



**Tiago Rafael
Lestre Gomes**

**Circus Float – Abordagem musical, temática e
construção multimédia.**



**Tiago Rafael
Lestre Gomes**

**Circus Float – Abordagem musical, temática e
construção multimédia**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Música, realizada sob a orientação científica da Doutora Isabel Maria Machado Abranches de Soveral, Professora Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Dedico este trabalho à minha família e amigos pelo apoio incondicional.

O júri

Presidente

Prof. Doutor Evgueni Zoudilkine

Professor auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Vogal – Arguente Principal

Doutor Ricardo Ivan Barceló Abeijón

Professor auxiliar do Instituto de Letras e Ciências Humanas da Universidade do Minho.

Vogal - Orientador

Prof. Doutora Isabel Maria Machado Abranches de Soveral

Professora auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Agradeço à professora Isabel Soveral o constante apoio, tutela e vasto conhecimento musical que me proporcionou ao longo do meu percurso composicional.

Agradeço aos restantes professores que contribuíram para o meu amadurecimento musical, particularmente ao professor Rui Penha por me fornecer as ferramentas através das quais me é permitido explorar o campo da programação musical.

Agradeço a todos os amigos e colegas que se dedicaram à criação colaborativa das minhas obras, em especial à Designer/Costume Designer Carla Alves, o Trombonista João Costa e o Organista/Malabarista André Pires.

palavras-chave

Circus Float, música eletroacústica, arte circense, espetáculo multimédia, arte performática, processo criativo, análise musical.

resumo

O seguinte trabalho foca a criação do ciclo de obras multimédia Circus Float, abordando os aspetos essenciais ao seu desenvolvimento desde a inspiração até à concretização da obra. Dá particular atenção ao funcionamento do processo criativo na sua generalidade, estabelecendo uma relação ao experienciado na criação desta obra.

No final do trabalho são apresentadas duas análises de distintas partes do ciclo para retratar o pensamento musical e criativo na composição de Circus Float, seguidas das partituras. O CD em contém as partes/músicas eletrónicas do ciclo.

keywords

Circus Float, electroacoustic music, circus arts, multimedia show, performance arts, creative process, musical analysis.

abstract

The following paper focuses on the creation of the multimedia cycle Circus Float, addressing essential aspects of its development since the moment of inspiration until the materialization of the piece. It gives particular attention to the function of the creative process on its general meaning, while establishing relations with what was experienced on the creation of the musical work. At the end of the paper, two analyses are presented on different parts of the cycle, to portray the musical and creative thought on the composition of Circus Float, followed by the scores. The attached CD contains the electronic parts/pieces of the cycle.

Índice

INTRODUÇÃO	7
PRIMEIRA PARTE	9
Capítulo I	9
Introdução.....	9
Justificação e Motivação.....	9
Objetivos	11
Objetivo Geral.....	11
Objetivos Específicos.....	11
Metodologias.....	12
Problemática.....	12
Capítulo II - Processo Criativo, ferramenta crucial para a evolução humana.....	15
Kingdom of the Shore, influência do processo criativo de Circus Float.....	23
SEGUNDA PARTE	24
Introdução	24
Capítulo III - A criação do ciclo Circus Float.	27
Máscaras	29
1 – Arkham.....	31
Contextualização histórica	31
I.Temen-ni-gru.....	32
II. Heterochromatic-Soul (Two-Face)	33
III. Arkham	33
IV. Malevolence (Blob).....	33
2 – Shaco	33
Contextualização Histórica	34
I. Homicidal Artist	35
II. Hallucinate	35
3 - Malcolm.....	35
Contextualização Histórica	36
I. Evil Court Jester	37
II. Schizophrenic Behaviour.....	37

III. Kyragem	37
Recetáculos.....	37
4 - Poltergeist.....	39
5 - Dead Silence.....	39
Fragmentos.....	40
6 - Horny the Clown	40
7 - Pogo the Clown.....	41
8 - Laughing Jack.....	41
9 - Pennywise.....	42
Capítulo IV - Dois exemplos analíticos de aspetos criativos da criação deste ciclo.	43
1 - Arkham, III. Arkham.....	43
4 - Poltergeist.....	47
OBRAS.....	48
BIBLIOGRAFIA	173
ANEXOS.....	177
1 - Kingdom of the Shore.....	177
O nascer da ideia	177
O percurso do Processo Criativo.....	178
O espetáculo	180
"Since Brass Nor Stone"	181
2 - Análise das 6 Bagatellen für Streichquartett, Op. 9 Anton Webern	183
Bagatela No. 1	183
Expansão intervalar.....	183
Separação de Planos (melodia e acompanhamento).....	184
Construção melódica e unificação dos Planos.....	184
Espacialização dos planos (superior) vs redução para piano (inferior) do Op. 9, No. 1.....	185
Transposições da expansão intervalar na bagatela I.....	185
Bagatela No. 5	186
Separação de Planos.....	186
Espacialização dos Planos vs Bagatela No. 5.....	186

“In the arts, it is not possible for the experience of one individual to match that of another, as if it were a blueprint. You do not read a work of art for this purpose, you re-create it, but you do not re-create the blueprint. You explore your own experience; you learn; you live; you expand inside”. (Bronowski 1985).

“Under the colored Chaos there rules a more profound unity”. (Bronowski 1985).

Introdução

Esta dissertação apresenta um projeto artístico desenvolvido no âmbito do Mestrado em Música – área vocacional em Composição, no departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

O foco principal deste projeto é a criação de um ciclo de obras multimédia intitulado “*Circus Float*”, apresentado em anexo, e o estudo formal da construção desta proposta criativa. Esta dissertação apresenta uma fundamentação teórica sobre o Processo Criativo de um modo mais abrangente, suportada em teóricos e artistas como Jacob Bronowski, Lev Vigotsy, David Weismann e Iannis Xenakis. No entanto, tento incluir uma abordagem ao meu próprio imaginário e desenvolvo a sua materialização criativa. Os autores selecionados desenvolveram os seus trabalhos em diferentes áreas de investigação, no entanto podemos verificar semelhanças relevantes no seu pensamento acerca do processo criativo; as suas conclusões permitem estabelecer uma ponte entre Arte e Ciência, e perceber que nas manifestações artísticas e científicas encontramos sempre estímulos criativos.

No segundo capítulo desta dissertação abordo questões teóricas sobre o Processo Criativo, explanando as ideias de cada autor, de um modo que diria quase interativo com a minha experiência criativa. Acreditando que é através da Arte que o Homem evolui, considere de maior importância abordar alguns autores que desenvolvem esta tese.

No terceiro capítulo apresento a obra “*Circus Float*”; a sua inspiração, o seu contexto temático, a construção formal incluindo a sua estrutura sequencial/articulação da sua narrativa. A obra é constituída por nove peças agrupadas em três partes; esta divisão deve-se a uma elaboração que procurou retratar os três momentos distintos do ciclo no que diz respeito à sua temática, instrumentação e aspetos performativos. Será apresentada uma fundamentação das nove peças, da divisão das mesmas em três partes, tendo sido escolhido um exemplo analítico de cada parte.

No quarto capítulo é apresentada a partitura do ciclo "*Circus Float*" acompanhado do disco com as partes/peças eletrônicas.

Primeira Parte

Capítulo I

Introdução

O ato de criar é o foco principal deste projeto. Para a concretização desse objetivo, coloca-se a questão “o que impele um ser a criar algo?”

A primeira parte desta dissertação atravessa os anéis da História e revela a importância do Processo Criativo e do ato de criar para a Humanidade. Na segunda parte realizo uma abordagem analítica ao ciclo de obras multimídia “*Circus Float*”, explanando o processo criativo da obra criada no âmbito desta dissertação.

Justificação e Motivação

Criar é uma necessidade que brota incessantemente no meu interior. Fazer música é a minha linguagem criativa materna. Como artista, “reconheço” arte nos mais variados momentos do decorrer do quotidiano. Com um olhar artístico ao que me rodeia, reconheço a arte como um organismo vivo que se manifesta nas mais simples interações diárias: um motor de autocarro suporta uma “harmonia” criada por buzinas de carros no trânsito, ou o cantar dos pássaros em contraponto com as gargalhadas matinais de crianças. O meu imaginário artístico não reduz a minha ação criativa aos meios tradicionais como a folha de papel, a tela de desenho, o palco do teatro. A minha vivência artística permite-me “filmar” um momento ou um olhar sobre a natureza que é imediatamente traduzido numa obra de arte.

A arte é viva, e pode surgir nos mais diversos locais, sobre as mais diversas formas. A arte resulta do modo como o artista olha e interage com o que o rodeia. Os avanços científicos vieram motivar a evolução das linguagens artísticas; salientaria casos como a criação da obra musical de Stockhausen, *Gesang der Jünglinge*, a obra cinematográfica de Stanley Kubrick, *2001: A Space Odyssey*, a invenção de novos aparelhos eletrónicos, como o Arduíno utilizado na obra de Wen Zhu em *I Am Here*, ou o Makey Makey, utilizado pela Universidad mesoamericana de San Agustín, grupo 5510 especialidad en multimedia a cargo del Josue Abraham, na criação da obra *El*

Árbol ou, como o caso de Vik Muniz que apresenta na sua obra fotográfica *Waste Land* material derivado de lixo. Todos estes casos revelam como um olhar criativo pode transformar objetos banais em obras de arte.

Consciente da realidade que acabo de descrever, procuro exprimir o meu subconsciente artístico não só através da música, mas também através de outros meios que estejam ao meu alcance. Ao longo do meu percurso como compositor, parto da ideia musical para a inclusão de outros elementos extramusicais, criando assim espetáculos multimédia, seja através da união entre música e dança, música e filme, música e tecnologia, etc. Na minha obra, a música, embora muitas vezes seja o alicerce da construção criativa, alia-se a outros elementos num diálogo simbiótico.

Ao longo de uma aprendizagem lenta e longa, que consistiu muito no método de “tentativa e erro”, fui capaz de montar alguns espetáculos multimédia, muito graças às pessoas que encontrei pelo caminho: bailarinas, designers, programadores. Nestes encontros e projetos que desenvolvi, adquiri alguns conhecimentos que se tornam cada vez mais importantes de organizar e explorar numa forma mais madura. Assim, este projeto surge como uma esquematização desses conhecimentos, aplicando-os no ciclo de obras multimédia “*Circus Float*”.

A temática da obra musical está intimamente relacionada com o meu percurso de vida. A paixão pelo circo, fruto de uma participação ativa (malabarismo) e passiva (público), evidenciou a arte circense como uma matéria rica e fértil para ser abordada num contexto musical, e com capacidade para se tornar no alicerce sobre o qual é estruturado um espetáculo multimédia. Desta forma, surge o título “*Circus Float*” para um ciclo de peças de temática circense, e como sugere o título, cada obra é como se fosse um carro alegórico de uma parada cuja temática é o circo. Os personagens principais desta parada são vários palhaços que alimentaram o meu imaginário por muitos anos.

Esta obra procura desenvolver o “riso”, compreendendo a sua carga expressiva e dramática, a sua função no “cómico” e no “trágico”, e assim integrando-o como um motivo principal no desvendar do espetáculo.

Usufruindo do contacto e tutela da compositora Isabel Soveral, compositora de espetáculos multimédia e escultora de sons, e do contacto com artistas de circo,

tornou-se uma fase ideal no percurso composicional para trabalhar este universo artístico, tão peculiar e tão pouco explorado no contexto da música contemporânea.

Objetivos

Objetivo Geral

O objetivo principal deste projeto artístico é explorar o imaginário gestual e contextual circense, expondo-o numa composição musical. Inspirado pelos espetáculos multimédia do passado e do presente, como a tragédia grega e a ópera, ponho em contraponto as novas ferramentas tecnológicas, como a programação informática, com elementos mais tradicionais como a música, dança e teatro.

Objetivos Específicos

Para sustentação teórica, temática e estética deste projeto, é necessária a compreensão e análise de algumas componentes essenciais ao conhecimento académico. Desta forma, este projeto artístico não se trata apenas da composição “*Circus Float*”, mas procura cumprir também os seguintes objetivos:

- Investigar (construção/desconstrução) o funcionamento do processo criativo;
- Conhecer os espetáculos multimédia do passado e do presente, como o teatro grego e a ópera;
- Contextualizar o processo criativo desta obra no seu género;
- Analisar obras musicais que influenciaram a composição de “*Circus Float*”;
 - 6 Bagatelas para Quarteto de Cordas, Op. 9 de Anton Webern;
 - *Kingdom of the Shore* de Isabel Soveral.
- Selecionar elementos que possam ser explorados na obra;
 - Simetria na construção musical;
 - Economia de meios;
 - Como trabalhar a componente multimédia.
- Conhecer a arte circense e interagir com os artistas que a praticam;

Metodologias

Para concretizar os objetivos pretendidos, efetuei uma pesquisa com métodos qualitativos e quantitativos.¹ Os métodos quantitativos envolvem coleção e análise de dados, baseiam-se em dados extensos e afirmados (como teses e livros) e são feitos com uma postura interpretativa e crítica sobre a matéria recolhida.² Através dos métodos quantitativos crio uma hipótese praticando uma lógica construída sobre prática recorrente.³ Os métodos qualitativos suportam-se em dados informais, como entrevistas, têm uma postura de aceitação face ao trabalho de campo realizado, e procuram testar uma hipótese apoiada numa lógica sistemática.

A metodologia de trabalho deste projeto é mista, sendo que ambos os tipos de métodos, qualitativos e quantitativos, são necessários para responder a todos os objetivos propostos neste projeto.

A criação musical surge como principal metodologia de trabalho com vista à concretização do principal objetivo, o ciclo de obras “*Circus Float*”. Na criação musical estão presentes várias das técnicas composicionais que irei expor, demonstrar e explicar no decurso desta dissertação.

Outro tipo de investigação importante na criação deste projeto é a pesquisa histórica ou bibliográfica, laboratorial e o trabalho de campo. Do material adquirido através do estudo bibliográfico aplico o método analítico, em que abordo o conteúdo de textos, partituras, entrevistas e gravações de obras. Na composição musical, sirvo-me de métodos de pesquisa laboratoriais e de trabalho de campo (como observação participante e não participante de ensaios/performances ou a gravação de ensaios e performances).

Problemática

A pesquisa efetuada na biblioteca da Universidade de Aveiro e no domínio público da Biblioteca Musical Petrucci revelou que a arte circense é um campo com pouco enfoque na música erudita. Esta mesma pesquisa evidenciou que desde cedo os

¹ (Creswell 2003).

² (Creswell 2003).

³ (Neuman 2009).

compositores demonstraram interesse e engenho em aliar componentes não sonoros à performance das obras. Sendo o reportório de multimédia tão vasto, tive maior proximidade com as obras *“Pictures at an Exhibition”* de Modest Mussorgsky e *“Kingdom of the Shore”* de Isabel Soveral que exploram música e imagem; *“Itinerário do Sal”* de Miguel Azguime e *“Happy for no reason”* de Kunsu Shim que exploram música e teatro; *“Le Sacre du Printemps”* de Igor Stravinsky que explora música e dança; *“Aida”* de Giuseppe Verdi que explora vários elementos como música dança e teatro (assim como várias outras Óperas).

