



## O gesto corporal/teatral no processo criativo do grupo *Obra Aberta*

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

SUBÁREA: COMPOSIÇÃO

*Lucas Zewe Uriarte*  
lucaszeweuriarte@gmail.com

*José Augusto Mannis*  
UNICAMP - jamannis@unicamp.br

**Resumo:** Apresentamos neste artigo três jogos musicais do repertório do grupo *Obra Aberta* com o objetivo de demonstrar o percurso do gesto corporal/teatral em seu processo criativo. O conceito de gesto em música será brevemente explanado apoiando-se principalmente no trabalho de Bernadete Zagonel (1992), para que se possa discutir o caminho do gesto corporal/teatral perpassando os papéis de performer, regente e compositor em cada um dos jogos.

**Palavras-chave:** Processos criativos. Gesto musical. Teatro musical. Improvisação musical. Grupo *Obra Aberta*.

### **Body and Theatrical Gesture on the Creative Process of the Group *Obra Aberta***

**Abstract:** On this paper we present three musical games from the repertory of the group *Obra Aberta*, aiming to demonstrate the development of the body/theatrical gesture on its creative process. The concept of gesture in music will be briefly presented relying mainly on the work of Bernadete Zagonel (1992), in order to discuss the path of the body/theatrical gesture passing by the roles of the performer, conductor and composer on each game.

**Keywords:** Creative processes. Musical gesture. Music theatre. Musical improvisation. Group *Obra Aberta*.

### **Introdução**

Neste trabalho apresentamos três jogos musicais do repertório do grupo *Obra Aberta*, compostos entre 2013 e 2015, acompanhando a evolução do gesto corporal/teatral enquanto elemento expressivo compondo o discurso musical. Este percurso se inicia com a descoberta do gesto corporal com expressividade teatral enquanto elemento de linguagem, chamando nossa atenção pela primeira vez durante o jogo musical *Semáforos* (2013), tendo mais tarde alcançado importância maior que o som no jogo *RVC* (2013), culminando em sua emancipação enquanto único elemento de linguagem no jogo *Portais* (2015). Este artigo é um recorte da dissertação de mestrado de Lucas Zewe Uriarte, resultado de pesquisa desenvolvida entre 2013 e 2015 no Programa de Pós Graduação em Música da Universidade Estadual de Campinas sob orientação de José Augusto Mannis, que teve por objeto de estudo o processo criativo em improvisação musical praticada pelo grupo *Obra Aberta*, do qual o primeiro autor faz parte.

O *Obra Aberta* é um grupo de música experimental criado em 2012 e sediado em Campinas/SP, composto por seis integrantes que se dedicam à criação e realização de música experimental e improvisada. Suas propostas artísticas se apresentam no formato de partituras abertas, jogos musicais, peças de música cênica, intervenções em espaços urbanos e improvisações livres. Destaca-se no grupo o uso recorrente do gesto corporal/teatral como elemento de linguagem valorizado em seus jogos musicais, em vários dos quais assumiu o papel de catalisador. Antes de proceder à análise dos mesmos faz-se necessário definir o conceito de gesto adotado neste trabalho.

### **Gesto e música**

Podemos dizer que gesto e música estão conectados desde o princípio, uma vez que, para a produção de som em qualquer corpo sonoro, faz-se necessário invariavelmente a intervenção de um gesto corporal. Este, segundo Madeira e Scarduelli é um “movimento corporal realizado consciente ou inconscientemente, marcado pela significância, seja por ou para o transmissor ou o receptor.” (MADEIRA; SCARDUELLI, 2014: 13). Assumimos então que todo gesto corporal tem uma significância, e concordamos com Zagonel quando afirma que “[...] na música o gesto aparece como um elemento não somente produtor de som (no que diz respeito ao gesto do instrumentista), mas de expressão.” (ZAGONEL, 1992: 14). Chegamos assim à ideia de um gesto expressivo que corrobora visualmente no processo de comunicação em música.

Para além do gesto corporal temos ainda o gesto mental, que, segundo Zagonel (1992), pode ser de dois tipos: (1) a imagem mental do próprio gesto corporal; e (2) a imagem mental do movimento do som. No primeiro caso o gesto mental faz uma previsão do gesto corporal a ser executado, ocorrendo, por exemplo, quando um performer olha para a partitura e já pode prever mentalmente quais gestos irá executar em seu instrumento. No segundo caso o gesto mental refere-se à dinâmica e à mobilidade do som percebido enquanto imagem, em seu espaço-tempo, com seu *movimento virtual*, assim como nos propõe Mannis (ver URIARTE, 2015: 94). Os gestos mentais ocorrem nos músicos em diferentes etapas da criação, escuta e performance musical.

