ambos da autoria do Gustavo Paixão – fazem com que seja possível explorar diferentes características e ambientes sonoros em partilha com outras artes performativas. A adição de pelo menos um instrumento acústico iria aumentar estas explorações a nível sonoro bem como a relação da música com outras artes de palco.

Assim, e por tudo o que foi descrito anteriormente, acredito que o objetivo geral número 1 foi totalmente atingido, na medida em que foi pensado, criado, finalizado e apresentado um objeto artístico que, mais do que apresentar um certo ponto de vista sobre uma certa temática, dá primazia à estrutura e à exploração de diferentes ambiências sonoras em relação direta com outras artes performativas. O segundo objetivo geral que consistia na questão da definição de *Música cénica*, depois de toda esta investigação profunda, também apresenta um significado muito mais claro. De uma forma muito simples, a *Música cénica* é um tipo de espetáculo musical onde são incluídos elementos provenientes de outras artes cénicas. Esta definição que à partida é muito simples e clara, não está isenta de possíveis confusões no que diz respeito aos seus próprios limites. Contudo, parece-me uma definição que apresenta os pontos principais do que considero ser “música cénica” pois mostra que existe uma hierarquia da música sobre outras artes

performativas e é genérica o suficiente (ao contrário do gênero vizinho *música-teatro*) para que possa ser possível integrar qualquer outro tipo de arte performativa.

## 6. Conclusões

A música cênica, apesar de poder apresentar diferentes e variadas roupagens, tem na sua base um conjunto de características bem definidas. Sendo a música o elemento principal do espetáculo, a presença de outras artes performativas acaba por ter um papel transformador na forma como percebemos e recebemos o som. Afasta-se da *música-teatro* por existir uma relação de hierarquia entre a música e as outras artes performativas e pelo teatro não ter um papel superior ao das restantes artes. Afasta-se ainda mais da ópera (ao contrário da definição de música cênica proposta pelo *Grove Dictionary of Music and Musicians*) na medida em que a música é o elemento principal e não o drama teatral; e encontra muitos paralelos com a arte da performance pela utilização das mais variadas artes performativas.

No seguimento deste pensamento, e retomando uma ideia inicial abordada no capítulo 1 sobre a *obra de arte total vs arte da performance*, penso que seja possível concluir que, tendo como base estas duas ideias de conceção artística, percebemos que o objeto artístico relatado no presente trabalho tende claramente para a performance, uma vez que todo o espetáculo se baseia numa colagem de diferentes quadros performativos onde são exploradas diferentes linguagens artísticas. Isto também confirma a utilização do termo “concerto-performance” na sinopse disponibilizada ao público aquando da apresentação do objeto artístico (consultar anexo C). Contudo, diria que olhando de forma particular para cada cena, é possível encontramos uma fusão de diferentes linguagens compostas de uma forma bastante harmoniosa e linear e, assim, compreender também a influência da *obra de arte total* proposta por Wagner.

Pegando também nas três denominações distintas sobre a utilização de diferentes disciplinas num mesmo objeto artístico, diria que é possível observarmos a presença das três, não só em momentos diferentes do espetáculo, mas também quando olhamos de uma forma macro ou de forma micro. Se observarmos o objeto artístico “Uma canção em sete quadros” de uma forma geral, podemos concluir que se trata de um espetáculo transdisciplinar porque existe uma verdadeira fusão entre várias artes performativas. Mas

se observarmos os diferentes quadros performativos individualmente, podemos encontrar algumas cenas com características multidisciplinares, como é o caso do quadro 5 onde a música e o vídeo estão presentes, mas não se influenciam de forma direta. Também podemos encontrar quadros performativos com características interdisciplinares, como é o caso do quadro 3 onde a música influencia diretamente a imagem projetada, mas ambas conseguem ser percebidas de forma separada. Por último, também podemos encontrar quadros performativos com características transdisciplinares, como é o caso do quadro 6 onde existe uma fusão total da música com o movimento e com a tecnologia.

Outra conclusão importante é que a seguir à música, as tecnologias de arte digitais foram os meios performativos mais predominantes durante todo o espetáculo. Como podemos observar nas respostas ao questionário, os espectadores nem sempre se apercebem da quantidade de ferramentas tecnológicas que estão envolvidas em palco, mas quando procedemos à leitura do guião e visualizamos o registo videográfico, podemos observar que, com a exceção do primeiro quadro performativo, todas as cenas utilizam recursos tecnológicos, desde instrumentos eletrónicos, projetores de vídeo, câmara ou sensores de movimento e programação. Assim, graças à tecnologia foi possível variar o tipo de interação e de relação entre a música e pelo menos uma outra arte performativa. Como foi apresentado anteriormente, em diferentes quadros performativos onde foi explorada a relação entre a música e o movimento, podem observar-se exemplos completamente diferentes de interação. Nos quadros 2 e 7 são apresentados dois exemplos de cena onde o movimento gera som, contudo, a forma e o modo como isso acontece é exponencialmente diferente. Acontece também no quadro 6 uma relação parecida à descrita nos quadros anteriores, no entanto, neste caso o movimento não cria, mas altera a qualidade do som. Apesar de nestes três exemplos a grande relação a ser explorada ser a do movimento-música, a tecnologia acaba por estar presente nestes três quadros, não para ser evidenciada, mas sim para que seja possível explorar estes diferentes pontos de contacto dentro da mesma relação de interação.