A obra *“Circus Float”* é um espetáculo multimédia de temática circense, que alia música com dança, teatro, vídeo, imagem e o uso da tecnologia para a criação de novos instrumentos ou artifícios musicais/visuais; é um ciclo de obras multimédia que propõe um novo olhar sobre a temática circense. A escolha desta temática deve-se ao amor do compositor pelo circo, e pelo reconhecimento da desvalorização geral desta forma de arte. Apenas em 2001 a arte circense foi reconhecida como uma forma de arte em Inglaterra⁴, sob o fundamento de que a é uma das manifestações artísticas mais acessíveis ao público geral, das que mais desperta uma interação particular com o público⁵ e a forma de arte que mais desperta interesse a praticantes de outras áreas artísticas⁶. Gradualmente “o circo deixa de ser um saber apenas transmitido no interior das famílias, dos reduzidos grupos de artistas, e passa a ser um conhecimento a ser tratado e desenvolvido nas escolas especializadas, dando abertura a um maior número de interessados e ampliando assim, de forma exponencial, as possibilidades de ação (expressão artística) dessa arte”⁷. A criação de escolas especializadas permite hoje a existência de artistas circenses com diferentes visões artísticas; *“Circus Float”* pretende ser um passo na criação de um novo reportório circense onde seja possível a interpretação pelas emergentes escolas de circo, cultivando também a música contemporânea erudita junto dos novos artistas do meio circense. Nas reflexões

⁴ (Hall 2002).

⁵ (Hall 2002).

⁶ (Hall 2002).

⁷ (Bortoleto 2007).

teóricas do Projeto “Alegria”⁸, Vendruscolo afirma que “tanto o circo como a infância não são encarados seriamente; são “projetos indefinidos”. (...) As crianças e a arte circense podem ser úteis de acordo como são moldadas e interpretadas e, se fogem aos padrões que convêm a esta sociedade “adultocêntrica” que visa o lucro e a produtividade, acabam não obtendo o reconhecimento da mesma e tendem a ser vítimas de incompreensão. No caso da criança como um vir a ser e, no caso do circo estritamente lúdico e divertido; quando na verdade a criança é um ser em si em movimento e o circo um universo complexo que usa a linguagem lúdica para comunicar coisas sérias através da ironia e da comédia”.⁹ É precisamente dentro deste universo complexo que “*Circus Float*” se procura exprimir, embora seja um espetáculo para maiores de 12 anos.

⁸ (Vendruscolo 2009).

⁹ (Vendruscolo 2009).

Capítulo II - Processo Criativo, ferramenta crucial para a evolução humana.

O interesse em encontrar resposta à questão “o que impele um ser a criar algo, considerando todas as áreas ativas do ser humano” despertou-me o interesse particular pelas as ideias de Vygotsky. Gunilla Lindqvist¹⁰ no seu artigo “*Vygotsky’s Theory of Creativity*”, publicado no *Creativity Research Journal*, 15: 2, 245 – 251 em 2003, escreve: “*Art is the antithesis of everyday life and the opposite of morality. Art releases aspects that are not expressed in everyday life, and it is an important tool in the struggle for human existence (Vygotsky, 1971, p. 244). Vygotsky (1971) regarded the aesthetic emotion as the be-all and end-all of the future of humanity*”¹¹. Quando impellido a criar, um artista tem a intenção de transmitir uma ideia ao mundo que surge no seu interior e imaginário único; ao concretizar essa ideia em obra de arte, o artista comunica com todos aqueles que se confrontam com a sua obra.¹² No meu percurso como ser humano, a composição musical é o ato criativo, o dialeto, através do qual melhor consigo representar as minhas ideias, expressar os meus sentimentos e emoções (é através da música que se torna possível para mim comunicar com o mundo).

Os estudos sobre a interação social tornam evidente que os seres humanos possuem uma sede insaciável de criar algo que os faça sentir ativos na sociedade. Através das mais variadas expressões, sejam elas artísticas – música, dança, pintura, literatura, etc. – ou científicas – astronomia, física, química, psicologia, etc.¹³ – alguns

¹⁰ Sobre o trabalho de Lev Vygotsky, será fundamentado com a análise de Gunilla Lindqvist (académica), pois concordo que consegue exprimir e sintetizar a filosofia de Vygotsky sem a distorcer, no artigo “*Vygotsky’s Theory of Creativity, Creativity Research Journal*, 15: 2, 245 – 251”.

¹¹ (Lindqvist 2003).

¹² “*Initially, an emotion is individual, and only by means of work of art does it become social*”. (Lindqvist 2003).

¹³ “*Art and Science is a normal activity of human life*”. (Bronowski 1985).

procuram mesmo fundir ambos os mundos, a arte e a ciência, num único só¹⁴, pois ambas estimulam a mente humana de maneira bastante semelhante permitindo ao Homem crescer, amadurecer, evoluir. Bronowski sublinha a importância da evolução humana quando diz: “*evolution has had, for man, the direction of liberty*”¹⁵. Através do ato criativo, o Homem confronta-se consigo e interage com o seu meio, libertando-se, e, tendencialmente, tornando-se um ser melhor.

Bronowski (matemático, biólogo, histórico de ciência, autor de teatro, poeta e inventor) propõe uma reflexão sobre a evolução do Homem, e a importância da arte e da ciência nessa evolução. No artigo publicado na revista *Leonardo*, Vol. 18 No. 4, *Special Issue: Jacob Bronowski: A Retrospective (1985)*, pp. 245-248, numa das suas afirmações iniciais, o autor considera a Arte e a Ciência como os pilares da sociedade desde tempos primordiais, tomando a Idade da Pedra como exemplo:¹⁶ o homem sentiu uma necessidade de criar para satisfazer diversas necessidades, como o desenvolvimento de ferramentas de caça ou pinturas nas cavernas através das quais comunicavam. A necessidade de buscar alimento e comunicar obrigou-o a encontrar soluções criativas que levassem à sua evolução e, ainda que não pensassem em deixar o seu legado na História, permitiram que gerações futuras retraçassem os seus costumes.¹⁷ Bronowski aponta que o que distingue o “homem” do “animal” é o desenvolvimento da personalidade, fruto evolutivo das manifestações artísticas e científicas do mesmo. É do artista e do cientista o mérito pela evolução humana, suportada no desenvolvimento da inteligência.¹⁸ De acordo com Bronowski, a inteligência do homem permitiu-o livrar-se dos seus medos, desejos e instintos

¹⁴ “*(Xenakis) evokes his experience as an architect as one of the keys to being able to enjoy a global conception of a musical work*”. (Kanach 2002).

¹⁵ (Bronowski 1985).

¹⁶ “A rational aesthetic must start from the conviction that art (and science too) is a normal activity of human life”. (Bronowski 1985).

¹⁷ “What moved men either to paint or to invent was an everyday impulse”. (Bronowski 1985).

¹⁸ “Both painter and inventor were unfolding the gift of intelligent action”. (Bronowski 1985).

animalescos, enquanto que o animal ainda hoje é dominado pela presença física do objeto que lhe desperta desejo ou medo.¹⁹ O homem possui artifícios que o animal não foi capaz de desenvolver, como a palavra e o pensamento organizado; através de tais artifícios, o homem é capaz de relembrar aquilo que não está presente, e assim antecipar e preparar vários cenários hipotéticos: *“his field of action is larger because his mind holds more choices side by side”*²⁰; também lhe é possível, através da capacidade de abstração, tornar-se familiar com uma situação hipotética, vivenciá-la diversas vezes mentalmente sob diferentes condicionantes, e, assim, tornar-se apto a enquadrar a situação hipotética na vida real.²¹ As várias manifestações de inteligência do homem primitivo, quer artísticas ou científicas, apontam para um objetivo comum: *“The Cave painting and the chipped flint tool are created in the same temper: both are exercises in freeing man from the mechanical drives of nature”*.²² No entanto, após longos séculos evolutivos, o homem continua preso aos impulsos animalescos que lhe são inatos; ser-lhe-á libertadora a “liberdade imperturbável”, como lhe chama Bronowski,²³ ao exemplificar três tipos de ação plenas de liberdade: *“when children play”*; *“when the young find a pleasure in abstract thought”*; *“when, in maturity, we weigh and choose between two ambitions”*²⁴. Quando pratica tais atos, o ser humano é inundado por um sentido estético de beleza semelhante ao que encontra numa pintura ou numa invenção: *“The mind in them is free and exuberant”*.²⁵ O Homem encontra beleza nos instintos que procurou dominar durante séculos, pois permite-se a si mesmo ser livre das amarras por si mesmo colocadas. O Belo não repousa num

¹⁹ “Animals are dominated by the physical presence of what the animal wants or fears”. (Bronowski 1985).

²⁰ (Bronowski 1985).

²¹ “Speech allows man to become familiar with the absent situation, to handle and to explore it, and so at last to become agile in it and control it”. (Bronowski 1985).

²² (Bronowski 1985).

²³ “We know them to be men when their actions have an untroubled liberty”. (Bronowski 1985).

²⁴ (Bronowski 1985).

²⁵ (Bronowski 1985).

objeto de sua criação, mas no ato de criação em si: “*Beauty is the by-product of interest and pleasure in the choice of action*”.²⁶

A evolução do homem e, conseqüentemente, o gradual libertar do espírito e da mente devem-se ao ato criativo (artístico ou científico): a ação livre, que surge como fruto da evolução cognoscente, germina no reconhecimento e apreciação do belo. Logo, conclui-se que o ato criativo e o belo estão intimamente ligados como consequência e causa um do outro – a criação inspira beleza e a beleza inspira a criação.

Corroborando com Bronowski, Lev Vygotsky (psicólogo) defende que o homem é uma consequência da arte que cria.²⁷ A teoria da arte de Vygotsky é uma tentativa de desenvolver uma abordagem dinâmica sobre a arte, que relaciona as intenções do artista, contexto histórico e percurso artístico; a forma, conteúdo e simbolismo da obra de arte; a experiência do público e a sua interpretação da obra.²⁸ Se as três abordagens não forem consideradas e relacionadas entre si será impossível executar uma análise fidedigna que se aproxime do que determinada obra de arte procura transmitir. Apenas uma abordagem informada e consciente duma obra de arte pode analisar e traduzir o que o objeto artístico procura transmitir. A leitura de uma obra de arte é completamente dependente do consciente,²⁹ no entanto, é da responsabilidade do inconsciente (e da sua respetiva riqueza de emoções) o impulso criativo inicial que culmina na mesma.³⁰ Como Bronowski, Vygotsky enfatiza o sentimento de libertação que se manifesta através do ato criativo. Vygotsky defende uma “*Theory of Catharsis*”³¹: durante o ato criativo o criador liberta-se do seu mundo

²⁶ (Bronowski 1985).

²⁷ “Without new art, there can be no new man”. (Lindqvist 2003).

²⁸ (Lindqvist 2003).

²⁹ “Human consciousness interprets art”. (Lindqvist 2003)

³⁰ “Art is (...) a release of the unconscious, or a liberation of emotions”. (Lindqvist 2003).

³¹ (Lindqvist 2003)

interior através do seu meio de criação,³² e permite que as suas emoções, medos e imaginação ganhem forma material - o artista desprende o seu subconsciente, permitindo o seu consciente absorver e interpretar as suas ideias de uma forma racional.

Como psicólogo, Vygotsky identifica a infância como o período em que o cérebro retém um maior número de informação e grava memórias com maior facilidade. As experiências vividas na infância irão enraizar-se no subconsciente de um ser e assim moldar o consciente do futuro homem.³³ Não há maior condicionante à formação de um indivíduo do que a sua infância³⁴ porque esta permanece no subconsciente do mesmo. Poderia dizer que o ato criativo do indivíduo não ganhará forma sem ser subjugado à reflexão da criança que ficou adormecida no seu subconsciente; é essa reflexão que torna única a experiência emocional de cada indivíduo e apenas através da obra de arte pode essa experiência emocional tornar-se numa emoção partilhada ou social. Através da criação um artista abre linhas de comunicação com os outros: materializando as suas ideias e emoções; o artista estende o seu mundo interior aos outros, que, por sua vez, não ficam indiferentes à narrativa iniciada pelo artista. Uma vez abordado, cada observador dará um significado único à obra do artista baseando-se no seu próprio mundo interior, e, da sua interpretação, a obra do artista ganha vida.³⁵ Nesta dança de emoções flui um diálogo etéreo entre almas: cada humano que se expõe a uma obra de arte descobre novas realidades escondidas até então, quer seja observador ou criador.³⁶ Esta

³² "People are liberated through an explosion of emotions". (Lindqvist 2003).

³³ "Why does consciousness have to be "an impotent tool in the hand of the subconscious?"". (Lindqvist 2003)

³⁴ "Man emerges as a slave of his early childhood". (Lindqvist 2003).

³⁵ "The artist (...) gives realistic material an aesthetic form, which touches the emotions of the readers (...) (who) bring it to life by use of their imagination".

"The artist (...) gives realistic material an aesthetic form, which touches the emotions of the readers (...) (who) bring it to life by use their imagination". (Lindqvist 2003).

³⁶ "The connection between art and life is a complex one: (...) it opens the door on hidden paths". (Lindqvist 2003).

interpretação corrobora a afirmação anterior de que “o homem é uma consequência da arte que cria”: confrontado com o seu mundo interior ou com o dos outros, o homem reinventa-se para encarar e preparar uma realidade que até então não imaginava possível. O Homem evoluiu ao longo dos séculos através de sucessivas reinvenções de si próprio; a arte manifesta-se como uma ferramenta que contribui de modo fulcral para esse processo.³⁷ Reinventando-se, o Homem descobre e prepara-se para o comportamento de uma sociedade futura³⁸.

Um indivíduo ultrapassa um ponto sem retorno de cada vez que se confronta com uma obra de arte. Este é um momento de crescimento interior em que um ser humano, indiferente ao que acaba de assistir, é incapaz de voltar a pensar da mesma forma. Pelo crescimento a que obriga o espetador, Vygotsky considera que Arte, Ciência e Tecnologia são igualmente fundamentadas pela criatividade e o ato criativo³⁹, como também argumenta Bronowski.

Suportado nas reflexões de Vygotsky e Bronowski, afirmo que o processo criativo é parte da natureza humana, inato e essencial ao desenvolvimento da personalidade. Aceitando este facto, levanta-se a questão: “O que é o Processo Criativo?” Diversas teorias procuram responder a esta questão, contudo, há uma que destaco por se aproximar à minha visão do que é o Processo Criativo. No artigo “*On the Function of the Creative Process in Art Criticism*” de Donald L. Weismann (pintor, educador na Harvard University e University of Wisconsin, escritor), publicado no *College Art Journal*, Vol. 9, No. 1 (Autumn, 1949), pp. 12 – 18, o autor afirma: “*I limit the creative process to the series of events which unfold through a medium, such as paint, between the time of the artist’s first impulse to create and the time of his realization of that impulse*”.⁴⁰ A partir do impulso inicial até ao momento final, o processo criativo percorre inúmeras etapas que serão sempre distintas para cada criador e para cada

³⁷ “(Art) is an important tool in the struggle for human existence”. (Lindqvist, 2003).

³⁸ “(Art) is the organization of our future behaviour”. (Lindqvist 2003).

³⁹ “Creativity is the foundation for art as well for science and technology.” (Lindqvist 2003).

⁴⁰ (Weismann 1949).

fase de um mesmo criador. A experiência do criador é o combustível que alimenta o seu Processo Criativo, e por essa razão, o Processo Criativo é uma manifestação única e mutável ao longo do percurso de vida de um criador. Como Lindqvist, Weismann afirma que um artista dá forma a uma ideia aplicando técnicas do seu meio artístico (música, pintura, literatura), e a objetividade artística de uma ideia subjetiva irá permitir que o criador se reveja na sua obra e seja moldado por ela.⁴¹ O artista espelha o seu mundo interior através do seu meio artístico e escola técnica. Por se tratar da materialização de uma realidade interior, o ato de criar tem uma duração variável, podendo durar anos, décadas ou segundos; no entanto, nunca é instantâneo, pois o invisível precisa de tempo para se tornar visível.⁴² Quando ocorre o impulso inicial (por vezes denominado “inspiração”) o criador procura concretizá-lo, e todo o percurso de criação ocorre no sentido de realizar e finalizar a ideia sugerida por esse impulso.⁴³ Por estar na base de todo o percurso, Weismann afirma que o impulso inicial é um elemento crítico do Processo Criativo, mas que não deve ser confundido nem interpretado como a obra de arte finalizada ou com a arte em geral.^{44 45}

Para finalizar a abordagem teórica sobre o processo criativo foco a manifestações criativas de Xenakis. As particularidades deste artista são um objeto de estudo extremamente interessante, pois Xenakis não só se manifestou como um compositor de grande influência, como também proliferou como arquiteto. Mais

⁴¹ “It involves the total experience of the painter as he administers the objective conditions of his médium, and as the objective conditions of his médium discipline the nature of his growing expression”. (Weismann 1949).

