

CRIAÇÃO SONORA DE CENA CONTEMPORÂNEA: reflexões sobre o espaço, a arte sonora e a música de cena.

Resumo

O artigo discute o surgimento de uma nova modalidade artística híbrida, a criação sonora de cena contemporânea, como ponto de partida para uma reflexão sobre o processo criativo da instalação sonora para o espetáculo de dança contemporânea *Branco* de Lua Tatit, realizado na ocasião do 13º Cultura Inglesa Festival em 2010. Neste contexto, discute sobre as novas possibilidades narrativas na criação sonora de cena contemporânea e suas relações conceituais com o *leitmotiv* fundamental do espetáculo – a livre inspiração na obra da artista britânica Rachel Whiteread – e aspectos importantes com relação às noções de espacialidade e *site-specific*.

Palavras chaves: Criação de cena contemporânea. Arte sonora. Música de cena. Dança contemporânea.

Carlos Eduardo Tsuda

Artista multimídia, artista sonoro, músico, compositor, performer, produtor musical, professor na Escola São Paulo e jornalista. Possui mestrado pelo programa de Tecnologias de Inteligência e Design Digital e é graduado em Comunicação em Múltiplos Meios, ambos da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

E-mail: dudu.tsuda@gmail.com

SONORA CREATION OF CONTEMPORARY SCENE : reflections on space, the sound art and the scene music.

Abstract

This article discusses about the appearance of a new hybrid artistic mode, the sound creation of the scene, as a starting point for a reflection about the creative process of the sound installation for the contemporary dance spectacle *Branco* - Lua Tatit, presented at the 13th Cultura Inglesa Festival 2010. In this context, it discourses about new narrative possibilities in contemporary sound creation of the scene and its conceptual relations with the fundamental *leitmotiv* of the spectacle - the free inspiration in the work of the British artist Rachel Whiteread - and important aspects related to the notion of spatiality and site specific.

Keywords: Sound creation for the scene. Sound art. Music of the scene. Contemporary dance.

Introdução

Realizaremos uma breve reflexão histórica e estética sobre o termo arte sonora e sobre o processo de hibridização nas artes para melhor embasar a argumentação central deste texto, isto é, o surgimento da nova modalidade artística criação sonora de cena contemporânea, e a posterior reflexão sobre o processo criativo do espetáculo de dança *Branco*, de Lua Tatit.



Foto: Kriz Knack, 2010

Artes sem fronteiras: um longo percurso sem volta

Arte Sonora: arte dos sons integrados no espaço

Precisamos nos acostumar com a ideia que tudo que é visível está suscetível ao toque, que todo ser tátil é, por assim dizer, voltado para a visibilidade, e que há um alcançar e um cruzamento de fronteiras não somente entre o tocado e o tocador, mas também entre o palpável e o visível, que está incluído no palpável.¹ (MERLEAU-PONTY apud MOTEHABER, 2002, p. 4, tradução nossa)

¹ "We must accustom ourselves to the Idea that everything visible is carved out of touching, that every tactile being is, so to speak, intended for visibility, and that there is a reach-over and a boundary-crossing not only between the touched and the toucher, but also between the palpable and the visible, which is embedded in the palpable."

A partir dos anos 1960, vemos surgir na região fronteira entre as artes visuais, a *performance*, a *land art*, a arte instalação, a música eletroacústica e a arquitetura, novas formas de criação experimental com som, muito mais porosas e abertas que a música, e próximas de conceitos da criação plástica, escultórica e instalativa e de procedimentos da performance, que autores como Raquel Stolf, Steve Roden, Alan Licht, Bárbara London, Lilian Campesato vão denominar como arte sonora.

Essa nova modalidade se estabelece na cena contemporânea ao preencher o espaço criado pelas rupturas e questionamentos causados por artistas de diversas áreas ao longo da primeira metade do século XX. (CAMPESATO, 2007, p. 4) Surge, portanto, como desdobramento deste cenário de hibridismo entre meios e linguagens, (SCHULZ, 1999, p. 24) presentes nos experimentos musicais do futurista italiano Luigi Russolo, na arte conceitual de Marcel Duchamp, no Laboratório de audição de Dziga Vertov, nos trabalhos audiovisuais de animação experimental de Norman McLaren e Oskar Fischinger, na música concreta de Pierre Schaeffer, nas pesquisas e experimentações audiovisuais na realização do Pavilhão Phillips por Le Corbusier, Xenakis e Varèse, entre outros.