Outras conclusões que decerto irão influenciar direções futuras, prendem-se com o facto de o objeto artístico *Uma canção em sete quadros* ainda ter vários pontos que merecem ser aprofundados no que diz respeito à exploração e à procura em diferentes campos da criação, mas que conduzam a uma maior qualidade artística. Relativamente aos objetivos e estratégias inicialmente propostas no projeto, há certos pontos que foram ficando esquecidos durante o processo de criação e que valeria a pena voltar a refletir

sobre eles. Também através das respostas dos espectadores ao questionário é possível identificar alguns pontos mais frágeis e que merecem uma certa atenção no futuro. Assim, a direção agora é criar um desenho de luz dentro desta estética simples e sóbria que vá em conformidade com o espetáculo no geral e com cada quadro performativo em particular, repensar a utilização do cenário em palco e do espaço cénico para que nem a projeção nem o corpo dos performers fique em segundo plano, incluir pelo menos um instrumento acústico para potenciar outras sonoridades e interações entre a música e outras artes performativas, repensar as transições entre os diferentes quadros performativos, explorar de forma mais profunda alguns quadros que os espectadores identificaram como sendo mais frágeis, explorar novas relações entre a música e outras artes cénicas e não parar de aprofundar o conhecimento.

Por tudo isto acima descrito, posso concluir que a componente teórica e a componente prática se influenciaram mutuamente. Posso afirmar isto uma vez que grande parte do objeto artístico teve como inspiração primária ideias e trabalhos obtidos através de referências bibliográfica. Todavia, só foi possível compreender verdadeiramente o conceito de música cénica depois de ter passado por todo um longo processo de criação e reflexão artísticas.

A criação dos diferentes quadros performativos e as suas especificidades, fez-me aproximar ainda mais deste mundo tão grande e hipnotizante que é o da música cénica. Estando a música numa esfera que não é visível, esta acaba por preencher e deslocar o espaço através da sua potência de expressão. Até a música puramente instrumental tem este poder. Contudo, quando exploramos este poder da música em relação com outras artes performativas, chegamos a resultados altamente gratificantes. O espetáculo *Uma canção em sete quadros*, bem como todo o processo de criação e as reflexões retiradas, são a prova de que é possível criar um espetáculo baseado na estrutura, em vez de na temática. Assim, e como se de um concerto se tratasse, é possível abordar várias temáticas e vários ambientes sonoros. A música cénica é tão grande quanto a nossa imaginação e as suas características próprias (bem como a definição dos seus limites), só fazem com que seja cada vez mais necessário e gratificante investigá-la a fundo.

## Bibliografia

- Almeida, P. L (2018). Condensação. In *A retórica performativa do desenho* (p. 36). Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.
- Archer, S., Gendrich, C., & Hood, W. (2003). *The Nature of Art. In Theatre – Its Art & Craft* (5ª ed., p. 10). California: Collegiate Press.
- Attinello, P. (2001). Kagel, Mauricio. In S. Sadie (ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* 11 (2ª ed., pp. 90-93). New York: Oxford University Press.
- Béhague, G. (2001). Mendes, Gilberto. In S. Sadie (ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* 13 (2ª ed., pp. 3390-3391). New York: Oxford University Press.
- Bonin, G. (2019). Modos de contato na música cênica contemporânea. *estudos semióticos* 15, 166-182. Consultado a 10 de fevereiro de 2022 em [https://www.academia.edu/38826920/Modos\\_de\\_contato\\_na\\_m%C3%BAsica\\_c%C3%AAnica\\_contempor%C3%A2nea](https://www.academia.edu/38826920/Modos_de_contato_na_m%C3%BAsica_c%C3%AAnica_contempor%C3%A2nea)
- Bratton, J. (2003). Musical play. In D. Kennedy (ed.), *The Oxford Encyclopedia of Theatre and Performance* 1 (p. 900). New York: Oxford University Press.
- Brown, H. M. (2001). Opera. In S. Sadie (ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* 15 (2ª ed., pp.606-610). New York: Oxford University Press.
- Clements, A. (2001). Music Theatre. In S. Sadie (ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* 13 (2ª ed., pp. 7035-7036). New York: Oxford University Press.
- Cohen, R. (2002). *Performance como linguagem – Criação de um tempo-espaço de experimentação*. Editora Perspectiva
- Collopy, F. L., Fuhrer, R. M. & Jameson D. (1999). Visual music in a visual programming language. In *1999 IEEE Symposium on Visual Languages* (pp. 111-118). Tokyo. Consultado a 19 de setembro de 2022 em [https://www.researchgate.net/publication/3819148\\_Visual\\_music\\_in\\_a\\_visual\\_programming\\_language](https://www.researchgate.net/publication/3819148_Visual_music_in_a_visual_programming_language)