⁴² “The time span of the creative process may be long or short; it is never instantaneous”. (Weismann 1949).

⁴³ “From the raw state of the initial impulse (“inspiration”), the creative process moves forward to a definition (...) of this impulse”. (Weismann 1949).

⁴⁴ “It appears importante that this intuitive beginning be recognized as a critical element of the whole Creative process”. (Weismann 1949).

⁴⁵ “This impulse to create should not be confused with either the fully realized work of art or with art in general”. (Weismann 1949).

interesse desperta saber que foi através da aplicação dos conhecimentos arquitetônicos na música que o seu grande gênio inovador se conseguiu manifestar. Baseando-me essencialmente no artigo de Sharon Kanach, “*Xenakis’s Hand, or The Visualization of the Creative Process*”, publicado na revista *Perspectives of New Music*, Vol. 40, No. 1 (Winter, 2002), pp. 190 – 197, pretendo salientar o papel fundamental das ferramentas e pensamento científico, que desenvolveu enquanto arquiteto, no culminar do seu gênio musical. “*I had to organize this new material. It was natural for me and my advantage over other composers was that I could design. It was much easier for me to use a graphic approach to music than the classical notation with which I had never been able to see everything at the same time, as you do on a graph...*” – Xenakis⁴⁶.

Xenakis é o perfeito exemplo de como Ciência e Arte se influenciam mutuamente. Arquiteto de profissão e músico de paixão, Xenakis aplica nas suas obras de arte o conhecimento arquitetônico que desenvolveu ao longo da sua vida para estruturar e enriquecer a sua música.⁴⁷ O seu Processo Criativo manifestava-se através da sua mão – ele calculava, compunha, pesquisava, descobria, tudo enquanto escrevia.⁴⁸ Através da escrita – musical, numérica, gráfica ou etimológica - Xenakis pensava, comunicava e partilhava com os outros, e desta forma, nada era deixado ao acaso⁴⁹. Traçar cada passo do percurso criativo através da escrita era uma necessidade absoluta: “write and keep writing until you find what you are looking for!” (Xenakis).⁵⁰ Retratar o seu Processo Criativo através da escrita era tão importante para Xenakis que se estendia à escolha do material de escrita: Xenakis escrevia principalmente com caneta em detrimento do lápis. Esta era a sua forma de “pensar alto” e uma vez que algo é escrito, não se pode retirar, apagar.⁵¹ Xenakis

⁴⁶ (Kanach 2002).

⁴⁷ “(Xenakis) evokes his experience as an architect as one of the keys to being able to enjoy a global conception of a musical work.” (Kanach 2002).

⁴⁸ “Xenakis’s thinking process is manifest in his hand – he calculated, composed, searched, discovered, all in and while writing”. (Kanach 2002).

⁴⁹ (Kanach 2002).

⁵⁰ (Kanach 2002).

⁵¹ “Once something is said, it cannot be taken back, erased.” (Kanach 2002).

defendia que o que não pode ser apagado, pode ser desenvolvido, refinado, elaborado e contradito, mas nunca eliminado, ainda que fique escondido no processo mental. Através da escrita, os processos mentais da criação, normalmente inexprimíveis ou mantidos em segredo, são retraçados para o pensador, o músico, o arquiteto.⁵² Esta visualização do Processo Criativo suporta a noção xenakiana da racionalização da intuição, e permite o artista distanciar-se do seu Processo Criativo e colocar-se no lugar de observador.⁵³

Kingdom of the Shore, influência do processo criativo de Circus Float.

A compreensão de todas as fases de construção desta obra, incluindo as fontes de inspiração, o entendimento do modo como os diferentes participantes/criadores/interpretes se articularam na construção equilibrada das iniciativas individuais e coletivas, levou-me a utilizá-la como fonte de investigação para a conceção do meu ciclo. O texto que se segue é parte de um trabalho que desenvolvi no âmbito da disciplina de Sistemas de Análise Musical do Mestrado, que corresponde a uma compilação, articulada num só texto, de várias entrevistas dadas pela compositora. Considerei importante disponibilizar este texto em anexo, por ter sido relevante no amadurecimento do meu processo criativo neste ciclo.

⁵² “The mental processes of creation, normally inexpressible or kept secret, are traced for this thinker, this musician, this architect”. (Kanach 2002).

⁵³ (Kanach 2002).

Segunda Parte

Introdução

A segunda parte deste projeto será dedicada à aplicação dos princípios do processo criativo desenvolvidos na primeira parte ao ciclo de obras multimídia “*Circus Float*”, que aborda todas as competências que adquiri ao longo do meu percurso pessoal e musical. Este conjunto de obras foi reunido num único ciclo pela sua temática comum: todas as obras focam um aspeto circense, e a construção de cada obra é suportada na caracterização de um palhaço distinto.

O título “*Circus Float*” indica que o espetáculo pretende retratar uma parada circense e cada obra é um “carro alegórico” (“*Float*”) que apresenta um determinado personagem. O palhaço, tido aqui como a figura mais emblemática do circo, assume-se como o personagem principal de cada alegoria.

A parada dos palhaços, denominada “*Circus Float*”, é um ciclo de obras de multimídia que inclui música, malabarismo, dança, vídeo, teatro, texto declamado e o uso de alguns instrumentos eletrónicos desenvolvidos pelo compositor. Cada obra possui um número variado de andamentos; os andamentos foram elaborados de modo a que cada um projete uma característica do palhaço. Apesar de todos os oito palhaços serem uma representação fragmentada de um nono palhaço principal, cada obra/andamento é independente, e pode ser interpretada separadamente do restante ciclo. No que diz respeito aos diferentes palhaços deste ciclo, temos um principal, Pennywise, que neste ciclo toma uma forma múltipla por ser constituído pelas características dos outros oito palhaços (Arkham, Shaco, Malcolm, Poltergeist, Dead Silence, Horny the Clown, Pogo the Clown, Laughing Jack). Pennywise como toma o papel de apresentador, apenas pode surgir quando a totalidade do Ciclo for apresentada num único espetáculo, tornando assim perceptível o papel de Pennywise em “*Circus Float*”. Os restantes oito palhaços dividem-se em três grupos, que se apresentam ao público do lado mais superficial de Pennywise até ao mais profundo: Máscaras, Recetáculos e Fragmentos.

O ciclo de obras “*Circus Float*” pode ser esquematizado da seguinte maneira:

- “*Circus Float*” (Pennywise):

- Fragmentos:
 - Laughing Jack;
 - Pogo The Clown;
 - Horny The Clown.
- Receptáculos:
 - Poltergeist;
 - Dead Silence.
- Máscaras:
 - Malcolm;
 - Shaco;
 - Arkham.

A ordem das diferentes obras do ciclo é contrária ao esquema utilizado na elaboração das diferentes partes, ou seja, a primeira obra é Arkham e a última é Laughing Jack.

A sinergia entre os nove palhaços resulta da seguinte forma: Pennywise, revela-se através das suas Máscaras, escondendo a sua personalidade demente. Penetrando pelo seu interior, novas muralhas escondem o verdadeiro Pennywise, pois este manifesta-se por trás de Receptáculos, que apesar de transparecerem melhor a loucura de Pennywise, ainda resguardam a loucura do seu ser. Quando transpostas todas as barreiras, Pennywise manifesta o seu verdadeiro “Eu”, revelando a sua verdadeira personalidade através de Fragmentos de si próprio.

O ciclo de obras “*Circus Float*” é simultaneamente um autorretrato do compositor e a libertação dos seus demónios através do ato criativo (teoria de catarse de Vygotsy): o compositor expulsa os seus males para um Receptáculo que ele próprio cria, dando vida a Pennywise. O pensamento formal que resultou na conceção da obra foi a intenção de criar um reflexo do compositor (Pennywise) e apresentá-lo, como num puzzle, através de pequenas peças que apenas quando juntas demonstram o todo. A fragmentação de Pennywise em diversos seres simboliza a variedade e riqueza do imaginário do compositor: os seres resultantes são as pequenas peças do puzzle que é o mundo interior do compositor.

Cada palhaço que resulta da fragmentação de Pennywise é cuidadosamente pensado para que reflita um pouco do mundo interior do compositor. Esse critério manifesta-se na temática do circo, uma paixão que carrega no peito desde a infância; na escolha das personagens, sendo que Pennywise e os restantes palhaços apresentados são personagens já existentes que tiveram um grande impacto na sua vida; na variedade de meios artísticos explorados, pois apesar da música ser o meio artístico predileto, há uma paixão pela dança, cinema, teatro e os diversos meios artísticos que precisa ser expressa.

No entanto, Pennywise nasce dos pecados que o compositor exorciza através do ato criativo, por essa razão, o reflexo transmitido não é exato. Ainda que seja possível reconhecer a presença do compositor em Pennywise nos critérios mencionados anteriormente, não é possível reconhecer o mesmo indivíduo com os mesmos ideais filosóficos. Olhar Pennywise é como olhar o compositor através de um espelho distorcido de uma feira carnavalesca. Pennywise é a percepção que o compositor permite que o público tenha dele; a Máscara do compositor.

Nos palhaços que surgem da fragmentação de Pennywise, há uma relação entre os pecados do compositor: representando essas características obscuras do ser humano revela-se o belo escondido. Em *“Circus Float”*, o belo é inspirado pelo confronto com o miasma humano.

Os personagens principais são retiradas de filmes, histórias e videojogos; cada obra explora uma personagem pela sua simbologia e carga dramática.

Capítulo III - A criação do ciclo *Circus Float*.

Como referi no capítulo anterior, “um indivíduo ultrapassa um ponto sem retorno de cada vez que se confronta com uma obra de arte”. Este ciclo de obras assinala precisamente um ponto sem retorno do meu percurso composicional e pessoal. “*Circus Float*” apresenta vários pontos sem retorno; várias personagens que não só influenciaram o meu mundo interior como simbolizam momentos ou pessoas que tiveram um papel principal no meu percurso composicional, que culmina no presente projeto artístico; é a minha silenciosa homenagem e agradecimento a todos os que de alguma forma impulsionaram o meu crescimento interior; é o sumário das técnicas composicionais que tenho vindo a descobrir, explorar e desenvolver até ao momento.

A filosofia de “*Circus Float*” é uma de equilíbrio: todas as áreas artísticas que são apresentadas têm de estar em perfeita simbiose com a música, sem que nenhuma se sobreponha a outra. A música é a única área artística comum em todas as obras, apresentando-se sozinha ou com diferentes interações artísticas em cada obra: música-teatro; música-malabarismo; música-vídeo; música-texto declamado; música-dança; música-luz/sombra.

A ideia que deu origem à criação do ciclo de obras surgiu da interpretação da conclusão do Mestrado em Composição como o fim de uma etapa, a etapa embrionária e a infância do percurso composicional. Com essa meta, pareceu-me relevante a criação de um projeto que reunisse os momentos merecedores de destaque do percurso composicional para futura referência pessoal e para uma melhor abordagem a técnicas e ideias composicionais que foram exploradas e desenvolvidas durante o percurso académico, assinalando o primeiro ponto de referência do futuro compositor.

A partir do momento em que ficou definida a ideia de apresentar as técnicas desenvolvidas ao longo do percurso académico num único ciclo de obras, foi necessária uma pesquisa no catálogo das peças desenvolvidas ao longo desse curto percurso. A pesquisa destacou as seguintes áreas de interesse que seriam relevantes desenvolver no ciclo “*Circus Float*”: música instrumental, música eletrónica, interação de diferentes artes, criação de instrumentos através de meios eletrónicos, novas

abordagens a instrumentos tradicionais e o ambiente circense. Os resultados da pesquisa foram posteriormente separados e analisados pelo propósito que poderiam servir no ciclo de obras.

O primeiro elemento a ser ponderado foi o ambiente circense. É um desejo antigo do compositor dar vida ao circo através da música contemporânea, e por esse motivo, o ambiente circense revestiu o ciclo como temática. Uma vez que o circo é já ele constituído por uma variedade de formas artísticas, houve uma necessidade de isolar elementos que pudessem ser explorados, tendo em conta os recursos do compositor e do meio cultural em que se insere. Por esse motivo, e pela paixão por determinadas personagens, o palhaço toma o papel principal desse ciclo, sendo ainda selecionados outros elementos circenses como malabarismo, improvisação, teatro e o “*ringmaster*” (diretor do circo e apresentador). O papel principal do palhaço torna-o no próprio ciclo e no compositor. O compositor é incapaz de se alienar da sua obra, pois esta, como qualquer objeto de arte, é composta na totalidade pelo seu mundo interior. Assumindo a presença inquestionável do compositor na sua obra, e na escolha de um palhaço que encarna a totalidade do circo, o compositor assume-se como esse palhaço e assume o ciclo como um reflexo inquestionavelmente seu e do seu percurso pessoal e composicional.

A fase seguinte à seleção da temática e do foco do projeto artístico consistiu em ordenar os restantes resultados da pesquisa efetuada no catálogo do compositor. Dessa seleção surgiram diferentes combinações que o compositor havia explorado ou desejara fazer. Assim surgiram as seguintes combinações:

- música instrumental + criação de um instrumento através de meios eletrónicos;
- música instrumental + narração + teatro;
- música instrumental + criação de um instrumento através de meios eletrónicos + teatro + malabarismo;
- música eletrónica + música instrumental + teatro + criação de um instrumento através de meios eletrónicos;
- música eletrónica + dança;
- música eletrónica + teatro;

- música eletrônica + vídeo.

Destas combinações surgem as 8 obras que dão origem ao ciclo de obras “*Circus Float*”. As obras são constituídas por um número variado de andamentos, ora explorando alguns elementos individualmente ora explorando as interações indicadas anteriormente. Estas combinações originaram novos personagens secundários (palhaços secundários), fragmentos do personagem principal (palhaço principal).

Todos os personagens que estrelam no ciclo são personagens já existentes que influenciaram o compositor aquando a sua infância. As ligações entre si e com o palhaço principal são fruto da imaginação e simbologia atribuída pelo compositor. A sua existência prévia independente uns dos outros também influencia o compositor e a essência do ciclo: ainda que cada um represente um personagem, uma emoção que pode estar em consonância com outro, também pode surgir isolado, independente dos outros. Esta mentalidade estende-se não só às obras, mas também aos andamentos: cada andamento pode ser interpretado como uma obra independente que funciona por si só.

O elemento de ligação entre cada obra é o palhaço principal, Pennywise, que assume o papel de “*ringmaster*”. A sua função no circo é manter a fluidez do espetáculo e estar preparado para entrar em cena a qualquer instante, para, improvisando, resolver qualquer problema performativo inesperado que possa surgir. Pennywise não tem partitura escrita, uma vez que todo o seu papel assenta na improvisação; o que tem são algumas indicações e sugestões de ações que pode tomar durante o espetáculo, e frases características de um “*ringmaster*”. Desta forma, cada ator/músico que encarna esta personagem irá torna-la única de um jeito que só ele consegue.

Máscaras

As Máscaras de “*Circus Float*” são figuras independentes uma das outras que possuem características distintas, no entanto, partilham a temática da dualidade. Esta manifesta-se através de diversos meios, estando impressa na personagem apresentada, nos motivos musicais, na instrumentação utilizada e na própria construção musical.