Cada músico se relaciona com os gestos à sua maneira, dependendo de sua vivência corporal de performance, conhecimento do instrumento e repertório. Porém existem particularidades que podem ser generalizadas em cada atividade musical, dentre as quais nos ateremos aqui a tratar do gesto para o performer, regente e compositor. No caso do performer

o gesto corporal para produzir som em seu instrumento/voz é primordial, pois dele depende a qualidade de sua sonoridade, a precisão de suas ações musicais, ocupando por essa razão boa parte de seu tempo de estudo. Porém, como já afirmamos anteriormente, seus gestos não se restringem somente à produção sonora, mas são por si só expressivos, podendo veicular informações importantes em sua interpretação musical e performance. Para o regente a comunicação gestual é imprescindível, pois este é o meio de se comunicar com o grupo à sua frente. Seus gestos, além de atuarem na coordenação e controle do grupo, servem basicamente a duas necessidades: expressão e precisão.

O compositor é talvez aquele que mais opera com os gestos mentais, pois muitas vezes compõe a partir do *movimento virtual* dos sons que adquirem imagens mentais em seu pensamento criativo. Estes gestos mentais podem ser experimentados em operações imaginárias, em simulações, ou executando-os experimentalmente em instrumentos ou outros corpos sonoros. Como sua música será executada por outros performers, podendo mesmo exigir um regente, o compositor tem a possibilidade de operar com os gestos corporais destes durante a escritura musical, imaginando o efeito expressivo que irão causar ou suscitar. Indo mais além, pode ainda prever o impacto que as ações corporais dos performers terão sobre o público durante a performance. Em algumas situações o compositor pode desejar que esses gestos adquiram uma importância no discurso musical superior ao dos materiais estritamente sonificados, o que se observa em algumas peças de teatro musical.

### **Semáforos – descoberta do gesto corporal/teatral**

O gesto corporal adquiriu importância no processo criativo do grupo desde seu início, de maneira bastante orgânica e espontânea, enquanto realizávamos nossos primeiros jogos musicais, dentre os quais *Semáforos* (GRUPO OBRA ABERTA, 2016), criado em março de 2013. Esse jogo recria o ambiente de um cruzamento de ruas com semáforos que, a partir de um código de cores (verde, amarelo e vermelho), controlam o fluxo de veículos, induzindo-os a ações específicas para cada sinal recebido. Os músicos podem assumir o papel de (1) semáforo ou de (2) fluxo, sendo que cada semáforo (ao mínimo dois são necessários) controla um único fluxo, este que pode contar com vários jogadores. Os estágios dos semáforos são indicados por códigos sonoros previamente estabelecidos e conhecidos por todos, devendo ser prontamente reconhecidos pelos fluxos. Estes, por sua vez, respondem a cada estágio a partir de indicações de restrição de material e modos de jogo igualmente preestabelecidos. O jogo não segue necessariamente a lógica tradicional de um cruzamento

com dois ou mais semáforos, onde o estágio verde só pode ser indicado para um fluxo quando os outros estiverem no estágio vermelho. Em *Semáforos* pode-se indicar os mesmos estágios simultaneamente a todos os fluxos, ou quaisquer combinações possíveis de estágios desejadas pelos músicos com o papel de semáforos.

Ao executar o jogo imaginávamos o caos que se instauraria se os semáforos de nossas ruas tivessem a mesma liberdade que aqueles do jogo, podendo liberar todos os fluxos ao mesmo tempo, segurá-los, mudar rapidamente as indicações, dentre outras situações potencialmente caóticas. Como seria a reação dos motoristas, que tipo de dinâmica seria possível em um ambiente desses? Passamos então a nos colocarmos no jogo como motoristas no trânsito pilotando nossos veículos-instrumentos, assumindo posturas como a do motorista estressado, tranquilo, descuidado etc. Ao interpretar esses personagens adotamos figuras bastante teatrais, e nos demos conta de que dessa maneira sua história corporal extrapolava a produção sonora e ajudava a dar dinâmica ao discurso musical. A partir da observação visual de cada participante conseguíamos prever como os demais poderiam agir, e conseqüentemente escolher como deveríamos reagir, assim nossa comunicação visual se tornou tão importante quanto a sonora.