- Fernandino, J. (2008). *MÚSICA E CENA: Uma Proposta de Delineamento da Musicalidade no Teatro* [Dissertação de pós-graduação]. Universidade Federal de Minas Gerais. Consultado a 31 de janeiro de 2021 em [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/2010/Arte/dissertacao/musica\\_cena.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Arte/dissertacao/musica_cena.pdf)
- Fetterman, W. (1996). Early Compositions and Dance Accompaniments. In *John Cage's Theatre Pieces: Notations and Performances* (pp.1-4). Routledge.
- Gindt, A. (2001). Aperghis, Georges. In S. Sadie (ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* 1 (2<sup>a</sup> ed., p. 2694). New York: Oxford University Press.
- Glusberg, J. (2005). O nascimento do Happening. In *A arte da performance* (R. Cohen, Trad.). (p.27). Editora Perspectiva.
- Goldberg, R. (2007). *A arte da Performance – do Futurismo ao presente* (J. L. Camargo, Trad). Orfeu Negro
- Green, R. (2013). *Music Theatre: Concepts, Theories & Practices*. Falmouth University. Consultado a 31 de janeiro de 2021 em [https://www.academia.edu/5710693/Music\\_Theatre\\_Concepts\\_Theories\\_and\\_Practices](https://www.academia.edu/5710693/Music_Theatre_Concepts_Theories_and_Practices)
- Grout, D. J. & Palisca, C. V. (2007). Depois de Webern. In *História da Música Ocidental* (p. 744). Lisboa: Gradiva.
- Hertz, D. M. (1987). Introduction. In *The Tuning of the Word: The Musico-literary Poetics of the Symbolist Movement* (p. xii). Southern Illinois University Press.
- Ircam – Centre Pompidou (2021). *Georges Aperghis*. Consultado a 10 de setembro de 2022 em <https://brahms.ircam.fr/en/georges-aperghis#bio>
- Kennedy, D. (2003). Indigenous African performance. In *The Oxford Encyclopedia of Theatre and Performance* 1 (p. 21). New York: Oxford University Press.
- Madeira, C. (2020). *Arte da performance, made in Portugal – Uma aproximação à(s) história(s) da arte da performance portuguesa*. ICNOVA – Instituto de Comunicação da Nova. Consultado a 10 de setembro de 2022 em [https://research.unl.pt/ws/portalfiles/portalfiles/27107673/ICNOVA\\_ArtePerformance.pdf](https://research.unl.pt/ws/portalfiles/portalfiles/27107673/ICNOVA_ArtePerformance.pdf)

- Magalhães, F. (2019). Reflexões em torno do teatro-música de Constança Capdeville. *Dramaturgias*, (11), 92-95. Consultado a 31 de janeiro de 2021 em <https://doi.org/10.26512/dramaturgias.v0i11.27385>
- Mathiesen, T. J. (2001). Greece. In S. Sadie (ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* 7 (2ª ed., p. 3428). New York: Oxford University Press.
- Matosinhos, B. C. (2021). *Entre o real e o sonho – Criação interdisciplinar para o Espaço Cênico criativo* [Dissertação de Doutoramento]. Universidade de Lisboa.
- Moog, R. (1996). Build the EM Theremin. In *Electronic Musician* (p.1). Consultado a 19 de setembro de 2022 em <https://www.cs.nmsu.edu/~rth/EMTheremin.pdf>
- Moura, J. M. (2009). Expressão Digital do Movimento. In N. Barros, J. C. Román & M. H. Maia (eds.), *Artes Performativas: Novos Discursos* (p.88). Centro de Estudos Arnaldo Araújo da CESAP/ESAP
- Pallister, J. (2014). *Dezeen and MINI Frontiers*. Consultado a 19 de setembro de 2022 em <https://www.dezeen.com/2014/03/31/imogen-heap-gloves-mini-frontiers-movie/#>
- Pires, M. F. C. (1998). *Multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade no ensino*. Consultado a 19 de setembro 2022 em <https://www.scielo.org/article/icse/1998.v2n2/173-182/pt/>
- Pritchett, J. (2001). Cage, John. In S. Sadie (ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* 3 (2ª ed., pp. 215-216). New York: Oxford University Press.
- Roesner, D. (2012). Introduction: Composed Theatre in Context. In *Composed theatre: aesthetics, practices, processes* (p.12). Chicago: Intellect.
- Román, J. C. (2009). Tradição e descontinuidade poética na performance. In N. Barros, J. C. Román & M. H. Maia (eds.), *Artes Performativas: Novos Discursos* (p.97). Centro de Estudos Arnaldo Araújo da CESAP/ESAP
- Santos, J. (2017). *Performance, Corpo e Inconsciente* [Dissertação de Doutoramento]. Universidade de Lisboa – Faculdade de Belas Artes. Consultado a 10 de setembro de 2022 em [https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/29920/1/ulsd730974\\_td\\_Joao\\_Santos.pdf](https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/29920/1/ulsd730974_td_Joao_Santos.pdf)