As Máscaras de “*Circus Float*” são três: Arkham, Shaco e Malcolm. O conceito de máscara nesta obra é emprestado pela *Hannya*, máscara do teatro japonês *Noh*, que “representa a transformação espiritual do ser humano”.⁵⁴ O sexo feminino da *Hannya* japonesa é obliterado em “*Circus Float*”, pois o compositor defende que a arte é universal e sem gênero. Como a *Hannya*, as Máscaras de “*Circus Float*” representam uma figura humana transfigurada pelo seu apego pecaminoso a algo terreno:⁵⁵ Arkham representa a Gula; Shaco representa o Caos; Malcolm representa a Preguiça (explicação detalhada à frente). No teatro japonês, a *Hannya* não representa necessariamente uma personagem, podendo surgir apenas como uma manifestação de um poder maligno,⁵⁶ no entanto em “*Circus Float*”, essa característica é mutável: em algumas peças, o palhaço surge como uma personagem real e em outras surge como uma manifestação da malícia que habita noutra personagem. As Máscaras de “*Circus Float*” representam as máscaras que o ser humano coloca no decorrer do seu dia-a-dia para fazer parte de uma sociedade da qual é alienígena, mas da qual sente falta.

A Máscara é uma defesa que um indivíduo impõe a si mesmo na tentativa de submergir o seu mundo interior em escuridão perante o olhar dos outros. O indivíduo sente necessidade da Máscara por vários motivos como vergonha ou solidão, no entanto, é essencialmente a necessidade de pertença a alguém ou a um grupo social que o motiva a transfigurar-se superficialmente através dessa Máscara, para que seja aceite pelos outros. A Máscara é uma traição de um indivíduo para consigo mesmo; cada dia que a usa, o indivíduo destrói um pouco da sua riqueza interior, culminando na transfiguração de um indivíduo em membro de um grupo social. A Máscara é um mal que o ser humano impõe em si para que o outro o possa identificar como seu semelhante.

⁵⁴ “(...)Hannya represents the spiritual transformation of a human being”. (Coldiron 2005).

⁵⁵ “The Hannya mask is (...) a representation of a human spirit transformed by anger or jealousy. (...) a woman sinfully attached to earthly love”. (Coldiron 2005).

⁵⁶ “(...) the Hannya mask does not represent an actual personage, but serves instead as a representation of the power of evil.” (Coldiron 2005).

1 – Arkham

Arkham é a primeira obra do ciclo “*Circus Float*”, divide-se em 4 andamentos de diferentes instrumentações e apresenta um instrumento eletrónico desenvolvido a partir do conceito da já existente ReacTable. Na partitura da obra está inserida a montagem e funcionamento deste instrumento. Este personagem é retirado do videojogo *Devil May Cry 3: Dante’s Awakening* onde é um dos antagonistas principais. A minha interpretação deste personagem torna-o na personificação da **Gula**. O desejo insaciável por poder demoníaco e um egoísmo extraordinário levam-no a renegar a sua humanidade para adquirir poderes demoníacos, sacrificando a sua mulher e filha nesse processo. Para esconder a sua identidade antes de adquirir o poder supremo, Arkham transforma-se num palhaço demoníaco, apresentando-se apenas como Jester. Esta personagem é influenciada pela franquia Batman: Jester é um palhaço inteligente e maníaco, como Joker; Arkham é o nome do famoso asilo mental da cidade de Gotham, onde Joker é constantemente emprisionado; Arkham tem uma queimadura numa das faces, à semelhança do vilão Two-Face de Batman. Arkham, em Batman, é por sua vez uma alusão à cidade fictícia criada por Howard Philips Lovecraft e que surge recorrentemente nas suas obras. Os diferentes andamentos de Arkham são influenciados pela história do personagem no videojogo.

Contextualização histórica

Em *Devil May Cry 3: Dante’s Awakening*, Arkham apresenta-se um homem misterioso e sombrio, com queimaduras na face que parecem pulsar, e tem uma particularidade heterocromática: um olho azul e outro castanho. Arkham é um ser humano psicótico e entusiasta guiado pelo desejo de possuir o poder do Cavaleiro Negro Sparda, segundo a lenda, o mais poderoso dos demónios. Sparda, antes de morrer, colocara um selo entre os dois mundos, humano e demoníaco, para proteger a sua amada, uma humana. Arkham, para descobrir o selo, sacrifica a sua própria mulher, erguendo Temen-ni-gru das profundezas da terra, uma torre colossal que atravessa os céus e onde está escondido o selo colocado por Sparda, que separa os dois mundos. A mulher de Sparda gera dois filhos gémeos deste, Dante e Virgil, que

possuem um medalhão cada um: a chave para quebrar o selo de Temen-ni-gru, juntamente com sangue de uma virgem. Com o sacrifício de sua mulher, Arkham adquire alguns poderes demoníacos, mas ainda assim não é páreo para os filhos de Sparda em combate. No entanto, Arkham é um mestre manipulador, e tira proveito da rivalidade entre os irmãos para extrair determinadas ações deles. Numa tentativa de guiar o personagem principal, Dante, por Temen-ni-gru e defrontar o seu irmão, Arkham toma a forma de Jester, constantemente provocando e gozando Dante, ajudando-o sem que este se aperceba. Nas batalhas que travam nos seus encontros, Jester tem algumas particularidades circenses: quando sangra, sangra confettis; brinca com bolas de malabarismo, e nas lutas invoca bolas saltitantes com imenso poder destrutivo. Quando os irmãos finalmente se confrontam numa luta sangrenta, Arkham espera que ambos estejam enfraquecidos e revela as suas verdadeiras intenções: sem que ambos consigam ripostar, Arkham rouba os medalhões dos irmãos e une-os, revelando a chave do selo de Sparda. Quando adquire a chave, aparece a filha de Arkham, que é manipulada pelo pai e sacrificada para banhar o selo em sangue de virgem, e assim destrancar o selo que separava os dois mundos. No mundo demoníaco, Arkham encontra *Force Edge*, a espada de Sparda que contém todo o seu poder adormecido. Com o amuleto dos irmãos, Arkham acorda o poder da espada e toma o poder de Sparda para si. No entanto, Arkham não consegue controlar tanto poder, e o seu corpo começa a transformar-se num ser gigantesco e disforme, que é derrubado pelo esforço combinado de Dante e Virgil.

I. Temen-ni-gru

O primeiro andamento tem o nome de “Temen-ni-gru” e é escrito para Glockenspiel, Piano e Quinteto de Cordas (2 Violinos, Viola, Violoncelo e Contrabaixo). Este andamento é inspirado em Temen-ni-gru, uma torre de proporções colossais que sela o mundo demoníaco do mundo humano. Enquanto selada, Temen-ni-gru encontra-se subterrada, mas para quebrar o selo e adquirir poderes demoníacos, Arkham ergue-a do subsolo através de rituais mágicos. A ascensão da torre cria uma enorme rutura no solo e terremotos de proporções imensas. É este episódio que o primeiro andamento procura traduzir em música instrumental.

II. Heterochromatic-Soul (Two-Face)

O segundo andamento, Heterochromatic-Soul (Two-Face), confronta um instrumentista consigo próprio. Arkham é um ser com dupla personalidade, e é esse aspecto que este andamento retrata. Arkham, um ser humano possuído pela sede de poder, sacrifica os seus bens e entes queridos para ver concretizado esse fim. Sacrificando a sua mulher, adquire poderes demoníacos e toma a forma de um alter-ego, Jester, um palhaço através do qual consegue canalizar esses poderes. A dualidade presente em Arkham, a sua faceta humana/demoníaca, é retratada através da música instrumental/eletrónica. Graças à criação de um instrumento através de meios eletrónicos, o trompetista consegue reproduzir sons humanos/instrumentais em simultâneo com sons demoníacos/eletrónicos. Esta dualidade musical que parte de um único instrumentista permite perceber um ser duplo que se confronta consigo próprio colocando e tirando a “máscara”.

III. Arkham

O terceiro andamento, Arkham, apresenta o ser humano que sobreviveu. A escolha da flauta como instrumento solo desta peça procura invocar a fragilidade do ser que fica escondido sob uma camada densa escuridão na alma; a bondade humana que a todos é inerente e, por mais camuflada que esteja, é impossível apagar do interior.

IV. Malevolence (Blob)

O quarto andamento é inspirado na última fase de Arkham, quando este adquire o poder de Sparda. Esta forma disforme é retratada em música, mesclando todas as características dos andamentos anteriores, acumulando o humano e o demoníaco sem que a forma se consiga estabelecer.

2 – Shaco

O personagem principal do segundo andamento de “*Circus Float*”, Shaco, é um personagem retirado do videogame *League of Legends* que possui vários poderes, um deles a invocação de um clone seu. Dada essa sua característica, esta obra explora o conceito de dualidade sendo concebida com base no número 2: é a 2ª obra do ciclo;

divide-se em 2 andamentos; contracena 2 grupos de personagens (o singular e o plural).

Como Arkham, Shaco também partilha grandes semelhanças com Joker da franquia Batman, tais como as origens misteriosas, a aparência (longo e afiado nariz, grande sorriso e pele branca), a voz e algumas citações (“Why so serious?”; “How about a magic trick?”). Shaco é também um anagrama para Chaos, o que me leva a simbolizar a sua existência como a personificação de **Caos**. Segundo Hesíodo, Caos foi a primeira divindade a surgir no universo, portanto a mais velha das formas de consciência divina. A natureza divina de Caos é difícil de compreender, pois a noção do caos foi-se alterando ao longo dos tempos. O poeta romano Ovídio foi o primeiro a atribuir a noção de desordem e confusão à divindade Caos. No entanto, para os gregos, Caos seria o contrário de Eros (Cupido). Tanto Caos como os seus irmãos são forças geradoras do universo. Caos parece ser uma força catabólica, que gera por meio da cisão, assim como os organismos mais primitivos estudados pela biologia, enquanto Eros é uma força de junção e união. Shaco é então a mistura do caos romano e grego, gerando através da desordem e confusão.

Contextualização Histórica

Em *League of Legends*, Shaco surge como um mistério de origem incerta. Pouco se sabe sobre ele à exceção de algumas teorias. Uma crença popular acerca da sua origem defende que Shaco é um ser invocado de outro mundo obscuro e distorcido; outros acreditam que ele é a manifestação demoníaca dos impulsos obscuros da humanidade. O mais próximo da realidade que se pode afirmar acerca de Shaco é que é um assassino a contrato abandonado aos seus próprios engenhos lunáticos até que os seus serviços sejam requisitados. Shaco provou ser um indivíduo astuto, escapando das autoridades que frequentemente o procuram para questionar acerca de alguma atrocidade horrenda que seja descoberta. Independentemente dos horrores que assombram o seu passado, Shaco entrou no torneio de *League of Legends* por razões que só ele conhece. É uma figura assustadora, evitado tanto pelos seus companheiros de equipa como pelos media. Suspeita-se que Shaco foi permitido na Liga para que seja possível colocar um olhar atento no sempre elusivo palhaço.

No campo de batalha, Shaco possui 4 poderes com que pode aniquilar os seus inimigos: para escapar ou montar uma emboscada Shaco pode utilizar *“Deceive”* teletransportando-se instantaneamente para uma curta distância ao seu redor e ficando invisível durante cerca de 3.5 segundos; pode plantar vários *“Jack in the box”*, engenhocas invisíveis criadas por si que se revelam e disparam balas sobre o inimigo quando este se aproxima; as suas adagas estão banhadas com o veneno *“Two-Shiv Poison”* que atrasa os movimentos das suas vítimas; o seu poder especial é a criação de *“Hallucinate”*, um clone que explode ao fim de 18 segundos de existência, libertando várias adagas envenenadas.

I. Homicidal Artist

Como um nobre que se apresenta perante uma corte, Shaco faz questão de ser introduzido pomposamente. No primeiro andamento, o narrador apresenta Shaco à sua plateia, fazendo-se acompanhar por um grupo de músicos. Shaco logo demonstra a sua qualidade de mestre na arte da manipulação mental e no assassinio artístico, multiplicando-se através de um coro que enlouquece o narrador e silencia-o no final deste primeiro andamento. A dualidade de Shaco está presente na sua manifestação através de um coro e através de um ator individual.

II. Hallucinate

Após ser apresentado e ter a oportunidade de demonstrar a sua arte no primeiro andamento, Shaco dirige-se ao público contando uma pequena história sua. A sua narração conta uma performance artística sua em que “brinca” com um nobre até que este se suicide; enquanto fala, as suas “alucinações” (coro) acompanham-no, intensificando o dramatismo das suas palavras e deixando transparecer as emoções de Shaco sobre a performance que conta.

3 - Malcolm

O terceiro andamento de *“Circus Float”* introduz Malcolm, um poderoso feiticeiro que toma o papel de bobo da corte do Rei William e da Rainha Katherine no reino de Kyrandia. A história de Malcolm é repleta de dualidade, tendo tomado vários

papéis no decorrer da sua vida: membro acarinhado na corte/perseguido pelos seus conterrâneos; mágico poderoso/bobo obrigado a sobreviver com a sua astúcia; vilão/herói; tem vozes na sua cabeça, Gunther, a sua má consciência e Stewart, a boa.

No meu imaginário Malcolm encarna a **Preguiça** e as consequências que dela podem advir. Na tradição moral católica antiga defendia-se que a inatividade física e emocional convida o desejo pelo pecado. Malcolm é emocionalmente apático e deleita-se com um humor bastante negro. Não tem objetivos ou desejos intelectuais, procurando apenas divertir-se, rir e fazer rir. Os seus dias de travessuras como bobo da corte real levam-no a praticar cada vez mais trapaças perigosas ou até mesmo mortais, por exemplo enfeitiçando galhos de árvores, que quando tocados explodem violentamente; desta forma mata alguns animais, como esquilos, para seu divertimento.

Esta obra materializa a dualidade apresentando Malcolm e as suas consciências fisicamente, e transforma a magia de Malcolm alterando o seu instrumento artístico no decorrer da peça (órgão (tradicional) – malabarismo (música eletrónica)). É introduzido um instrumento eletrónico desenvolvido com um WiiMote (Wii remote) ligado ao Pure Data. Com este instrumento, permito uma consequência sonora e musical ao gesto praticado pelo malabarista.

Contextualização Histórica

Desde criança Malcolm demonstrou aptidão para manipular magia e usufruía dela para preparar pequenas trapaças. O seu humor negro muito particular e refinado por artifícios mágicos levou-o a tornar-se o bobo da corte e amigo próximo do Rei William e da Rainha Katherine do reino de Kyrandia. Um dia, quando o Rei e Malcolm ceavam sozinhos, uma adaga, que havia sido oferecida ao Rei anonimamente, ganha vida e esfaqueia-o repetidamente. Sem testemunhas que evidenciassem o sucedido, Malcolm é culpado pelo assassinato do Rei e da Rainha e é perseguido pela comunidade mágica de Kyrandia. Sozinho, Malcolm deixa-se manipular por Gunther, a sua consciência maligna, e começa a levar uma vida criminosa: transforma os aldeões em estátuas, explode árvores e animais para seu bel prazer, e rouba a *Kyragem*, uma pedra preciosa que sustenta o fluxo mágico de Kyrandia. Após uma

longa jornada, o príncipe Brandon confronta Malcolm e derrota-o, transformando-o em pedra.

Anos depois, a estátua de Malcolm é atingida por um trovão que quebra o feitiço, mas lhe destitui os seus poderes. Malcolm é obrigado a recorrer às suas consciências, Gunther (consciência má) e Stewart (consciência boa), para livrar Kyrandia de uma nova ameaça e provar a sua inocência.

I. Evil Court Jester

O primeiro andamento demonstra a máscara que se abateu sobre Malcolm perante a tragédia. O órgão é o meio através do qual essa máscara é retratada por ser um instrumento polivalente, que tanto pode ser associado ao mundo das trevas como ao mundo celestial, podendo assim também retratar ambas as faces de Malcolm, ou antes a máscara que o ouvinte pretende encontrar.