*Semáforos* nos fez vislumbrar pela primeira vez as possibilidades de um processo composicional no qual o gesto corporal/teatral se integra à escritura musical como um dos principais elementos da narrativa sonora:

“No grupo, a partir de *Semáforos*, passamos a atentar para a coreografia por si só, [...] e o gesto físico/corporal, extrapolando aquilo que normalmente se faz para a produção sonora, começou a nos suscitar ideias cênico musicais.” (URIARTE, 2015: 66)

### **RVC: o gesto corporal/teatral em primeiro plano**

*RVC* (GRUPO OBRA ABERTA, 2016b) é um jogo musical criado coletivamente, em meados de julho de 2013 a partir de uma brincadeira musical apelidada de *Random vocal chords*, consistindo em uma improvisação vocal livre começando por acordes com notas atacadas aleatoriamente por cada músico. Gostávamos de iniciar o ensaio com esse jogo sonoro para aprofundarmos nossa concentração, contudo, às vezes o executávamos espontaneamente nos intervalos ou ao final dos ensaios, simplesmente para nos divertirmos. Em um desses episódios, no intervalo de um ensaio, todos improvisavam vocalmente exceto o pianista, que improvisava em seu instrumento. De repente os músicos improvisando com a voz resolveram imitar, ou melhor, interpretar vocalmente os gestos do pianista. Pedimos então para que o pianista somente gesticulasse sem efetivamente tocar nas teclas, para que o único

som produzido fosse vocal, desta maneira seu gesto seria dissociado do piano e vinculado às vozes. Começamos então a jogar seguindo o gestual habitual de um pianista: quando tocava em determinado registro do piano cantávamos também no mesmo registro, sem nos preocuparmos com a precisão exata das alturas, e procurávamos também imitar a velocidade e a intensidade dos gestos. Posteriormente criamos outros gestos possíveis para o jogo que inclusive extrapolam aqueles utilizados em uma performance convencional ao piano.

Para dar forma ao jogo pensamos em uma cena cômica na qual somente o pianista sobe ao palco, se apresenta e senta ao piano para tocar uma peça solo. Os demais músicos permanecem discretamente espalhados na plateia, como se fizessem parte do público. A situação parece normal até que, ao primeiro gesto corporal do pianista, não é o piano que soa, mas as vozes dos performers integrados à plateia.

Por essa forte associação causa e efeito entre a ação cênica do pianista e os sons vocais emitidos na plateia, em *RVC* o gesto corporal prevalece quanto a sua importância sobre o material sonoro na construção da narrativa musical. Nesta performance, por utilizarmos ironicamente caricaturas gestuais de solistas em concertos tradicionais, nos aproximamos de cenas cômicas de mímica no estilo de Mr. Bean tocando instrumentos invisíveis, ou Tom e Jerry disputando a regência de uma orquestra. Porém, se nestes exemplos, as personagens criam seu discurso gestual a partir de passagens de música erudita previamente escolhidas e mapeadas, no caso de nossa performance em *RVC* tudo é improvisado, sem nenhuma referência musical conhecida, e o discurso gestual é o que guia a música.

### **Portais: o gesto corporal/teatral como único elemento de linguagem**

*Os Números e a Caverna*, ou *Portais* (GRUPO OBRA ABERTA, 2016c) é o terceiro jogo musical da série *Números*, composto em agosto de 2014 por Fernando Seiji Sagawa, um dos integrantes do grupo, tendo sido retrabalhado coletivamente em abril de 2015. A partitura do jogo se apresenta como um mapa de eventos, constituído por eventos agrupando músicos e ações musicais em colchetes, sendo os músicos representados cada um por um número, de 1 a 6, e as ações musicais representadas por letras: [A]; [B]; [ $\alpha$ ] e [ $\beta$ ]. A ordem de sucessão de cada evento é indicada por setas conduzindo de um agrupamento [entre colchetes] a outro. As ações musicais são as seguintes: [A] para executar uma figura de duração curta; [B] para executar algo que seja ouvido em segundo plano, como um fundo; alfa [ $\alpha$ ] para executar um único ataque curto; e beta [ $\beta$ ] para um único som longo. A peça é composta de cinco páginas distribuídas em estantes numeradas de 1 a 5, e dispostas em

diferentes locais no espaço de performance. A leitura de cada página deve começar pelo evento portando a indicação de uma potência inscrita dentro de um pequeno círculo. As páginas podem se conectar umas às outras através do que chamamos de “portais”, que são eventos indicados por potências inscritas dentro de pequenos quadrados, cujo número da potência indica em qual página o jogo deve continuar.