- Santos, K. (2017). *MÚSICA CÊNICA PARA PERCUSSÃO: Abordagem conceitual-interpretativa e análise da obra Lost and Found, de Frederic Rzewski* [Dissertação de pós-graduação]. Universidade Federal de Goiás. Consultado a 31 de janeiro de 2021 em [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/270/o/Kemuel\\_Kesley\\_Ferreira\\_dos\\_Santos\\_-\\_Disserta%C3%A7%C3%A3o\\_Final.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/270/o/Kemuel_Kesley_Ferreira_dos_Santos_-_Disserta%C3%A7%C3%A3o_Final.pdf)
- Serale, D. (2019). *PERCUSSÃO TEATRAL EM KAGEL: performance e representação* [Dissertação de Doutorado]. Universidade Federal do Rio de Janeiro
- Stake, R. E. (2011). *Pesquisa Qualitativa – estudando como as coisas funcionam*. Porto Alegre: Penso
- Villar, F. P. (2009). La Fura dels Baus e performance arte: dramaturgias e ação. *Artefilosofia, Ouro Preto* 7, 186-197.
- Williams, S. (2003). Music in the Theatre. In D. Kennedy (ed.), *The Oxford Encyclopedia of Theatre and Performance* 1 (p. 904). New York: Oxford University Press.
- Xue, J. (2020). *Viajando com a Música de Tan Dun: o Banquet Concerto para Piano, Coro e Orquestra* [Dissertação de Doutorado]. Consultado a 10 de setembro de 2022 em [https://ria.ua.pt/bitstream/10773/28465/1/Jing\\_Xue.pdf](https://ria.ua.pt/bitstream/10773/28465/1/Jing_Xue.pdf)

## Anexos

### **Anexo A**

#### Quadros e guião 1

##### **1 – Música e Teatro** – A palavra que se desprende do seu léxico e se torna música

Os dois performers estão sentados numa mesa frente a frente, cada um com o seu computador. Vão dizendo pequenas frases espaçadamente. A palavra e as frases começam por ter significado semântico, mas à medida que os performers as vão repetindo, elas ganham ritmo, deixando assim de ter significado e passam a ser música. Através da repetição exaustiva, já não existem frases nem palavras, apenas restos de sílabas que outrora faziam parte de uma ideia. Estas sílabas são acompanhadas de ritmos executados na mesa com as mãos, lápis, canecas e outros utensílios do quotidiano presentes em cena. O ritmo (tanto a percussão na mesa como as sílabas rítmicas) vão esmorecendo lentamente até chegar ao silêncio.

##### **2 – Música e Tecnologia** – O toque que cria som

Os dois performers agarram as pontas do dispositivo Touch Me que está ligado a um dos computadores. Sempre que os performers tocam um no outro, ativam diferentes sons conforme a pressão e a superfície de contacto. Estes toques acabam por criar uma espécie de coreografia onde, inicialmente, são utilizados apenas as mãos e os braços, e depois começam a surgir toques na cara e outras partes do corpo. O quadro termina com os dois performers abraçados.

##### **3 – Música e Vídeo** – A música e a imagem que se complementam mutuamente

Neste quadro, os performers interpretam a canção Silêncio. Ambos os performers cantam e tocam enquanto um vídeo previamente gravado e editado é projetado sobre eles e sobre o fundo preto do palco. Neste caso, o som não cria ou altera o vídeo e vice-versa. É sim, uma experiência conjunta.

##### **4 – Música e Pintura** – A pintura que cria som

Os performers voltam a sentar-se e colocam sobre a mesa um papel, tintas, frasquinhos com água e o dispositivo Playtronica previamente ligado e organizado. Puxam o braço flexível que tem uma câmara e ligam-na. A câmara estará posicionada de

forma a ser possível projetar para o fundo do palco uma imagem da folha branca. Depois da parte tecnológica estar ligada e preparada, os dois performers começam a pintar a folha branca (e o público vê em ponto grande esse desenho). Estando os fios do Playtronica dentro dos frasquinhos com água, e sendo a água um bom condutor elétrico, sempre que os performers tocam na água para limpar os pinceis, diferentes sons são ativados. A cena acaba quando a pintura terminar.

#### **5 – Música e Movimento** – O movimento que faz alterar o som

O performer, que se encontra sentado à mesa, traz a viola d'Arame e começa a tocar a canção terra. A performer levanta-se em direção ao microfone e começa a cantar. À medida que a canção avança, a performer, que se encontra em frente ao sensor de movimento, começa a executar pequenos movimentos com as mãos e os braços. Esses movimentos darão diferentes ordens ao *patch* programado que estará a ser usado nesta cena para alterar o som cantado em tempo real. Portanto, o som que, inicialmente seria “real”, passa a ter reverb, delay, 3as, 5as, 8vas, etc...