II. Schizophrenic Behaviour

No segundo andamento de Malcolm, as suas consciências tomam controlo. Malcolm, preso na sua própria mente, vive uma luta constante contra si mesmo, fazendo um malabarismo sem fim entre as distintas vidas que lhe proporcionam as suas consciências. Aqui pretende-se retratar a luta e a incerteza de um ser consigo mesmo; a busca interior que leva a incessantes trocas entre personalidade e identidade interior.

III. Kyragem

Kyragem apresenta Malcolm no seu estado maduro; uma aceitação do bem e do mal como parte do ser humano e da essência do indivíduo, em que não se requer uma escolha entre bem ou mal, mas sim um doseamento de cada qualidade na definição do ser. Kyragem é o fluxo da magia que constitui o indivíduo.

Recetáculos

Os Recetáculos de "*Circus Float*" quebram a ilusão da Máscara. Uma reflexão que espelha o interior do indivíduo toma lugar no vazio que permanece. O recetáculo

é um portal que permite libertar o ser do seu interior ou persegui-lo até ao seu íntimo. Os Recetáculos de *“Circus Float”* estabelecem uma ponte entre as Máscaras e os Fragmentos que os procedem.

Os Recetáculos são dois bonecos desprovidos de vida: o primeiro, “Poltergeist”, representa a união das Máscaras (Arkham, Shaco e Malcolm), o segundo, “Dead Silence”, representa a união dos Fragmentos (Horny the Clown, Pogo the Clown e Laughing Jack). O conceito de recetáculo em *“Circus Float”* baseia-se na ideia da possessão espiritual: a crença de que certos distúrbios psicológicos são causados por espíritos que entram e tomam controlo do corpo de uma pessoa⁵⁷. Uma vítima de possessão age de uma forma que lhe seria impossível numa situação normal, e quando o espírito a abandona, a vítima não tem memória desses episódios.⁵⁸ Algumas das ações que a vítima efetua, que lhe são impossíveis quando num estado normal, é falar em várias línguas, que a própria desconhece, ou caminhar em brasas.⁵⁹ Os espíritos que possuem uma pessoa podem ter uma natureza benéfica ou maléfica; o que os distingue é o proveito que procuram ter do corpo possuído. Um espírito maléfico procura possuir um corpo humano para o tornar seu, corrompê-lo, viver através desse corpo e só quando exorcizado é que o abandona, enquanto que um espírito benéfico procura usar um corpo para transmitir uma mensagem, falar aos outros através desse meio corporal, abandonando-o postumamente de livre vontade.⁶⁰ Exemplos de possessão por espíritos maléficos e benéficos estão presentes na Bíblia, como salienta Lucy Mair: *“Christ cast out devils from people whom we would call mad, and the Apostles on the day of Pentecost were possessed by the Holy Spirit, and spoke in so many languages that everyone who was there could understand.”* Em *“Circus Float”*, os Recetáculos são como vítimas de possessão, desprovidas de qualquer tipo

⁵⁷ “Another belief that still prevails over much of the world (...) is that certain kinds of mental disturbance are caused by some alien spirit entering a person’s body: what is called possession.” (Mair 1980).

⁵⁸ “(...) when they return to normal, they cannot remember what has happened.” (Mair 1980).

⁵⁹ (Mair 1980).

⁶⁰ (Mair 1980).

de emoção ou personalidade e manifestando apenas as vontades dos espíritos que os possuem.

4 – Poltergeist

O primeiro recetáculo é um boneco desprovido de qualquer emoção e movimento, retirado do filme “*Poltergeist*” por Tobe Hooper. Este boneco representa as consequências da **Avareza** humana. Um patrão com um apego excessivo e descontrolado pelo dinheiro ordena a construção duma casa sobre um cemitério antigo para conseguir um negócio barato na deslocação de um empregado e a sua família; a contaminação do solo torna os espíritos aí enterrados inquietos e solta um demónio adormecido entre eles, que tenta apoderar-se dos habitantes da casa e raptá-los para a dimensão dos mortos. Nessa tentativa, o demónio possui o boneco de palhaço para matar o filho do casal.

Esta obra sumaria aspetos desenvolvidos nas Máscaras (música instrumental, teatro, instrumentos eletrónicos) e introduz elementos dos Fragmentos (música eletrónica e vídeo). *Poltergeist* apresenta um novo instrumento eletrónico, a “*Sound Shirt*”, que consiste numa camisola com chapas metálicas conectadas a um *Makey Makey*, por sua vez ligado ao Pure Data e Logic Pro. Esta camisola permite transformar o corpo humano num instrumento eletrónico que transmite som quando as mãos estabelecem contacto com as chapas metálicas. O *Makey Makey* é explorado noutra contexto no segundo andamento, estando ligado a acessórios de casa de banho que reproduzem som quando tocados.

Através do *Makey Makey* aliado ao teatro, o corpo torna-se no portal para o interior do ser, isto é, os Fragmentos. Em *Poltergeist*, o interior é libertado gradualmente; o sonho revela-se e transfigura o corpo que espelha a emoção interior.

5 – Dead Silence

O segundo Recetáculo é uma obra puramente eletrónica para quebrar a linguagem musical mista estabelecida pelas Máscaras. A verdade interior é espelhada na música eletrónica e o corpo manifesta-se como o recetáculo dessa verdade através

da dança. Este recetáculo é um boneco desprovido de qualquer emoção e movimento, retirado do filme “*Dead Silence*” de James Wan. O espírito da falecida Mary Shaw, sua dona, possui este boneco e através consegue manifestar a sua vontade. O boneco de palhaço de *Dead Silence* canaliza o desejo de **Vingança** de Mary Shaw, que riposta contra os seus assassinos e suas descendências. A vingança de Mary Shaw é um acertar de contas com o único objetivo de destruir e impingir na vítima o mesmo tipo de dor que esta causou a Mary Shaw.

Fragmentos

Os Fragmentos de “*Circus Float*” são encarnações das principais características de Pennywise, que tomam a forma de Horny the Clown, Pogo the Clown e Laughing Jack. Estes três palhaços são as emoções e sentimentos de Pennywise no seu estado cru, sem manipulação e transfiguração através de qualquer tipo de artifício.

Os Fragmentos de “*Circus Float*” são o retrato do ser interior. São todos eles construídos sobre um suporte eletrónico, uma vez que a música instrumental requer matéria física com a qual só é possível interagir com o corpo. A escolha da música eletrónica para exprimir as emoções interiores deve-se à abstração física que esta possui: ao contrário do que acontece na música instrumental, acredito que através da música eletrónica as emoções do artista transparecem mais cristalinas, não sendo moldadas pelo intérprete antes que o ouvinte as possa receber.

6 – Horny the Clown

O personagem antagónico do filme “*Drive-True*” de Brendan Cowles e Shane Kuhn é a manifestação da **Ira**: o intenso e descontrolado sentimento de raiva, ódio e rancor. É um sentimento mental que algo ou alguém desperta numa pessoa. Quando irada, a pessoa torna-se furiosa e descontrolada com o desejo de destruir aquilo que provocou a sua ira. Morto pelos seus colegas no seu 18º aniversário, Horny volta à vida 20 anos depois para assombrar o restaurante onde trabalhara e vingar-se nos filhos daqueles que causaram a sua morte.

Esta obra tem uma opção performativa: pode ser reproduzida em concerto à luz apagada ou então durante uma cerimónia do chá com um máximo de cinco convidados. No final da cerimónia todos bebem o chá e os convidados morrem. Quem

serve o chá escapa imune, nunca perde a calma e nunca olha para os lados ou os convidados. Através da cerimónia é possível enfatizar o resultado da ira pelo contraste, e demonstrar que a ira se pode manifestar numa forma controlada, mas igualmente destrutiva.

7 – Pogo the Clown

John Wayne Gacy é um dos mais famosos *serial killers* americanos. Ficou conhecido como *Killer Clown* por se vestir de palhaço (Pogo The Clown) em serviços de caridade, eventos de angariação de fundos, paradas e festas de crianças. Gacy foi condenado por assaltos sexuais e pelo assassinato de pelo menos 33 rapazes adolescentes e jovens, numa série de crimes cometidos entre 1972 e 1978 em Chicago. Passou os últimos catorze anos da sua vida no corredor da morte, até que foi executado por injeção letal a 10 de Maio de 1994.

Pogo The Clown é a manifestação da **Luxúria**: o desejo passional e egoísta por todo o prazer corporal e material; o apego aos prazeres carnis, corrupção de costumes e sexualidade extrema e lascívia.

A apresentação desta obra deve ser feita com a preparação do palhaço para o espetáculo: quando a obra começa, o personagem entra em palco desmascarado, e senta-se numa secretária. Nesta secretária está uma moldura de espelho oca, isto é, sem o espelho, para que o público possa ver através dela. Enquanto a obra é reproduzida, o personagem maquilha-se com cerimónia. Terminando a obra, o palhaço acaba de se maquilhar, levanta-se, faz uma vénia e a luz apaga.

8 – Laughing Jack

A personagem antagónica do conto “Laughing Jack” da comunidade online “Creepy Pasta” toma forma em Circus Float a partir da minha própria interpretação do conto: um pai, cego pela loucura, mata o próprio filho. O pai desenvolve dupla personalidade e o seu alter ego toma a forma de um palhaço, tendo quebras de memória quando se “transforma”. Laughing Jack é a manifestação da **Inveja**: o pecado que prioriza os outros ao invés do próprio crescimento pessoal. O invejoso ignora tudo o que é e possui para cobiçar o que é do próximo. O pai que inveja a inocência e

felicidade do próprio filho, mata-o por, no seu íntimo, não permitir que alguém seja aquilo que ele não pode. Do latim *invidia*, significa olhar com malícia.

A curta metragem de Laughing Jack coloca som e imagem ao mesmo nível, ficando dependentes um do outro. A música e o design de som fundem-se num só, sendo impossível escutar a obra sem que uma imagética específica seja sugerida no subconsciente do ouvinte, graças aos sons concretos evidentes. A história é exposta de uma forma abstrata para que cada espetador crie a sua realidade, sem que a imagética do compositor molde demasiado a perceção da obra.

9 – Pennywise

Pennywise é a representação do tudo e do nada; é o elemento que atribui coesão e fluidez ao ciclo, no entanto, não depende de partitura escrita ou motivos musicais. Há uma liberdade quase plena na representação desta personagem em palco, à exceção de indicações psicológicas da personagem, com a intenção de que o ator transponha o máximo do seu interior artístico para o palco. A entrega interior que Pennywise requer do ator simboliza a entrega do mundo interior do compositor no ciclo de obras Circus Float; Pennywise é a manifestação do compositor da obra.

A personagem antagonista da minissérie “It” de Stephen King de 1990 tem o poder de se transformar nos piores medos de alguém, e explorar as suas fobias. Em Circus Float, Pennywise transforma-se no compositor e explora o seu interior numa sucessão de transformações. Tomando a forma de diversos palhaços, Pennywise apresenta e desenvolve características do compositor amplificadas pela malícia de Pennywise.

Durante o espetáculo, Pennywise ajuda a montar e a desmontar a cena quando necessário e serve também de apresentador.

Capítulo IV – Dois exemplos analíticos de aspetos criativos da criação deste ciclo.

1 – Arkham, III. Arkham

O terceiro andamento de Arkham é uma obra instrumental fortemente influenciada pela escrita de Webern nas 6 Bagatelas para quarteto de cordas, Op.9. Por esse motivo, coloco parte de uma análise por Benjamin K. Davies em anexo. III. Arkham é uma peça curta com uma página, pensada com economia de meios. Tem uma forma tripartida, dividindo-se em A – B – A'. A sua estrutura rítmica acentua a separação das duas partes, sendo que “A” apresenta várias variações rítmicas de um tema, e “B” apresenta uma frase única e indivisível sobre a qual o intérprete pode improvisar o andamento. O esquema rítmico de Arkham é:

Parte A

The image shows the musical score for the piece 'Shady' in 7/4 time. The tempo is marked as quarter note = 85. The score consists of two staves. The first staff is a bass clef staff with a treble clef sign at the beginning. The second staff is a treble clef staff. The music features a series of notes with various dynamics: pppp, pp, and mp. There are also triplets indicated by a '3' over a bracket.

Figura 1 - Tema "A" da obra 1 - Arkham, III. Arkham

The image shows the musical score for the rhythmic variations of the theme 'A'. It consists of two staves. The first staff is a bass clef staff with a treble clef sign at the beginning. The second staff is a treble clef staff. The music features a series of notes with various dynamics: sf ppp, mf ppp, pp, p, and mp. There are also triplets indicated by a '3' over a bracket. A box highlights a specific rhythmic variation: a quarter note followed by two eighth notes.

Figura 2 - Variação Rítmica 1 do Tema "A"

7/4

5 + 3 + Inversão

16

10

f *p*

Detailed description: This musical score is for 'Variação 5 do Tema A'. It begins with a 7/4 time signature. The first staff shows a melodic line with a 5-measure rest, followed by a triplet of eighth notes. Below this, a diagram shows a sequence of notes with a '5' under a group and a '+' sign, followed by a triplet of eighth notes with a '3' under it, another '+', and the word 'Inversão'. The second staff starts at measure 16 and features a complex rhythmic pattern with many sixteenth notes, including triplets and 5-measure rests. The third staff starts at measure 10 and continues the complex pattern with various dynamics like *f* and *p*.

Figura 6 - Variação 5 do Tema "A"

Parte B

11/4

3

3

3

3

9 *ad libitum*
p *f* *mf* *f* *mp*

10
f *p sub.*

11

13
p *f* *mp* *mf* *f*

Detailed description: This musical score is for 'Tema B' in 11/4 time. It consists of several staves of music. The first four staves show a rhythmic pattern of eighth notes with triplets. The fifth staff, starting at measure 9, is marked 'ad libitum' and features a 9-measure rest followed by a melodic line with dynamics *p*, *f*, *mf*, *f*, and *mp*. The sixth staff, starting at measure 10, continues the melodic line with dynamics *f* and *p sub.*. The seventh staff, starting at measure 11, shows a melodic line with triplets. The eighth staff, starting at measure 13, continues the melodic line with dynamics *p*, *f*, *mp*, *mf*, and *f*.

Figura 7 - Tema B

O desenvolvimento melódico deste andamento inspira-se novamente nas 6 bagatelas de Webern, sem replicar a técnica por este desenvolvido. A expansão intervalar identificada nas obras Op. 9 inspirou uma sequência de intervalos do mesmo valor entre acordes, a simetria na construção de frases melódicas e a expansão/compressão da progressão intervalar. Alguns exemplos da aplicação destas técnicas podem ser observados na seguinte análise harmónica:

III. Arkham

Tiago Lestre

Shady
♩ = 85

Flute
pppp → pp → mp → ppp-mf ppp: pp → p → mp

Harmonic Analysis
Dóm → Dó#m

2m

5

Fl.
pp → fp → mp → p → pp → mf → pp

H.A.
Ré#m → Sol#m → Ré#m

4ªP

3m

7

Fl.
p → mf → p → mp → pp → mf → f

H.A.
Sim → Lá#m → Sibm → Lá#m → Sim

2M

2m

2M

2m¹

3M

Figura 8 - Sequências de intervalos do mesmo valor entre acordes.

Figura 9 - Compressão da progressão intervalar.

Figura 10 - Simetria na construção de frases melódicas

4 – Poltergeist

A partitura que se segue tem um formato totalmente distinto da anterior por ser para teatro. A própria partitura descreve a conceção de toda a obra. A partitura e conceção de realização incluída em algumas partes do ciclo “Circus Float” está escrita em Inglês por facilitar a comunicação com alguns elementos do meu grupo de trabalho, e por ter sido trabalhada com uma professora da Universidade Estadual de Nova Iorque no âmbito do EAW 2015.

Tiago Lestre

4. Poltergeist
Theatrical Play in
III Acts

4. Poltergeist

Theatrical Play in 3 Acts

For Guitar, Violinist-Actress, 2 Male Actors, 1 Actress and Lighting technician.