Seus aspectos formais e tecnológicos adquirem características híbridas ao propor uma nova reflexão entre as grandezas físicas do som, do espaço e do tempo.

Seu discurso e suas motivações criativas passam a lidar com outros assuntos em contraponto à música com suas estruturas constitutivas e autorreferenciais em sintaxe e semântica. Seus eventos ao longo do tempo não estão presos dentre si tal como uma linha condutora composicional musical: mesmo numa situação performativa, seu desenvolvimento narrativo está muito mais próximo de um hipertexto, com múltiplas camadas textuais convergentes no espaço e no tempo presente.

Diferente da música, em que o significado é “a sua estrutura, a maneira como são dispostos os elementos constitutivos do todo, a funcionalidade de suas relações propostas”, (SEKEFF, 1998, p. 48) portanto “um sistema de relação entre os signos que são a explicação recíproca uns dos outros”, (SEKEFF, 1998, p. 48) a arte sonora passa a englobar elementos externos e exógenos à sua estrutura discursiva sonora, podendo hibridizar processos criativos ao incluir outros materiais, técnicas e procedimentos. Expande, portanto, a capacidade de troca e diálogo com outros meios e técnicas artísticas o que lhe rende forte potencial colaborativo.

Existências instalativas, mais voltadas para apreciação não linear, quebram os antigos paradigmas ritualísticos da sala de concerto da música, ao

mesmo tempo em que nas artes visuais, a adequação ao espaço de atuação/montagem tal qual ele se apresenta, começa a ganhar força em contraposição à sacralidade do cubo branco.

Não à toa, estas novas possibilidades narrativas sonoras, não pertencentes aos rígidos limites da música, acabam por influenciar e se influenciar por outros meios em processos colaborativos e dinâmicos, ignorando fronteiras e regras formais. Como bem coloca Plaza “o séc. XX é rico em manifestações que procuram uma maior interação entre as linguagens”. (PLAZA, 2003, p. 11) Podemos observar este movimento descrito por Plaza, numa ascendente em intensidade e pluralidade, na atuação de artistas como o Fluxus, John Cage, Alvin Lucier e o Sonic Arts Union, Richard Lehrman, Robin Minard, os brasileiros do Chelipa Ferro e Objeto Amarelo, o coletivo Artifiel, entre muitos outros.

De seu hibridismo e multiplicidade de possibilidades intertextuais também se origina uma crise de validação e delimitação de atuação enquanto nova categoria artística. O universo de discussão da arte sonora é repleto de contradições e discordâncias entre autores, pensadores e artistas, muitos mais preocupados com nomenclaturas e categorizações que acabam enrijecendo um processo fluído por natureza. Uma frase de Plaza (2003, p. 12) sintetiza bem esta situação:

A arte contemporânea não é, assim, mais do que uma imensa e formidável bricolagem da história em interação sincrônica, onde o novo aparece raramente, mas tem a possibilidade de se presentificar justo a partir desta interação.

Consideraremos então, neste artigo, a arte sonora como uma forma de expressão sonora híbrida e em constante evolução, fruto da convergência dentre diferentes modalidades artísticas. Tem no espaço – e sua multiplicidade de possibilidades estéticas – seu objeto de exploração primordial, podendo ocorrer na forma de obras instalativas e/ou performáticas. Sua temporalidade extrapola as regras formais da narrativa musical, ao propor uma nova forma de referencialidade, muito mais aberta e não linear.

Imagens do espetáculo *Branco* no British Council em São Paulo.



Fotos: Kriz Knack, 2010.

Criação Sonora Contemporânea

Nós fechamos nossos olhos quando queremos envision (ver por dentro) ou começar atividades tais como imaginar, escutar música, sonhar ou beijar.² Galia Hanoche Roe (MUECKE; ZACH, 2007, p. 83, tradução nossa)

Consideraremos criação sonora de cena contemporânea, uma modalidade artística híbrida resultante da confluência entre música de cena contemporânea, a arte-instalação e a arte sonora. Neste sentido, qualidades espaciais físicos acústicas e dados contextuais passam a integrar as discussões sobre ocupação cênica, coreografia e dramaturgia, estabelecendo o surgimento de um novo processo criativo colaborativo entre o som e as artes cênicas.