#### **6 – Música e sensores** – O movimento que cria som

Este quadro baseia-se na exploração do instrumento musical virtual Z-axyz. Este instrumento funciona através de sensores e de um *patch* que identifica o corpo dos performers, ativa diferentes sons e altera o comportamento de partículas que estão a ser projetadas no fundo do palco. Assim sendo, os performers deslocam-se pelo espaço e criam som através dos seus movimentos. A certa altura, a performer passa para o microfone e, através do vocoder começa a declamar um texto e termina a cantar o Coral.

#### **7 – Música e visuais**– O som que altera a luz e visuais

A performer começa a tocar a canção Até Acordar enquanto o performer altera o *patch* para que as partículas utilizadas no quadro anterior reajam agora ao som e não ao movimento. Depois de concluir esta tarefa, junta-se à componente musical para cantar e tocar. Sempre que os performers tocam sons mais fortes, as partículas alteram-se, formando assim um efeito visual diretamente conectado com a música. O quadro termina com um blackout.

## Anexo B

### Questionário e respetivas respostas

1. Qual a arte performativa que consideras ser mais proeminente no espetáculo?
2. Que relações entre artes performativas observaste ao longo dos diferentes quadros performativos?
3. Houve algum quadro performativo onde sentiste que a música não era o elemento principal?
  - 3.1. Se respondeste *Sim* na resposta anterior, especifica qual/quais.
4. Consideras que os quadros performativos foram organizados num crescendo de intensidade ou que todos apresentam um grau idêntico de energia?
5. Consideras que havia uma estética unificadora durante todo o espetáculo? Porquê?
6. Consideras que houve algum quadro performativo que não estivesse bem enquadrado/não fizesse falta no espetáculo? Porquê?
7. Em que género enquadrarias melhor este objeto artístico: música teatro, música teatral, performance-concerto, música cénica, teatro musical?
8. Comentários, sugestões, outros quadros/relações entre artes performativas a serem exploradas.

### Espectador 1

1. Música
2. Música muito associada à componente visual e também ao movimento corporal
3. Não
4. Houve ondas mas não sei se houve propriamente um crescendo
5. A utilização da luz e a imersão do ambiente
6. .
7. Música cénica
8. .

### Espectador 2

1. A música.
2. Música, performance, teatro, desenho.

3. Não.

3.1. Respondi não, mas isso não implica que não houvesse outros fortes elementos. A música fazia apenas de cola e guia.

4. Houve um crescendo mesmo na relação dos intérpretes, apesar de nunca ser um crescendo que fosse demasiado abrupto. Era ténue.

5. A música, como já disse. Estava lá seja ela cantada, tocada ou sussurrada.

6. Era um espetáculo que podia até ter mais quadros, uma espécie de espetáculo do desassossego, podíamos começar a ver em qualquer ponto que a linha condutora nos permitiria apreciá-lo e compreendê-lo.

7. Performance-concerto

8. Artes plásticas, fotografia, cinema, poesia.

#### Espectador 3

1. A música.

2. Música e movimento, música e teatro, música e pintura.

3. Não.

4. Nenhum, todos os quadros performativos apresentavam graus de energia diferentes.

5. Sim. A maioria dos quadros performativos abordou situações preocupantes atuais.

6. Não.

7. Performance-concerto

8. .

#### Espectador 4

1. A música

2. Relação entre a música e o movimento e também entre a música e o teatro

3. Não.

4. A meu ver existiu uma evolução na intensidade

5. A estética unificadora era os desenhos criados como espécie de separador entre os quadros

6. Acho que todos os quadros se enquadravam bastante bem

7. Música cénica

8. .

### Espectador 5

1. O canto e as palavras cantadas (porque foi o que senti mais forte, mais profundo, mais acabado, mais emotivo, mais belo...).
2. A música a decantar-se na imagem ou a visualidade plástica a subir da música. O movimento à procura do som (que não seria o mesmo que a dança a encontrar-se com a música) ou o som a impulsionar o gesto. A voz falada, sonora, vocálica a crescer para a voz cantada. Os objetos manipulados ou transformáveis em contraste com os objetos constantes. Os caminhos entre o corpo humano e o corpo tecnológico. (... E esta resposta exigia uma discussão a propósito da definição das disciplinas artísticas ou das artes performativas... ou de todos os multi e trans e inter artísticos que se sobrepõem e, por vezes, ocultam a linguagem e a comunicação... e, de outras vezes, iluminam... para pensar).
3. Sim.
- 3.1. É um sim-depender-do-ponto-de-vista-do-que-se-entende-por-música. Os dois momentos de canto sobressaem musicalmente, pela estrutura e desenvolvimento, e porque são facilmente reconhecíveis como tal. Nos momentos em que o corpo ou a imagem estão muito presentes, a música (ou o som) podem ser elementos de leitura secundarizada, isto é, ainda que presentes, não serão o foco intencional de ação e/ou apreciação. (Precisava de me recordar mais em detalhe dos quadros para poder analisar com mais propriedade...).
4. Na forma como senti a sequência dos quadros não terá havido nem um crescendo de intensidade nem um grau idêntico de energia entre todos. Em termos de energia do quadro, creio que foram variando. Mas também creio que houve, formalmente, um caminho para a libertação, isto é, da voz silábica para o canto, do gesto da mão para o movimento com todo o corpo, do quase silêncio para o som organizado e, depois, o som caótico... mas não me recordo que isso tenha resultado num crescente de energia ou intensidade entre os quadros...
5. Não consigo dizer ao certo, mas creio que não a encontrei. Havia uma multiplicidade de elementos visuais, sonoros e corpóreos, mas que de quadro para quadro se desligavam... A mudança de imagem entre quadros poderia funcionar como elos de ligação (e talvez a forma como isso ocorre possa ser revista)... mas não os posso