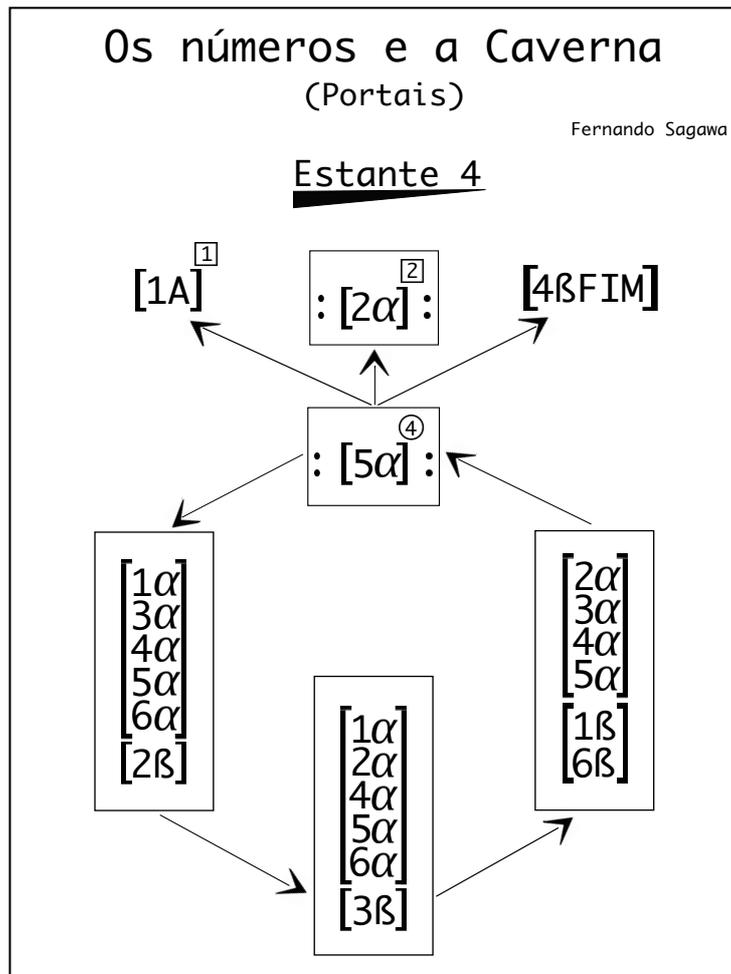


Figura 1: Partitura da estante n. 4 da peça *Portais*

Ao retrabalharmos o jogo em 2015 decidimos adotar uma identidade distinta para cada estante, com base em elementos e ideias recorrentes nas propostas criativas do grupo, compreendendo instrumentações, técnicas instrumentais, ações musicais e cênicas, de maneira que em cada estante temos um micro universo de materiais por nós explorados, sendo assim a execução da peça acaba representando um passeio por nossa própria trajetória musical. Uma das estantes, a de n.4 (Figura 1)<sup>1</sup>, foi inteiramente dedicada ao gesto corporal/teatral, sendo sua execução totalmente silenciosa. Para adaptá-la à execução puramente gestual/teatral estabelecemos que à indicação alfa [α] corresponde um gesto físico em “*staccato*”, ou seja,

um gesto pontual e curto, montando uma pose que deve ser mantida até a próxima ação. À indicação beta [ $\beta$ ] corresponde uma pequena sequência de gestos que deve ser desenvolvida até a próxima ação. A indicação de [A] acima na partitura segue a regra para todas as outras estantes e deve ser executada com sons. Delimitamos então que os gestos possíveis de serem executados em alfa [ $\alpha$ ] e beta [ $\beta$ ] seriam todos extraídos de ações corporais observadas em outras peças do grupo, portanto estreitamente relacionadas a nossa produção, mas compreendendo também gestos instrumentais tradicionais bastante conhecidos pelo público.

Na estante 4, através de nossos gestos, convidamos a plateia a “escutar” os sons evocados, ou, em outras palavras, simular internamente como soariam. A aproximação entre percepção e simulação é tratada na Teoria Motora da Percepção de Alain Berthoz (2013), na qual o autor afirma que “a percepção não é apenas uma interpretação das mensagens sensoriais: ela é forçada pela ação, é simulação interna da ação, é julgamento e tomada de decisão, é emancipação das consequências da ação” (BERTHOZ, 2013: 15). Sendo assim acreditamos que nossos gestos físicos tem a capacidade de provocar a percepção do público para que, além de perceber a movimentação corporal e a cronologia dos eventos em cena, simule internamente os sons evocados, sugeridos, suscitados.