A confluência de pesquisas e atuação destas modalidades artísticas foi apenas uma questão de tempo e maturação, posto que as próprias artes performáticas também foram, cada vez mais, se alinhando para um caminho de miscigenação de processos criativos e técnicas artísticas. As diferentes modalidades de percepção passam a borrar suas fronteiras em criações que exploram muito mais as relações sinestésicas dentre as mídias atuantes que a própria mensagem a ser dita.

Como a arte sonora e a música de cena contemporânea, é herdeira dos rompimentos das fronteiras entre arte e vida proposto pelos *happenings* de artistas como Allan Kaprow e o grupo Fluxus nas décadas de 50 e 60, do século XX, e seu processo criativo parte necessariamente do diálogo entre dois ou mais meios e/ou linguagens, sendo seu produto uma complexa teia de resignificações, apropriações e deslocamentos conceituais. Plaza vai denominar esse processo de Tradução Intersemiótica.

O criador/compositor de música e/ou criação sonora de cena contemporânea é, por natureza, um tradutor intersemiótico, por se situar “diante da história em sincronia, como possibilidade, como mônada, como forma plástica, permeável e viva”. (PLAZA, 2003, p. 9) Se relaciona com a dramaturgia ao se apropriar de partes de seus vetores de *leitmotiv*³ para transformá-los em sonoridades, entrando em cena como um devir a ser vivenciado e experienciado no presente, numa relação dinâmica e ativa com os performers. Não ambienta apenas: cria em conjunto a teia narrativa que tem seu fim na mente do espectador. É um sistema aberto evolutivo, em constante troca e transformação no tempo e no espaço. Sobre a referencialidade que

2 “We close our eyes when we want to envision (in-vision) or engage in activities such as imagining, listening to music, dreaming or embracing”.

3 Leitmotiv são os vetores, as linhas de força do roteiro entrelaçado e multidimensional das artes parateatrais da contemporaneidade. Renato Cohen considera o leitmotiv como o ponto fundamental do *work in progress*, pois sua forma de operação permite a maleabilidade, a transitoriedade e a mutabilidade do texto dramaturgic, em contraponto ao roteiro cartesiano de causalidade e rigidez temporal.

a música de cena contemporânea pode desenvolver, Lívio Tragtemberg em seu livro *Música de cena* afirma que:

A música de cena é um poderoso meio de narrativa, resultado de um repertório específico desenvolvido a partir de interações entre o verbal, o sonoro e o gestual. De início, podemos reconhecer sua dupla identidade como veículo de símbolos abstratos e referenciais, ação que encontra na abstração e na associação dos seus espaços de imaginação sensorial (TRAGTEMBERG, 1999, p. 22)

Neste contexto, lida com

o passado como ícone, o original a ser traduzido, [...] como conjunto de indeterminações e possibilidades icônicas para o presente, o presente como índice, como tensão criativo-tradutora, como momento operacional e o futuro como símbolo, quer dizer, a criação à procura de um leitor. (PLAZA, 2003, p. 8-9)

Seja através de referências audiovisuais, seja a partir de vetores conceituais, assim como a música de cena, esta nova modalidade de criação intermediática agrega uma nova camada textual que se refere e que dialoga com a dramaturgia cênica. São sistemas abertos evolutivos, em constante troca e transformação no tempo e no espaço.

A ênfase no espaço, característica constitutiva da arte sonora, rende ao espetáculo uma nova possibilidade de vetor dramatúrgico ao expandir a percepção espacial cênica através do som. Em contraponto à música, a arte sonora com sua maleabilidade de propostas instalativas e performáticas e em diálogo ativo com o ambiente, pode assumir papéis híbridos ora atuando como narrativa no tempo, ora se fundindo ao espaço desenhado pela cenografia e pela iluminação.