considerar elementos de uma estética... Musicalmente ou graficamente não me recordo de detalhes que pudesse convocar para esta resposta... Talvez pudessem arriscar mais na parte cénica e no guarda-roupa (menos neutros), fazer disso o elemento estético que acolhe ou do qual brotam as ações de cada quadro...

6. O "quadro das mãos" pareceu-me demasiado longo para pouco desenvolvimento, ou foi pouco consequente em si mesmo... O "quadro do movimento-som" pareceu-me frágil em termos de concepção de ideias de movimento e de ideias de exploração sonora... Não digo que sejam eliminados, mas sim melhorados em termos de conteúdo, de exploração de possibilidades (... haveria um ou outro detalhe a referir sobre outros momentos, mas agora já não consigo precisar...).
7. Pois é isso mesmo, não enquadro... terás de criar uma definição... pois todas as que apresentas têm de algum modo pré-requisitos que não encaixam totalmente... Ainda que a performance-concerto possa ser uma possibilidade, o termo performance é frágil (pois pode incluir tudo e nada...) e o termo concerto não terá sido totalmente concretizado em todos os quadros, parece-me...
8. Não deixar de procurar... subir de degrau em degrau e, por vezes, descer de degrau... saber parar no momento do ponto certo, ou pelo menos no ponto certo até ao momento...

#### Espectador 6

1. Música
2. Cruzamento entre pintura, performance e música
3. Sim.
  - 3.1.O primeiro e último quadro
4. Mesmo grau de energia
5. Sim, pela repetição e estrutura apresentada ao longo da performance
6. Todos os quadros estavam bem enquadrados, e têm potencial para melhorar
7. Música cénica
8. Criação de um conceito ou temática.

## Espectador 7

1. Música
2. Música, teatro, movimento, sonoplastia
3. Sim.
- 3.1.Último
4. Considero que houve diferentes energias mas que não existia propriamente um crescendo de intensidade de quadro para quadro mas que, no geral se procurou começar com algo mais sereno e crescer até um pico e depois voltar à serenidade, ao silêncio. Individualmente, em cada performance de cada quadro, existiu um crescendo até um pico alto de energia que poderia voltar a decrescer ou ficar ali.
5. Considero que houve uma procura da estética que, por sinal, se tornou unificadora durante o espetáculo que se caracterizou pela simplicidade visual e complexidade técnica e criativa.
6. Não. Cada quadro, por si só fazia o seu sentido, talvez não fosse a questão de fazer falta ou não mas do fio condutor que o interligava.
7. Música cénica
8. Trabalho muito bem conseguido que explora e une muitas artes performativas distintas. Tem elementos brilhantes e que captam o espectador. o jogo de palavras e sílabas muito interessante. Composições simples e bonitas. Recurso ao movimento, ao corpo e ao teatro excepcionais através de tecnologias. Ao nível de sugestões, talvez procurar fios condutores que quebrem menos a passagem de quadro para quadro e mesmo de quadro para performance. Visualmente talvez apresentar os quadros numa maior dimensão ou, por exemplo, dado que foram desenhados apriori da apresentação, realizar um vídeo com o desenho a surgir à medida que a performance musical ou de movimento, entre outras, está a acontecer.

## **Anexo C**

### Sinopse do objeto artístico

Sete quadros, uma canção é um concerto-performance apresentado através de quadros performativos, onde dois intérpretes exploram a relação entre a música e outras artes cénicas. Sendo a música a mais etérea das artes performativas, este espetáculo interdisciplinar traz a palco uma nova interpretação do som através da imagem, do movimento e da tecnologia. Trata-se de sete quadros performativos, cada um com uma exploração musical e performance cénica diferentes

## **Anexo D**

### *Texto Sobre a essência do Ser*

Há uma canção que se propaga pelo espaço. Vai atravessando diferentes dimensões do ser, vai sofrendo mutações com o tempo. A canção altera-se, parece diferente. Mas o tema é o mesmo. Fala sobre a vida, fala sobre a morte, fala sobre o tempo. Celebra a diversidade e a natureza, mas até do próprio medo tem medo. Encontra-se no limbo entre o real e o virtual. Mas não será o virtual também real e o real irreal? Também se encontra no limbo entre o sonho e o acordar. Vem à memória o acordar antes de se morrer porque não se sabe o que vem depois disso. E pensar nisso doi. Acaba por não se definir aquilo que se pensa, até porque definir é limitar. E a mim não me interessa o limite. Eu quero continuar a voar.