### **Considerações finais**

A partir da observação de três jogos musicais do grupo *Obra Aberta* objetivamos mostrar o percurso do gesto corporal/teatral em seu processo criativo, de sua descoberta até seu emprego enquanto único elemento de linguagem. Neste percurso o gesto corporal/teatral perpassa os gestos mentais e físicos de performer, regente e compositor chegando a extrapolar estas categorias, como mostraremos a seguir.

No jogo *Semáforos* passa a fazer parte do gesto corporal performático uma expressividade teatral, chamando nossa atenção e despertando nosso interesse como compositores. O gesto corporal/teatral passa a ser tomado enquanto possibilidade expressiva para criações futuras, pois passa a fazer parte do léxico performático ao mesmo tempo em que é absorvido pelo olhar criativo do compositor, encontrando-se em potência entre seus gestos mentais.

Na criação de *RVC* observamos que o gesto expressivo teatral foi explorado espontaneamente, pois a possibilidade de empregá-lo estava viva em nossos gestos mentais de compositor e à disposição em nosso léxico de ações. Neste jogo o pianista acaba extrapolando as categorias habituais e se coloca, ao mesmo tempo, como performer, regente e compositor.

Seus gestos de performer ao piano funcionam também como gestos de regente aos músicos na plateia, porém suas possibilidades enquanto vão além daquelas observadas no repertório tradicional, e passam a aproximá-lo de um compositor. O pianista não só controla o grupo com seus gestos, mas cria de maneira improvisada uma espécie de partitura-corpo, na qual expressa gestualmente suas ideias criativas.

Em *Portais*, já no gesto mental do compositor, no planejamento da composição, o gesto corporal/teatral passa a ser o único elemento de linguagem em um dos cinco micro universos do jogo. Porém, os sons não são descartados em sua composição ou execução, mas sim evocados, sugeridos, suscitados em forma gestual. Neste sentido podemos dizer que propomos ao público uma percepção diferente da convencional em relação aos sons, instigando-os a empregar o que podemos chamar de gestos mentais de ouvinte/compositor para interpretá-los.

Durante o processo criativo acima descrito os papéis de performer, compositor e regente foram explorados pelos músicos do grupo de maneira fluida, influenciando-se mutuamente e mesmo se mesclando em muitos momentos. Somente após a experiência de viver corporalmente a possibilidade do gesto teatral como elemento de linguagem os músicos puderam imaginá-lo em outras circunstâncias, e a partir destas novas circunstâncias criadas e experimentadas ainda outras surgiram, sendo a não rigidez e hierarquia entre as funções tradicionais algo primordial para os resultados alcançados.

## Referências

BERTHOZ, Alain. *Le sens du mouvement*. Paris: O. Jacob, 1997.

MADEIRA, Bruno; SCARDUELLI, Fabio. O gesto corporal na performance musical. *Opus*, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 11-38, dez. 2014.

URIARTE, Lucas. *A escuta no processo criativo do grupo Obra Aberta*. Campinas, 2015. 157f. Dissertação (Mestrado em Música). Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015.

GRUPO OBRA ABERTA. Disponível em: <<http://grupoobraaberta.com.br/#!recordings/c1yi7>>. Acesso em: 20 mar. 2016. *Grupo Obra Aberta – Semáforos*. Veiculado em: 15 set. 2015. Dur: 7m54s.

GRUPO OBRA ABERTA. Disponível em: <<http://grupoobraaberta.com.br/#!recordings/c1yi7>>. Acesso em: 20 mar. 2016b. *Grupo Obra Aberta – RVC*. Veiculado em: 7 ago. 2014. Dur: 6m15s.

GRUPO OBRA ABERTA. Disponível em: <<http://grupoobraaberta.com.br/#!recordings/c1yi7>>. Acesso em: 20 mar. 2016c. *Grupo Obra Aberta – Portais*. Veiculado em: 15 set. 2015. Dur: 17m56s.

ZAGONEL, Bernadete. *O que é gesto musical*. São Paulo, SP: Brasiliense, 1992.

---

<sup>1</sup> No vídeo de *Portais* a estante n. 4 é executada a partir de 13m15s.