Instructions

Poltergeist is a theatrical play divided in 3 acts. It requires a total of 6 people, and introduces 2 new aspects into the Circus Float cycle: lighting and video projection. Unlike the previous pieces of this cycle, Poltergeist's movements cannot be performed separately and independently; for this reason, they are referred to as acts, and the piece as a theatrical play.

The first two acts of this play introduce another electronic instrument, a sound reproducing and midi compatible shirt, built from a hardware called Makey-Makey. The third act introduces video projection with pre-recorded electronics that serves as background for theatre.

All live electronics interaction that occurs during the play is improvised, having in mind the mood suggested to each moment of the play, written in the script. The guitarist and violinist, even though having written parts, are highly encouraged to improvise under specific and indicated themes, indicated on the score. Their respective parts are also meant to be played as if in dialogue. However, as in the case of live electronics, they must be mindful of the whole of the play, so that the theatre isn't clouded by the music, and instead complement each other.

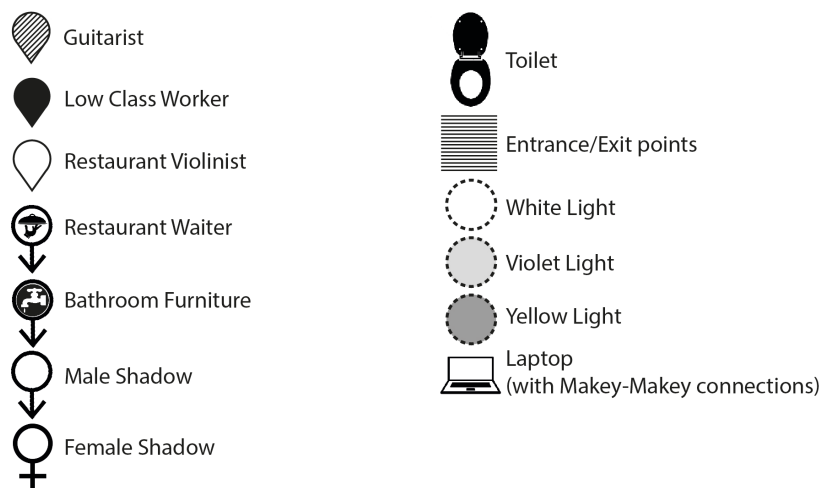
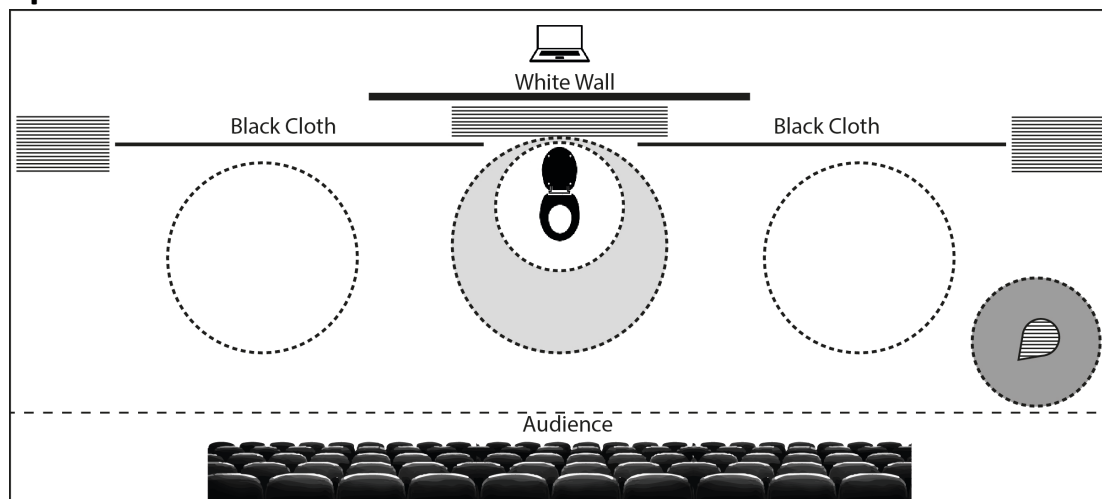
Sound Shirt

The electronic instrument, which I named Sound Shirt, relies on these materials:

- Clothing (shirt – act I; vest – act II);
- Metal plaques sewn to the clothes and connected to the Makey-Makey;
- Mac/PC;
- Pure Data (or MAX/MSP);
- Logic Pro 10 (or a different DAW with VSTi compatibility);
- Arduino software for Makey-Makey key remapping.

Though there is a pre-set of VSTi established by the composer to use in the DAW, the performers have complete freedom to change as they see fit: since the electronic part is meant to be improvised, so can the sounds that will be produced be altered to better correspond to the performer musical language and dialogue.

Space



Characters

- (Guitarist) Poltergeist;
- (1st Male Actor) Low Class Worker – dressed with a coverall, with the sound shirt underneath, holding a lunchbox;
- (Violinist Actress) Violinist – dressed with a beautiful gown;
- (2nd Male Actor)
 - Waiter – suit, towel on arm and silver platter on hand;
 - Bathroom Sink - vest with many bathroom objects connected to the Makey-Makey, a small mirror hanging on the neck. Must be standing with the thumbs up (painted one red the other blue) mimicking taps;
 - Kuroko/shadow (stagehand in Japanese traditional theatre. Dressed in black head to toe. This imply that it is invisible, and in this case, represents poltergeists clutches);
- (Female Actress) Kuroko/shadow.

Material

- PC/Mac (Pure Data; Logic Pro);
- 1-2 Makey-Makey connected to PC/Mac and imbued in the clothes;
- Video Projector;
- 5 Lights (3 White, 1 Violet, 1 Yellow);
- White wall/cloth for scene background/movie projection;
- Toilet;
- Lunch Box;
- 6 random bathroom objects (hairbrush, toothbrush, toothpaste, soap, dental floss and a small notebook) placed on the vest and connected to the Makey-Makey.
- Sound Source connected to the PC/MAC – stereo sound system, single column, etc.

Story

The Poltergeist play is inspired in the clown of the movie “Poltergeist”. This clown doll is an inanimate object without any will or thought, and comes to life when possessed by the Poltergeist. When this happens, even though the clown comes to life, it is not his own free will that is manifest, but instead he manifests the Poltergeist’s own desires and will.

There is a straight connection between this clown and our main characters in this play. Our characters are alive, yet stripped from any power of will. Though in the first act the Low Class Worker shows us his dreams of money, wealth and luxury and in the second act the Violinist shows us her dreams of a literary life, in the final act we see them both struggling against the oppression that Civilization and the modern day life has in them. In a desperate way to find help in each other, they fail, since the grasp of Society’s laws and will is way much stronger than the individual, and the own Society has taught each one of them that they are alone, and they fail to trust each other. Alone, they fail, and conform to their lives of unhappiness and despair.

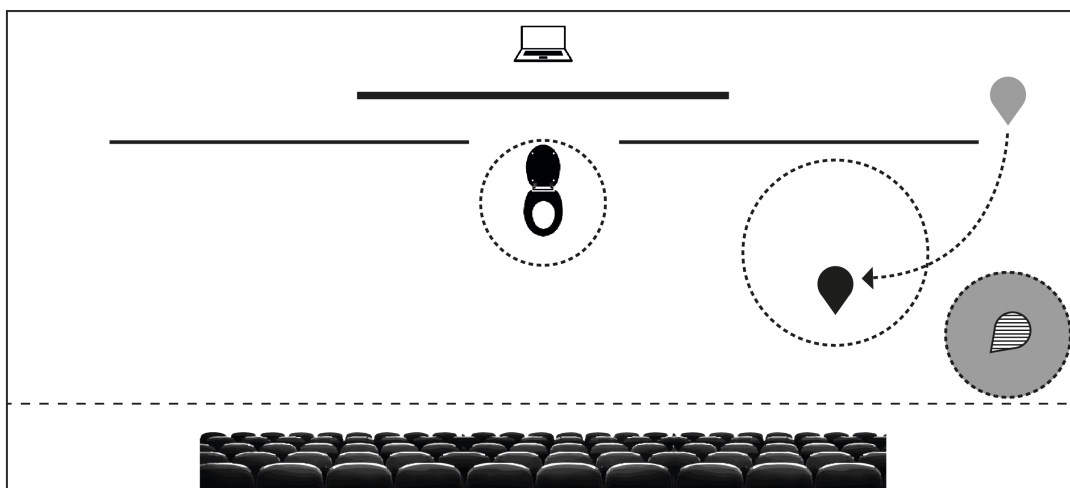
Society is the Poltergeist of the modern day world, and in this play its clutches are represented by the “shadows” that in the final act follow the main characters. Though “invisible”, its embrace on the individual is so strong that he/she loses the strength to fight and live their own individual lives according to their own meaning of happiness.

Scenic Instructions

Act I – The Dreaming Worker

*Dark. Yellow Light at 60% over the guitarist.
Guitarist begins to play. Centre Light Fade in.*

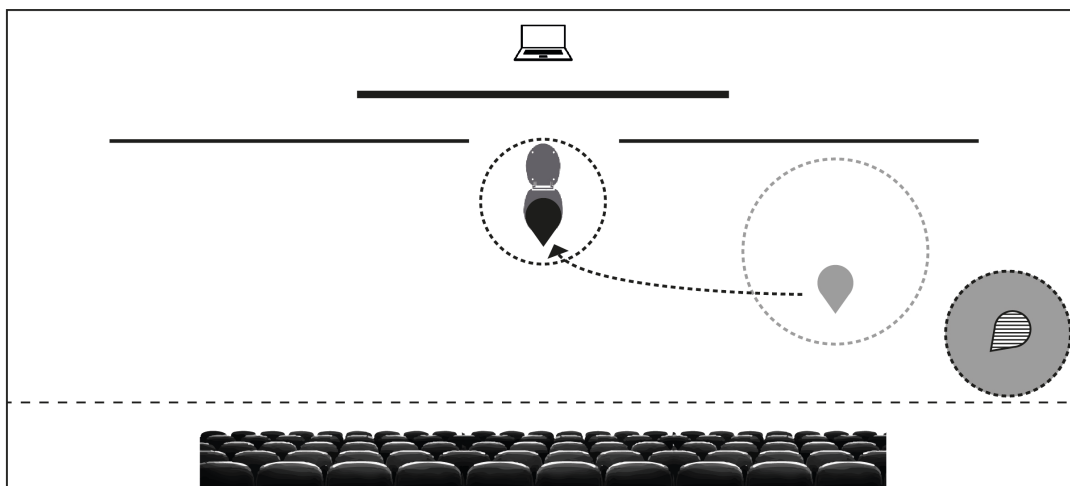
(After 5 seconds) Right Light Fade In. Enter the Worker holding a lunchbox.



The worker is sad, and has a heavy slow walk. He faces the ground until he reaches his position on the right light. Here, he looks up and slowly looks to the audience, moving his face left and right, always very slowly and heavy.

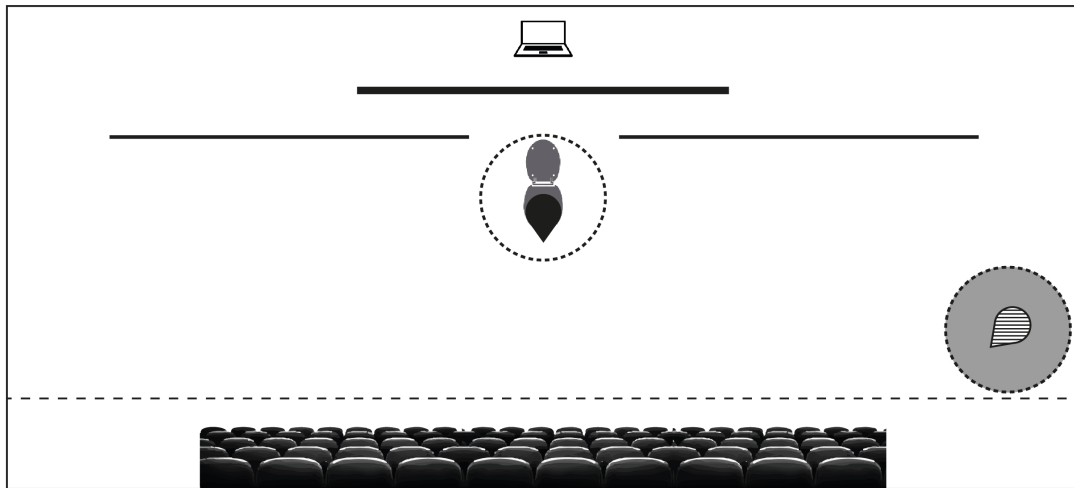
He sighs very loudly and painfully, and then begins to undress his coverall, revealing the Sound Shirt. Slowly ties the sleeves on the waist, and heads to the toilet, very slowly.

When reaching the toilet, he faces it for a time; back is turned to the audience. In this time, he should connect the Makey-Makey to the USB cable that should be hidden near the toilet. When connected, sits on the toilet.



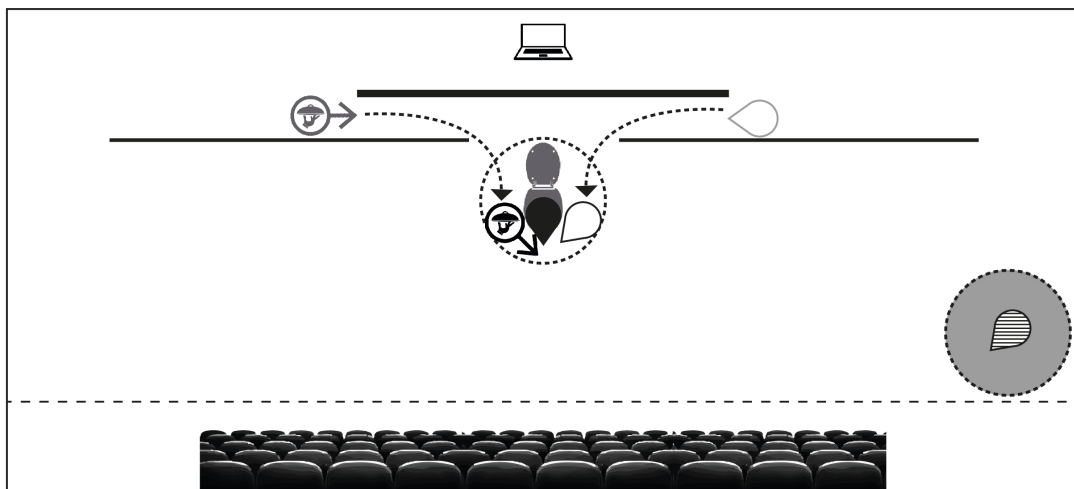
Sitting on the toilet, the Worker puts the lunchbox down, and starts scratching/touching himself on the metal plaques on the Sound Shirt. This will emit sound from the Sound Source, and the worker should be surprised or even

scared, looking for the Sound Source while continuing to touch the metal plaques, starting very slowly touching each one, and then frantically touching them all, stopping suddenly. When stopping, he should put his head on his knees and hold the head with his hands, as if controlling some impending madness. He waits for the silence, and then raises it's head, sighs heavily again, and picks up the lunchbox.