A criação sonora de cena contemporânea, portanto, nasce da contraposição e do contraste levantados pelas mudanças estéticas dos anos 60 e 70 na música e nas artes visuais, e da confluência de interesses e processos criativos nas diversas áreas e categorias artísticas. É influenciada pelas transformações “que se processam nos suportes físicos da arte e nos meios de produção artística [...] e, sobretudo, dos processos sociais de recepção”. (PLAZA, 2003, p. 10) Portanto, “sofre a influência não somente dos procedimentos de linguagem, mas também dos suportes e meios empregados, pois que neles estão embutidos tanto a história quanto seus procedimentos”. (PLAZA, 2003, p. 10)

Em Cena: Branco

Uma obra bidimensional requer o movimento do olho, e uma obra tridimensional requer um movimento em volta ou por dentro dela.⁵ Galia Hanoche Roe (MUECKE; ZACH, 2007, p. 94, tradução nossa)

Concebemos o espetáculo Branco de Lua Tatit para o 13º Cultura Inglesa Festival em 2010, com os performers⁶ cocriadores Lua Tatit e Ana Dupas, o músico, compositor e artista sonoro Dudu Tsuda, a artista plástica e cenógrafa Edith Derdyk e a iluminadora Karina Spuri.

Como em todo Cultura Inglesa Festival, escolhemos um artista britânico como fonte de inspiração livre no processo criativo, no caso, Rachel Whiteread.

Por tal motivo, para melhor ilustrar a estrutura conceitual do espetáculo, propomos uma breve reflexão acerca do trabalho de Whiteread, sobretudo com relação a construção do fio condutor dramático. Realizaremos, portanto, um brevírio descritivo do processo de seleção dos aspectos relevantes da obra de Whitehead para a elaboração das cenas como suporte do foco analítico deste artigo.

O dentro e fora de *Whitehead*

Se Rachel pudesse beber um par de litros de gesso ou resina goela a baixo, esperar até secar para depois tirar a sua pele, eu tenho a impressão que ela o faria. Ela nos mostra o não visto, o avesso, partes que passam despercebidas.⁷ (Tradução nossa)

AM Homes

A pesquisa de Rachel Whiteread, em linhas gerais, lida com espacialidade e volume associados a formas estéticas minimalistas e monocórdicas, numa resignificação da noção de escultura, ao propor a recriação sólida tridimensional do vazio, seja do interior ou do entorno de objetos cotidianos.

Seus trabalhos diversificam em tamanho físico e técnicas de preenchimento, tendo Whiteread trabalhado com diferentes materiais como gesso, concreto, resina e borracha, ora criando vazios a partir do volume, ora o oposto.

4 "A two-dimensional work of art requires movement of the eye, and a three-dimensional work requires the actual movement around or within the work."

5 *Performers* são os atuantes e cocriadores da *mise-en-scène*. São atores, dançarinos, músicos, artistas plásticos, *videomakers*, etc., que compõem, atuam e criam a cena juntamente com o diretor/encenador/autor.

6 If Rachel could drink a couple of quarts of plaster or pour resin down her throat, wait until it sets, and then peel herself away, I have a feeling she would. She shows us the unseen, the inside out, the parts that go unrecognised

Colheres, colchões, estantes com livros, espaços vazios sob uma escada, uma casa vitoriana inteira. Objetos e espaços que carregam sentimentos e memórias de vivências pessoais. Através deles Whiteread contrapõe seu minimalismo estético com histórias de vida cotidiana, em suas próprias palavras, “minimalismo com um coração”.

Em seu primeiro trabalho, *Ghost* (1990), Whiteread extrai a alma da sala de uma casa no norte de Londres – similar àquela em que ela viveu durante sua infância – ao reproduzir em gesso o negativo de cada detalhe do seu interior. Maçanetas das portas se tornam buracos arredondados, o vão da lareira, uma protuberância de forma excêntrica e suja de carvão, os detalhes da janela ganham uma outra dimensão, uma visibilidade do invisível, do vazio.

Adrian Searle, do jornal britânico *The Guardian*, proferiu uma precisa frase sobre *Ghost*, que traduz o sentimento que nos toma ao sermos expostos a tamanha genialidade. Nas palavras da jornalista “*Ghost* parecia ao mesmo tempo familiar e estranho, fazendo aquele tipo de quarto em que muitos de nós na Inglaterra crescemos e ainda vivemos, parecer estranho e alienígena.” (Tradução nossa)⁹

Familiaridade e estranhamento. Familiaridade pela temática da obra em si, isto é, a lida com a intimidade e a memória afetiva a partir de objetos pessoais e ordinários e ambientes de moradia. Estranhamento pelo deslocamento lógico das noções de vazio e volume, pela descontextualização daquela lembrança e pela melancolia daquele momento vazio estar retido numa estrutura sólida, como se estivesse congelado, preso no tempo e espaço.