Inês Rodrigues da Silva

# Anexo E

## Silêncio

Voz  $\text{♩} = 40$

Piano

V.

Pno.

V.

Pno.

Ou-ve-se-um si-lên-cio es-tra - nho

V.

Pno.

vi-ve-se'au - sên-cia de vi - da

V.

Pno.

Te-nho me - do do que'en-con-trar lá no

V.

Pno.

fun - do da ca-ver - na so-mos vis por na - tu -

V.

Pno.

re - za te-mos me-do de ser mal-tra - ta - dos

V.

Pno.

so - mos vis por na - tu - re - za

2

V.

Pno.

ou-ve-se-um si-lên - cio for - te

V.

Pno.

é a vi - da mal vi-vi - da

V.

Pno.

Te-nho me - do do que'es-tá pa-ra'a -

V.

Pno.

lém da noi - te'e-ter - na

4

V.

Pno.

te-mos me-do de ser mal-a - ma -

V.

Pno.

dos.

V.

Pno.

V.

Pno.

É di-fi - cil de ca - mi-nhar

V.  ca - mi-nhar no bom ca-mi - nho

Pno. 

V.  É di - fi - cil de a-cre - di-tar

Pno. 

V.  Num mun - do tão so-zí - nho

Pno. 

V.  Te-nho pres - sa de che-gar a - té

Pno. 

V.  so - mos vis por na - tu - re - za


Pno. 

V.  te-mos me-do de ser mal-a - ma - dos

Pno. 

V.  Te - mos me-do de que nos a - mem e a-ma-mos mal os ou-tros

Pno. 

V.  só sa-be-mos des-tru - ir tu - do'a-qui - lo que nos de - ram.


Pno. 

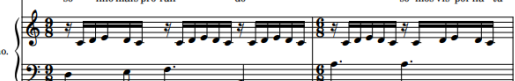
V.  aos con-fins do mun - do

Pno. 

V.  te-nho pres - sa de'en-con-trar o meu

Pno. 

V.  so - nho mais pro-fun - do so-mos vis por na - tu -

Pno. 

V.  re - za te-mos me-do de ser mal-tra - ta - dos

Pno. 

V.  Te - mos me-do de que nos a - mem e a-ma-mos mal os ou-tros

Pno. 

V.  só sa - be - mos des - tru - ir tu - do'a-qui - lo que nos de - ram

Pno. 

V.  Te - mos me-do de que nos a - mem e a-ma-mos mal os

Pno. 

58

V.    
 ou - tros só sa - be - mos des - tru - ir

Pno. 

61

V.    
 tu - do'a-qui - lo que nos de - ram Tu - do'a-qui - lo que nos de - ram

Pno. 

Improviso final onde vai desconstruindo

65

V.    
 Tu - do'a-qui - lo que nos de - ram Tu - do'a-qui - lo que nos de - ram

Pno. 

69

V.    
 Tu - do'a-qui - lo que nos de - ram

Pno. 

# Anexo F

## Até acordar

$\text{♩} = 50$

Voz

Piano

Tu-do pa-ra tu-do está tu-do

4

V.

Pno.

bem tu-do pas-sa tu-do co-mo nin - guém tu-do pa-ra tu-do vai por a -

6

V.

Pno.

i tu-do pas-sa tu-do as-sim as - sim tu-do pa-ra tu-do está a an -

8

V.

Pno.

dar tu-do pas-sa tu-do a co-me - çar

2

11

V.

Pno.

Diz quan-do vais en-ten-der não te estou a per-ce-ber

13

V.

Pno.

pas - sa por a-qui se não que - res mais

16

V.

Pno.

19

V.

Pno.

Diz me'o que a - con-te-ceu qual a ra-zão de ser eu

V. <sup>21</sup> não sei o que fiz Se não e - ra pra ser diz-me pois não fui eu que o

Pno.

V. <sup>23</sup> quis Mas de qu'é que'a-di-an - ta

Pno.

V. <sup>26</sup> per - der a esbran - ça se a - gora po-des vir cho-rar no meu

Pno.

V. <sup>29</sup> pei - to Mas de qu'é que'a-di-an - ta man-ter a esbran -

Pno.

V. <sup>32</sup> ça se não po-des e não que-res con- ti - nu-ar co-mi -

Pno.