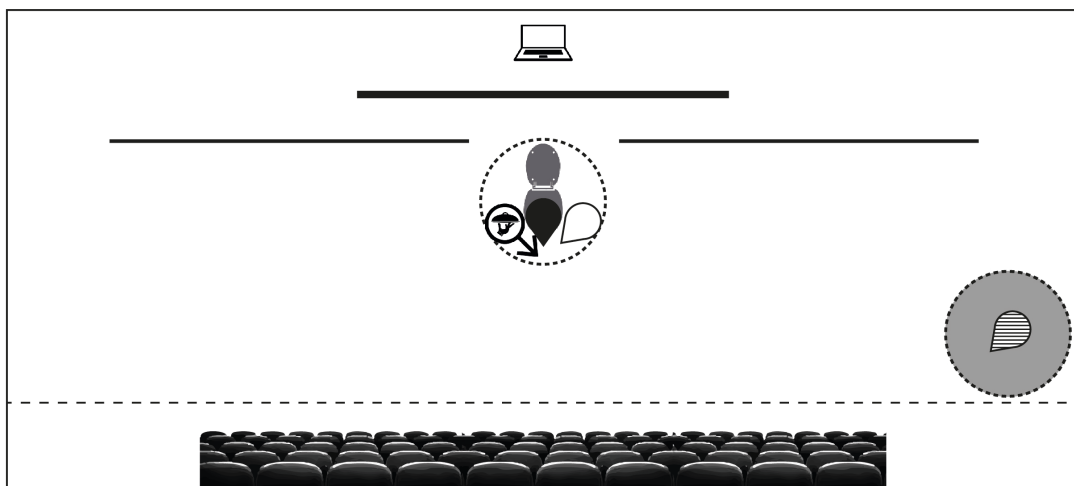


Act II – The Oppressed Poet

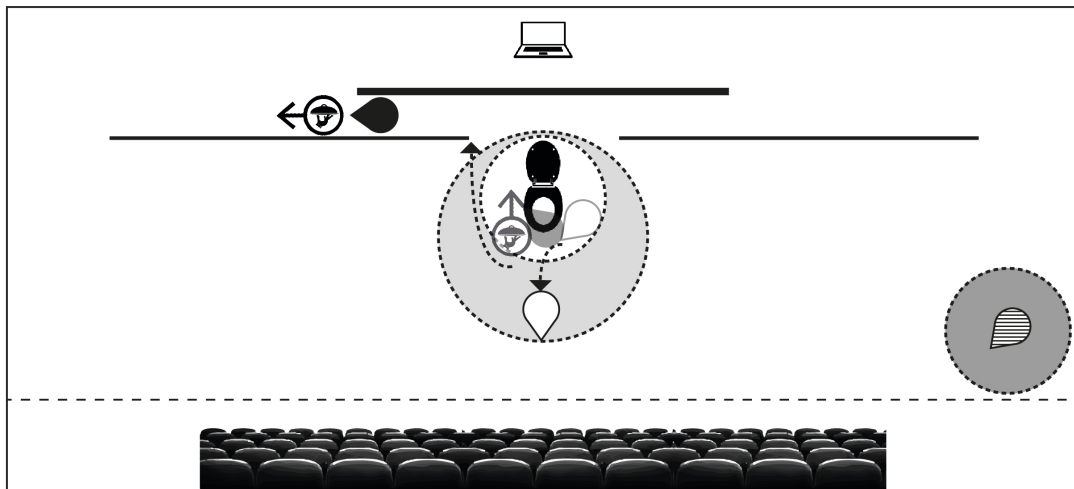
After holding the lunchbox in his lap for a moment, he opens it. When opening it, the dream is quickly set up: the waiter appears from the left and a violinist from the right.



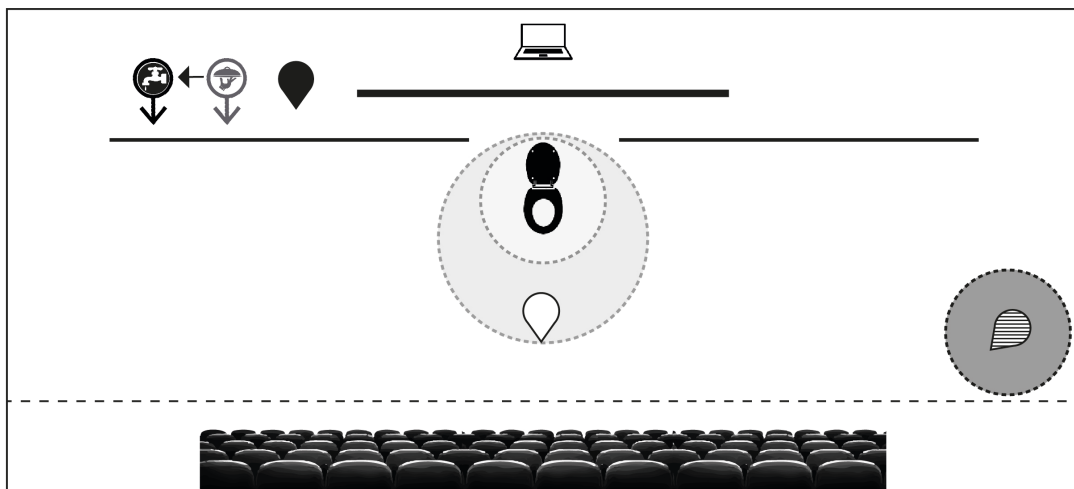
The waiter is served and pampered by the waiter just like a 5* restaurant, which is where he is dreaming to be, while being entertained by the violinist.



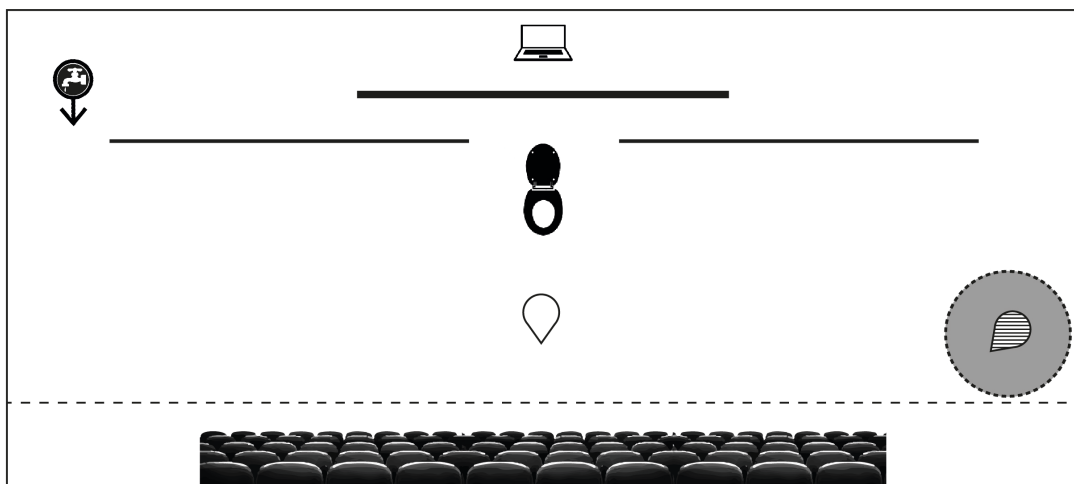
After the worker has enjoyed his lovely feast with the most pleasant expressions, the violinist slowly walks towards the audience and gaining the spotlight. At this time, the waiter gracefully takes the hand of the waiter and leads him away. *Violet Light Fade in to 60%.*



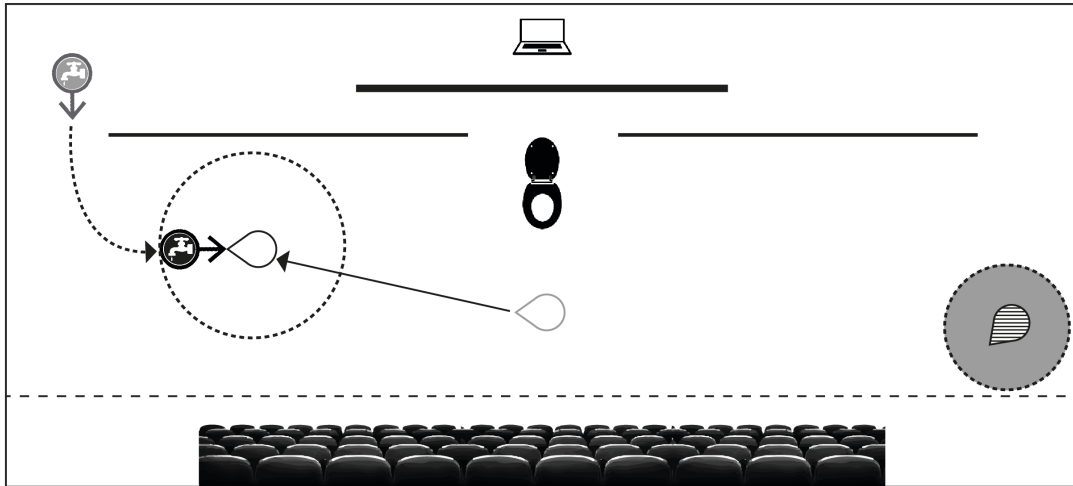
After leaving the scene, the waiter quickly changes its character (dresses the vest, puts the small mirror on the neck and paints the thumbs). The music played by the violinist begins to change its character becoming increasingly violent. At the point of madness, she dismantles her violin violently and holds her head down, in silence. *Centre Light and Violet Light Fade Out.*



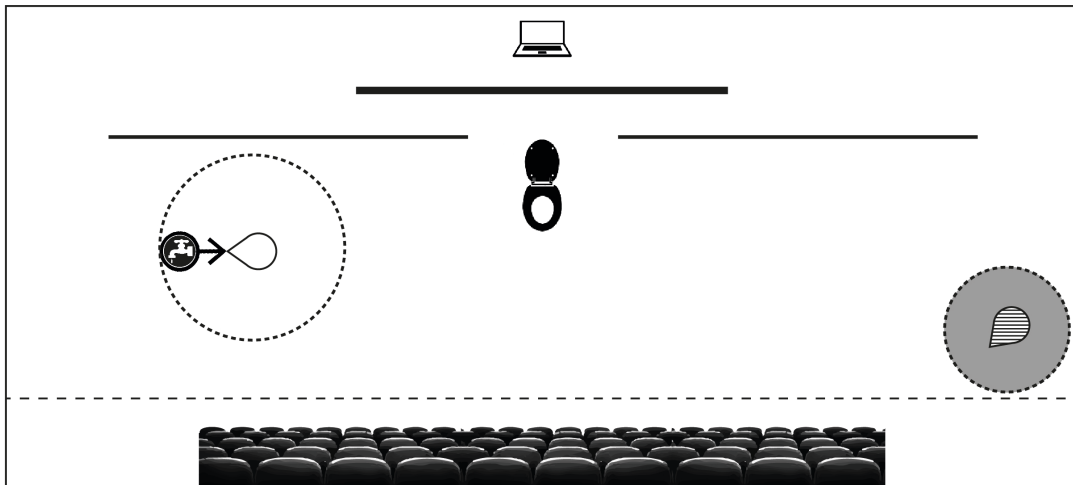
In darkness, the Bathroom Sink quietly goes to his marked position on the edge of the Left Light.



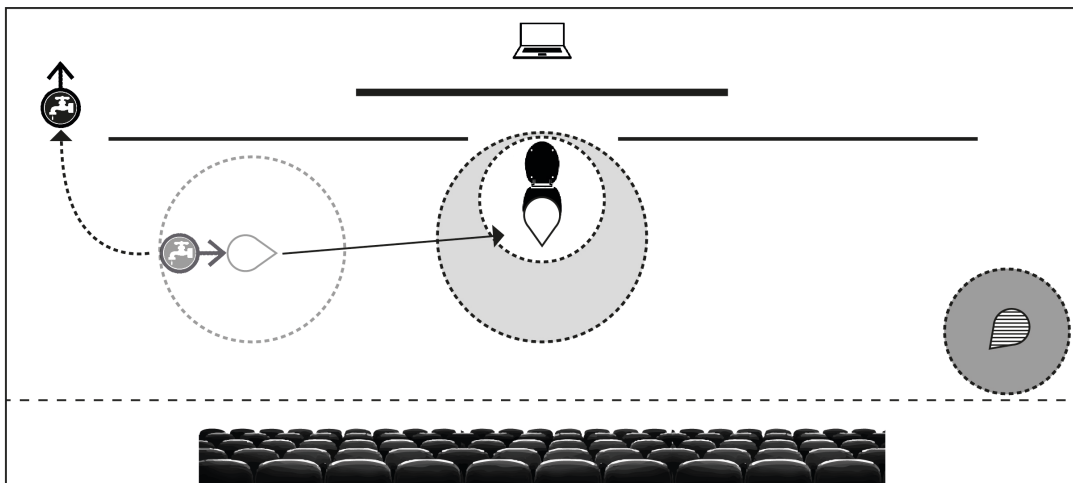
After a while (5 seconds), the *Left Light Fades in*, showing the Bathroom Sink, and the Violinist walks towards him.



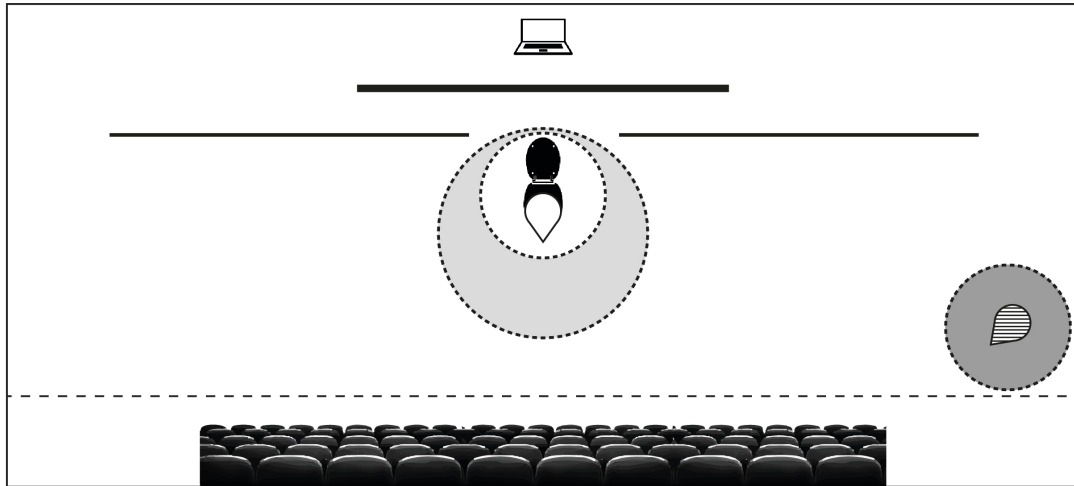
On arrival, the Violinist turns one of the thumbs (taps) to wash her hands and face (on imaginary water). While doing this, she must take the Makey-Makey ground cable that is connected to one of the thumbs (the one she uses to turn on the water), and connect it to her (while simulating the washing of her hands).



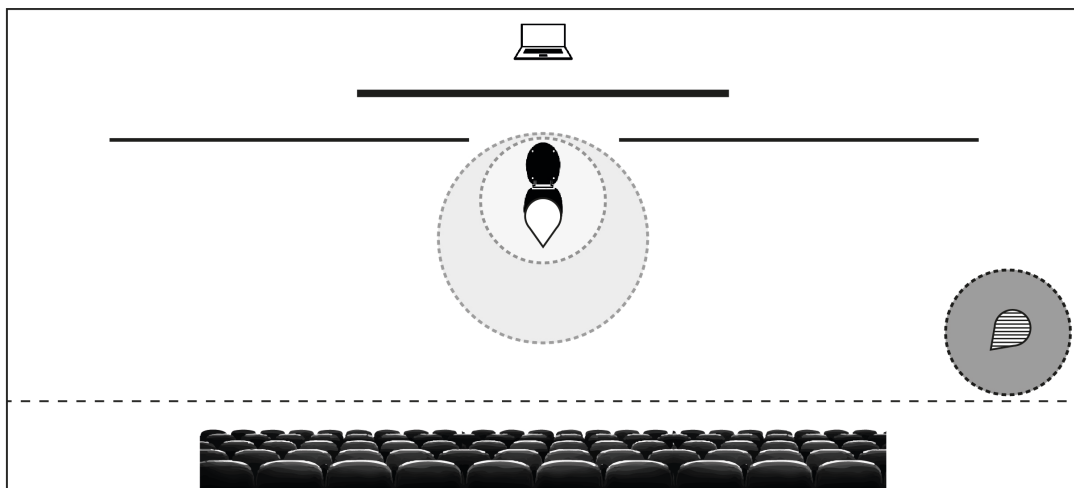
When it is done, she will start taking the bathroom objects like the construction worker. Just like before, she will start one object at a time, very slowly, and then will become touching them frantically. After this she will unplug herself from the Makey-Makey and the notebook, and will rush to the toilet. *Centre Light Fade in, Violet Light Fade in 60%, Left Light Fade out.* When the Left Light fades out, the Bathroom Sink slowly walks away, in the dark.