Dentro-Fora_Sólido-Vazio: o Espaço

Suponhamos que o tempo seja um círculo fechado sobre si mesmo. O mundo se repete de forma precisa, infinitamente. Alan Lightman

Três obras foram bastante importantes para as primeiras gerações de ideia, são elas *Ghost* (1990), *House* (1993) e *Embankment* (2005-2006). Por lidar com a ideia de preenchimento de espaço vazio usando um material sólido, denso e monocórdico como o concreto, *House* teve uma grande relevância para concepção da trilha sonora como um todo.

7 Traduzido a partir de: “*Ghost* looked both familiar and uncanny, making the kind of room many of us in Britain have grown up in, and continue to live in, appear suddenly alien and strange”. It gives us a jolt.
Disponível em:
<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2010/sep/06/rachel-whiteread-tate-drawings>

O primeiro passo foi a opção pelo uso de apenas quatro matérias primas sonoras monocórdicas, que não trouxessem grandes novidades em sua narrativa ao longo do tempo, mas que usassem o espaço para tecer sua trama conceitual com as cenas. Sendo assim, o uso de apenas um tipo de matéria prima sólida, ponto fundamental no trabalho de Whiteread, se traduziria na sonoridade.

Neste contexto, pensamos em usar os diferentes tipos de som para preencher o espaço de forma única e homogênea tal qual o gesso ou o concreto o fazem com suas diferentes propriedades físicas em Whiteread. Cada som, devido suas qualidades acústicas e timbrísticas, provocaria diferentes reações no espaço do teatro, e proporiã diferentes possibilidades de ocupação do mesmo.

Uma existência muito mais instalativa, na medida em que a criação sonora se apropriou das condições locais do espaço físico e acústica, se distanciando um pouco do processo criativo musical, muito mais arraigado em eventos que acontecem num tempo determinado. A própria escolha dos elementos sonoros teve como ponto de partida considerações outras que não a música. O espaço, portanto, “atua não como agente de delimitação da obra, mas como elemento integrante da mesma”. (CAMPESATO, 2007, p. 132) Todavia, um grande número de técnicas de edição, mixagem, pós-produção e espacialização virtual, mais próximos do universo da música eletroacústica, foram utilizados como recursos de timbragem e texturização, num processo de hibridização presente em muitas criações sonoras para cena.

O processo criativo como um todo englobou conceitos de espacialização de ambas arte sonora/arte-instalação e música eletroacústica, na medida em que propunha uma apropriação das fisicalidades naturais do teatro em questão, ao mesmo tempo em que recriava virtualmente algumas sensações de espacialidade através de mecanismos psicoacústicos de percepção espacial.

Criamos, portanto, uma ocupação espacial semelhante à trabalhos de *site-specific*, ao lidar com as qualidades físicas acústicas do espaço tal qual se encontrava. Utilizamos, portanto, os sons provenientes do palco, o piano que ali estava presente, o sistema de som e as possibilidades acústicas do teatro como dados essenciais para criação sonora. Ao mesmo em que não deixamos de interferir nestes sons gravados e produzidos ao vivo, criando composições e sensações espaciais virtuais através de mixagem e espacialização em um sistema *surround 6.1*.

Vazio e Volume: Timbre, Semântica e Espacialização

Eu sempre quis produzir ao inverso, a partir da menor das células. São as palavras amplificadas que fazem a história, o som que faz o tempo.

(Valère Novarina)

As condições físicas espaciais, acústicas e técnicas do local da apresentação foram determinantes para escolhermos a natureza destes sons, e a forma como eles interagiriam com o espaço físico, o espaço cênico e a teia dramaturgica. São eles madeira, vidro, piano preparado e voz, ou seja, sons gravados a partir do manuseio de objetos de vidro e madeira, piano preparado em cena e voz manipulada por interface interativa em computador.