V. <sup>35</sup> go a vo-ar con - ti - go a so-nhar a-té a - cor - dar

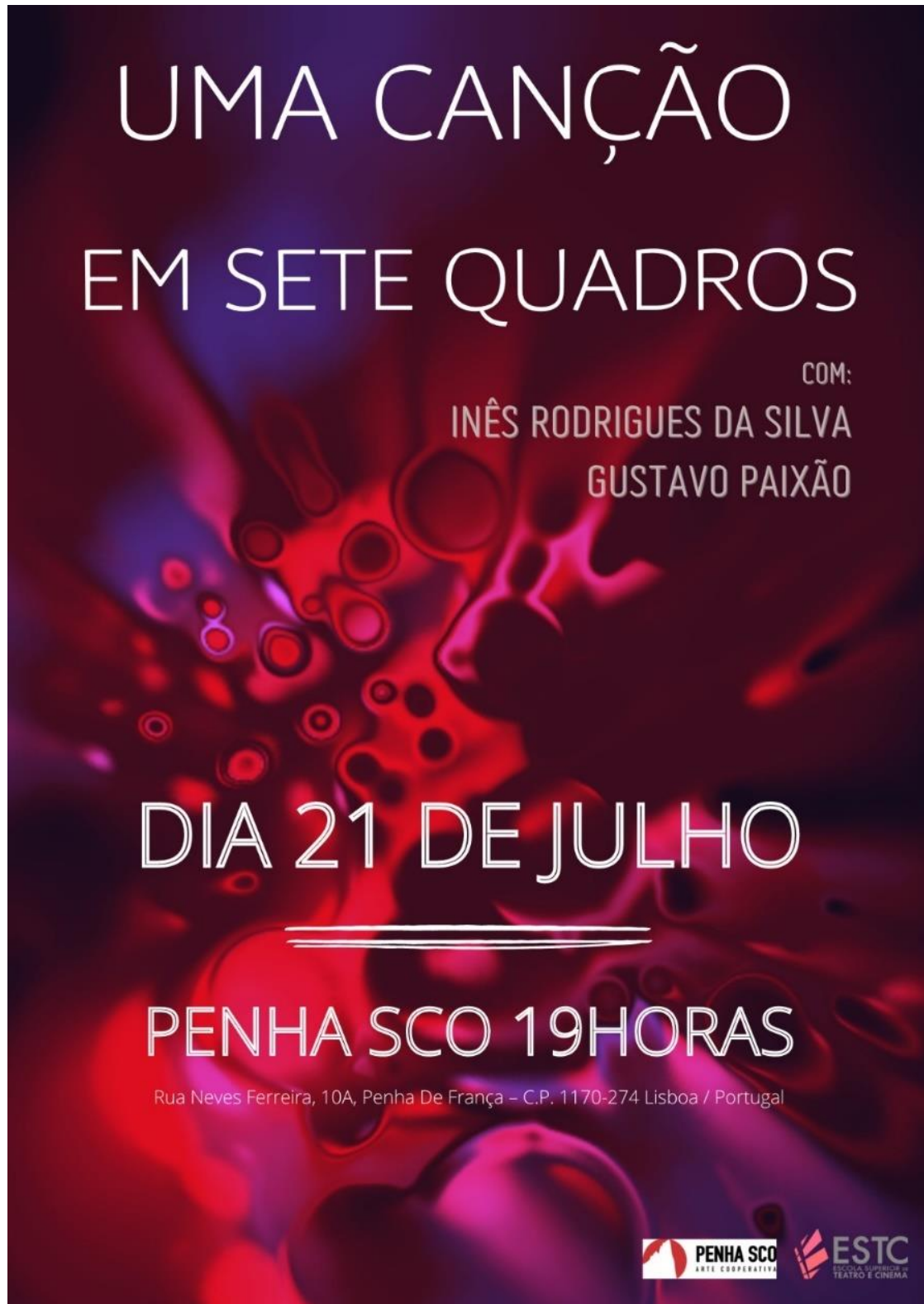
Pno.

V. <sup>39</sup>

Pno.

**Anexo G**

Cartaz e sinopse do espetáculo



# UMA CANÇÃO EM SETE QUADROS

Uma canção em sete quadros é um concerto-performance apresentado através de quadros performativos, onde dois intérpretes exploram a relação entre a música e outras artes cénicas. Sendo a música a mais etérea das artes performativas, este espetáculo interdisciplinar traz a palco uma nova interpretação do som através da imagem, do movimento e da tecnologia. Trata-se de sete quadros performativos, cada um com uma exploração musical e performance cénica diferentes.

Uma canção em sete quadros é uma apresentação para a obtenção do grau de mestre em Artes Performativas.

Direção artística e criação:

Inês Rodrigues da Silva

Assistência à criação:

Gustavo Paixão

Orientação:

Graça P. Corrêa

Coorientação:

Carlos Garcia

Intérpretes:

Gustavo Paixão

Inês Rodrigues da Silva

PENHA SCO  
Rua Neves Ferreira, 10A, Penha  
De França - C.P. 1170-274  
Lisboa / Portugal



## **Anexo H**

Registro videográfico

<https://youtu.be/14VhN9Y9HIQ>