Criamos *esculturas sonoras* a partir do material bruto gravado e as adequamos ao plano de cenas de acordo com as características trabalhadas no corpo, no espaço cenográfico ou na dramaturgia. Vetores conceituais relacionados com as dualidades trabalhadas por Whiteread em suas esculturas e instalações, nos ajudaram a nortear a pesquisa de todas as linguagens estabelecendo um fio condutor às escolhas narrativas, semânticas e sintáticas.

Neste sentido, espacializamos as sonoridades pelas caixas do teatro de modo a criar uma imagem sonora tridimensional e imersiva ao público. Propomos a construção de territórios sonoros de múltiplas temporalidades, que ocupam o espaço se revezando em criar sensações espaciais a partir de aproximações conceituais com o trabalho de Whiteread e/ou a partir de configurações do espaço cênico.

A escolha de sons de madeira para a primeira parte do espetáculo, por exemplo, foi feita pelo fato de estarmos em cena sobre um palco italiano de madeira suspenso, e por isso emanando ruídos de movimentação sobre ele. Gravamos os sons sob o palco e os transpomos para as caixas de som laterais do teatro. Acrescidas de frequências graves, e subtraídas de algumas frequências agudas, o som processado criava na plateia a mesma sensação acústica encontrada no espaço vazio sob o palco. Um preenchimento do espaço da platéia com sons gravados do vazio existente de sob o palco.

Situações específicas como esta nos remetem à discussão acerca do termo *arquitectura aural* que Barry Blesser e Linda-Ruth Salter vão analisar em *Spaces speak, are you listening? Experiencing Aural Architecture*, na medida em que lidam com apropriações espaciais específicas que vão além dos atributos físico acústicos do teatro, uma ocupação imbuída de texto

narrativo e conteúdo semântico integralmente tecido com a dramaturgia do espetáculo.

O termo arquitetura aural determina que um ambiente, no que concerne a sua sonoridade, não é somente composto por características físico-acústicas: a elas estão agregados aspectos culturais e sociais constitutivos e determinados por elas mesmo. Em outras palavras, a ocupação espacial pelo som se apropria de características físicas acústicas do espaço, ao mesmo tempo em que cria um denso tecido dramático ao fazê-lo, resignificando-o por completo. Portanto, uma criação sonora de cena *site specific*.

Dispostas sobre o revestimento em madeira que cobre a parte lateral e o teto do teatro, em decorrência da ressonância acústica da estrutura, criavam a ilusão sonora de que os sons vinham do alto. Na medida em que emitiam os sons graves gravados sob o palco do teatro e direcionados propositalmente para elas, proporcionavam uma inversão metafórica espacial entre a plateia e parte inferior do palco. Tal qual no trabalho de Whiteread, onde os pares de relações volume e vazio e dentro e fora criam toda a tensão intersemiótica entre o objeto original e sua tradução, em *Branco* estes pares são colocados em cena através de suas metáforas em sonoridade.

Um contraponto *vazio vs. preenchido* e *dentro vs. fora*, na medida em que, metaforicamente, o público é convidado a escutar os sons da performance sobre um outro ponto de escuta. Ora, Whiteread não nos propôs um outro ponto de vista ao preencher o vazio sob uma escada, e transformá-lo em objeto sólido?

O som da madeira, portanto, é o som do palco deslocado espacialmente para cima da plateia, tal qual as memórias, o espaço e o tempo em *House* são congelados pelo concreto. Em cena, as dançarinas estão numa parada de cabeça, com suas cabeças e braços dentro de uma caixa, configurando uma interessante imagem sobre as dualidades acima discutidas.

Espaço e Tempo Dramático

Arquitetura é música congelada. Wolfgang Von Goethe

O uso do espaço em *Branco* não passa apenas de uma mera ocupação físico-acústica, mas uma resignificação do mesmo através da sonoridade proposta. Mais além, temos uma dramaturgização deste espaço tornando-o vivo, carregado de informação textual e sensorial, que percorre o corpo e a

mente das dançarinas e do músico em cena, os sentidos estimulados dos espectadores e todas as relações comunicacionais estabelecidas dentre eles. Uma relação próxima à definição do conceito de sitio em Christoph Metzger (apud KUBISCH, 2000, p. 87):

Um sitio é algo que se difere de um espaço[...], [pois] recebe alguma coisa específica. Ele recebe a assinatura do artista[...] que é mais do que linhas de latitude e longitude[...] [que o demarcam]. Um artista insere uma situação específica de percepção do espaço, transformando-o em um sitio.

O espetáculo se organiza, portanto, como uma complexa teia relacional e sgnica¹² que cria e recria, no momento presente, todas suas múltiplas possibilidades intertextuais. Como se tempo e espaço estivessem diretamente interconectados com o tecido dramático, e permeassem as múltiplas camadas de informação através deste acesso simultâneo à teia de *leitmotiv* do espetáculo. Um sistema aberto e evolutivo onde cada estímulo, sonoro ou visual, é responsável pela manutenção do fluxo dramático. Nas palavras de Cleide Martins:

Cada ignição combinatória possibilita que todo sistema dialogue e se posicione em face dessa nova combinação. Essa nova combinação irriga e desestabiliza todo o sistema. (MARTINS, 2001, p. 61)

Sonoramente e cenicamente constituído como uma obra *site-specific*, em *Branco* as possibilidades estéticas dramáticas extrapolam as fronteiras dentre os meios e linguagens envolvidos, criando um todo multimidiático fortemente alicerçado sobre a exploração espacial em três níveis: físico-acústico, visual/espacial e metafórico. Não por acaso, se realizado em outro espaço, o espetáculo será completamente diferente, e trará à tona novas relações semânticas espaciais a se explorar.

Referências

- ARAÚJO, Y. R. G. . *Telepresença: interação e interfaces*. São Paulo: EDUC, 2005.
- BLESSER, B.; SALTER, L.-R. . *Spaces speak, are you listening?: experiencing aural architecture*. Massachusetts: MIT Press, 2007.
- BOSSEUR, J.-Y. *Musique et arts plastiques: interactions au XX siècle*. Paris: Minerve, 1998.

¹² O conceito de signo peirceano opera nas relações perceptivas e comunicacionais existentes entre um objeto e uma mente, traduzindo esta via múltipla de percepção, associação e representação em categorias analíticas lógicas. Estas categorias, esmiuçadas até o seu mais alto grau de complexidade, dão conta das mais diversas variações e subvariações das formas de como este objeto se relaciona com uma determinada mente.

- CAMPESATO, L. *Arte sonora: uma metamorfose das musas*. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.
- CAMPESATO, L. *Vidro e martelo: contradições na estetização do ruído na música*. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.
- COHEN, R. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- COHEN, R. *Work in progress*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- GRIFFITHS, P. *A Música moderna: uma história concisa e ilustrada de Debussy a Boulez*. São Paulo: Zahar, 1978.
- MARTINS, C. *A improvisação em dança*. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2001.
- MARTINS, C. *Improvisação, dança, cognição: os processos de comunicação no corpo*. Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2003.
- MINARD, R. *Musique concrète and it's importance to the visual arts*. Resonances: aspects of sound art. B. Schulz. Heidelberg, Kehrer Verlag: 05, 2002.
- MORAN, P.; PATROCINIO, J. (Org.). *Machinima*. São Paulo: CINUSP, 2011.
- MUECKE, M.; ZACH, M. (Ed.). *Resonance: essays on the intersection of music and architecture*. Ames: Culiciniidae Architectural Press, 2007.
- PLAZA, J. Tradução intersemiótica. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- PLAZA, J. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Cena*, [Campinas], 2000.
- SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e pensamento*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTAELLA, L. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Thomson, 2005.
- SCHULZ, B.; HEIDELBERG, K. V. (Ed.). *Resonances: aspects of sound art*, 2002.
- SCHULZ, B.; HEIDELBERG, K. V. (Ed.) *Robin Minard: silent music*, 1999.
- SEARLE, A. Rachel Whiteread: through the eyes of a child . *The Guardian*, London, 2010. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2010/sep/06/rachel-whiteread-tate-drawings>>. Acesso em: outubro 2015.
- SEKEFF, M. de L. Música e semiótica. In: TOMÁS, L. (Org.). *De sons e signos: música mídia e contemporaneidade*. São Paulo: EDUC, 1998.
- TRAGTEMBERG, L. *Música de cena*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- WIKIPEDIA: a enciclopédia livre. Versão em português. [S.l.], ANO. Rachel Whiteread. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Rachel_Whiteread>. Acesso em: outubro 2015.