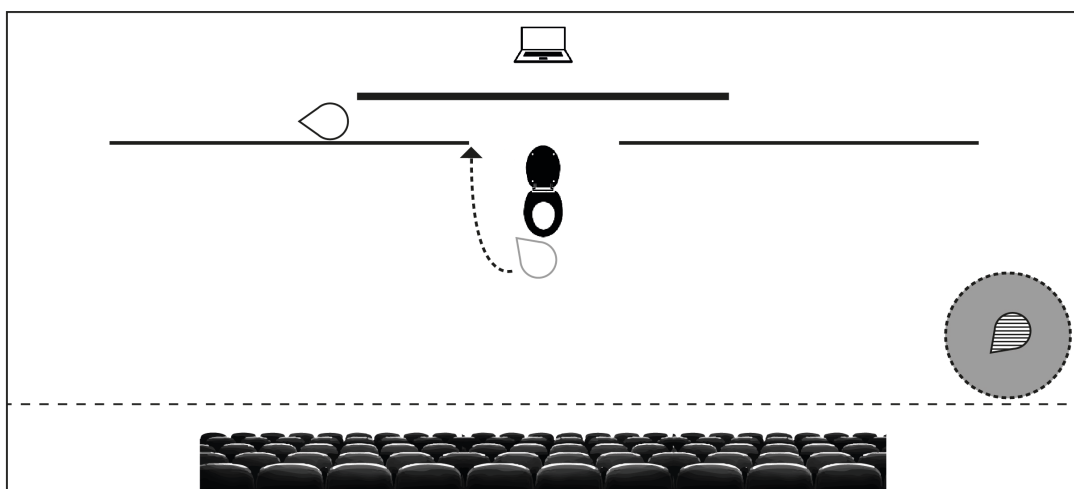
In the toilet, the Violinist will start writing on the notebook as she was doing the thing that gave her most pleasure and happiness in the world.



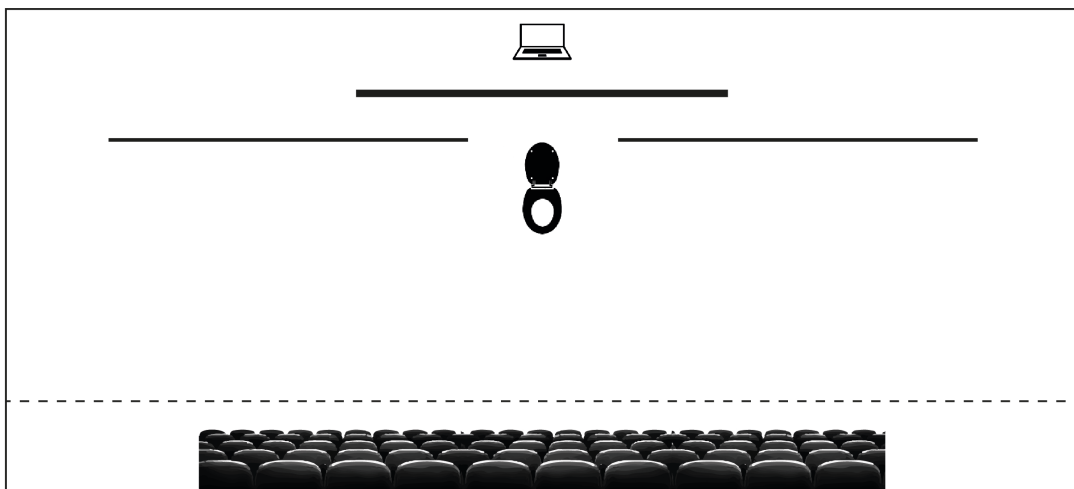
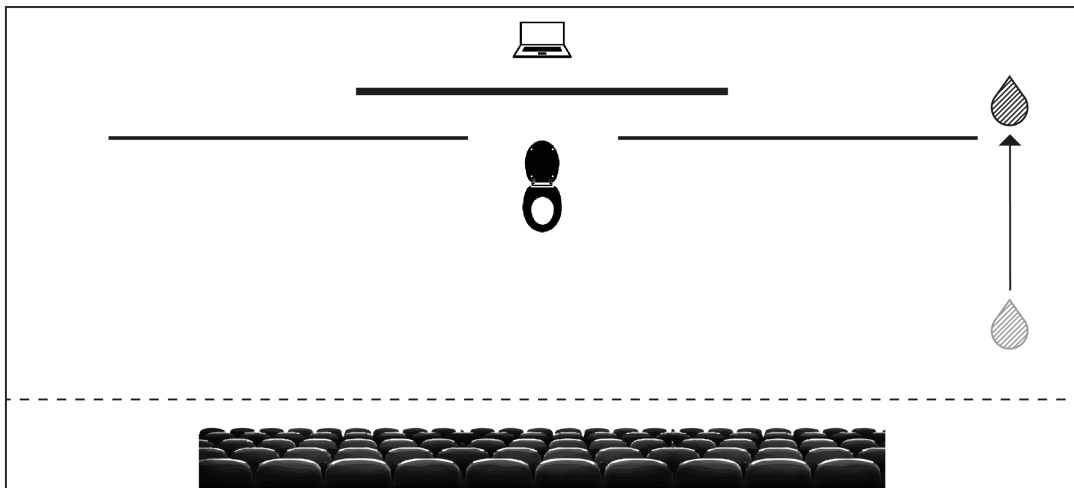
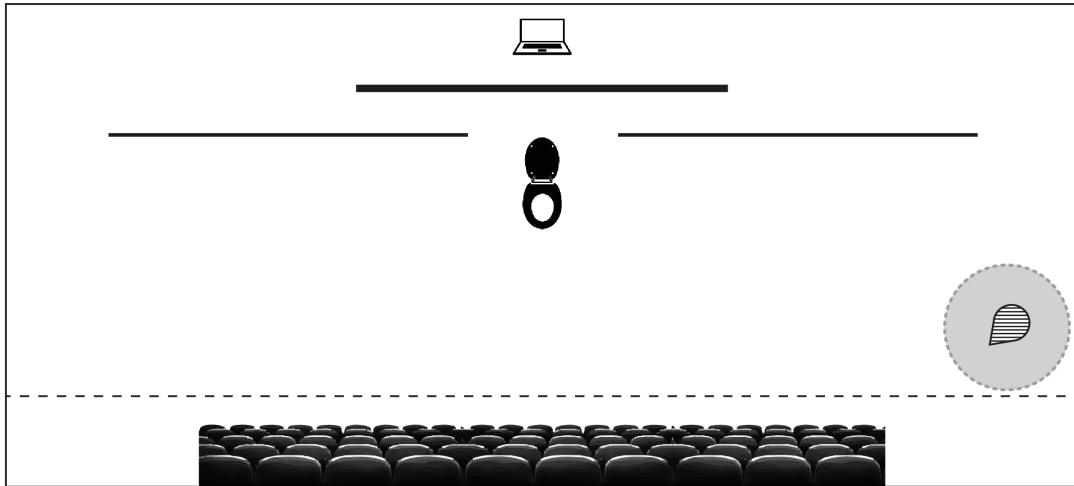
After 10 seconds, *The Centre Light and the Violet Light* slowly fade out.



In the dark, the violinist slowly walks out.

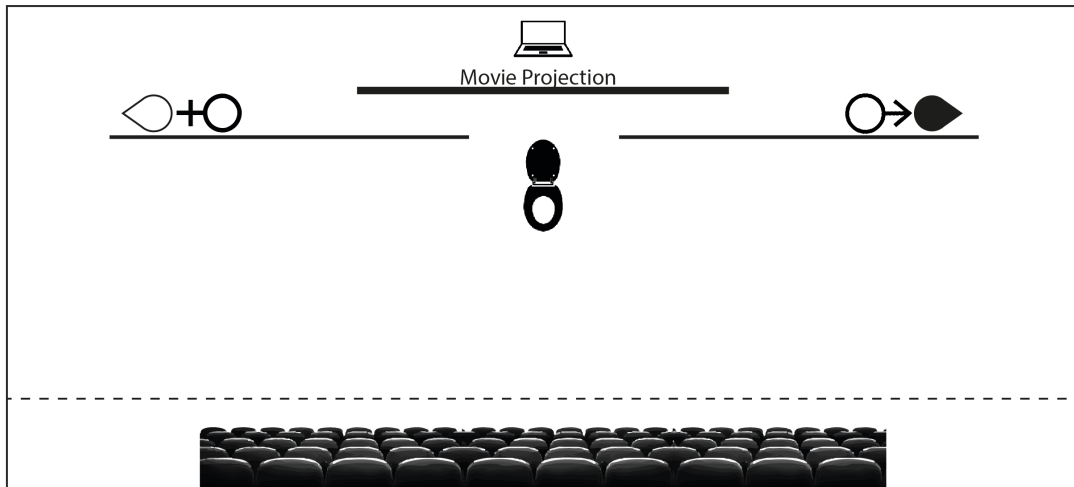


When the guitarist finishes playing the final notes, the *Yellow Light Fades Out*, and he walks out, in the dark.



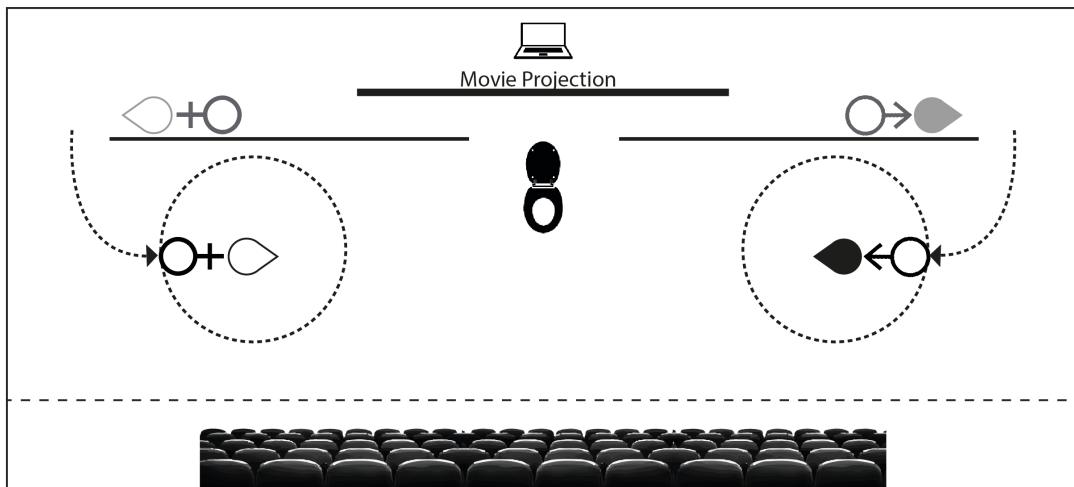
Act III – Poltergeist

The third act begins with the movie projection. The actors are in the backstage: males on the right, females on the left.



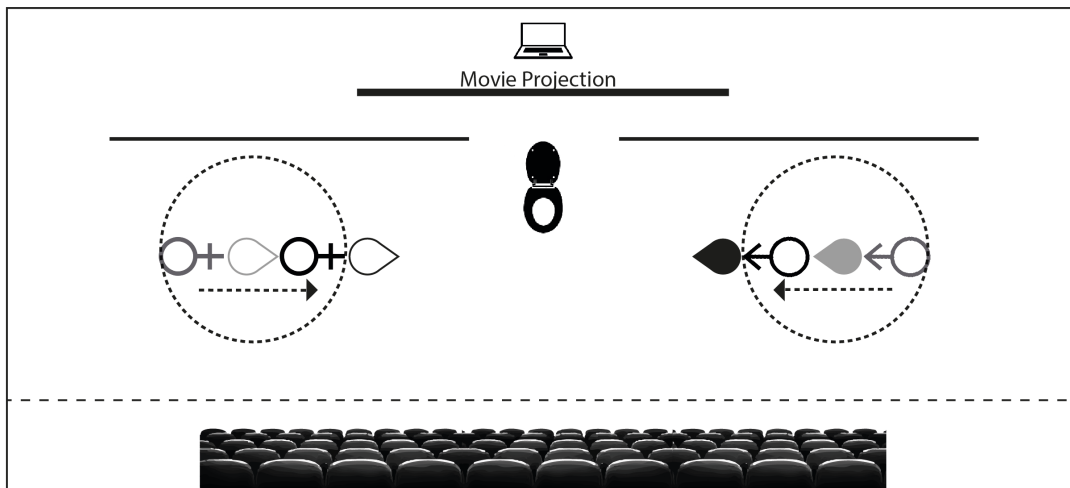
21'' – *Left and Right White Lights Fade in.* The Violinist and Worker enter, always followed by the Kuroko/shadows.

They walk very slowly, eyes on the floor. They stop at the centre of the Right/Left lights. Here, the Violinist and Worker raise their heads very slowly, looking at each other (approximately at 45'').



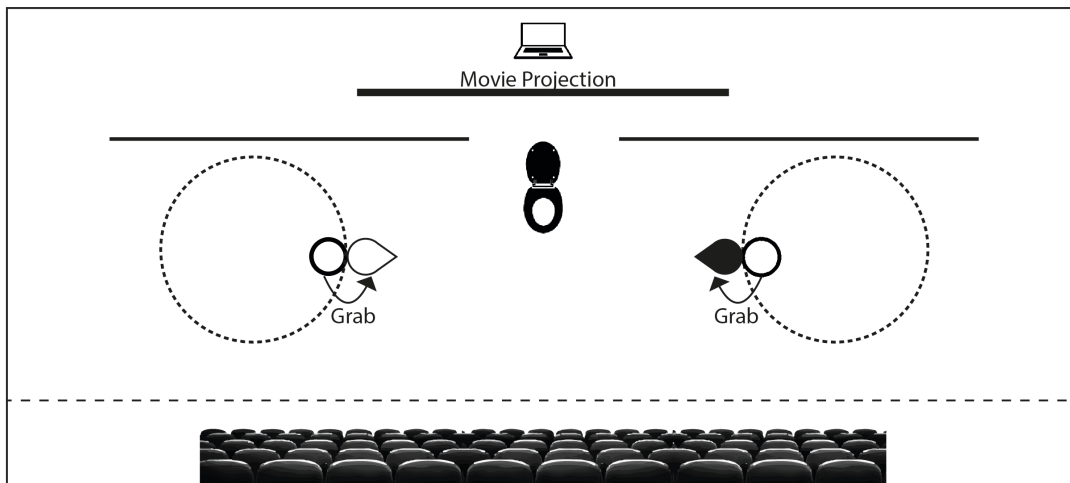
45'' – The Violinist and the Worker slowly, shy and suspicious extend their hands to each other, while the Kuroko/Shadows gently touch their partner's arms, and pull them back. The Violinist and Worker, become wary of the presence of some spirit, and baffled to why their own bodies aren't obeying their own commands. However, they still try to reach each other, in a crescendo of arms movement, while the shadows keep pulling the arms back, while they try and try to reach one another.

The Right and Left Lights blink (quick Fade in/out), accompanying the Kuroko/Shadows motion to stop the main characters of reaching each other. In this way, the Lights will also begin "failing"/blinking very slowly, and this blink will intensify along with the stage characters.



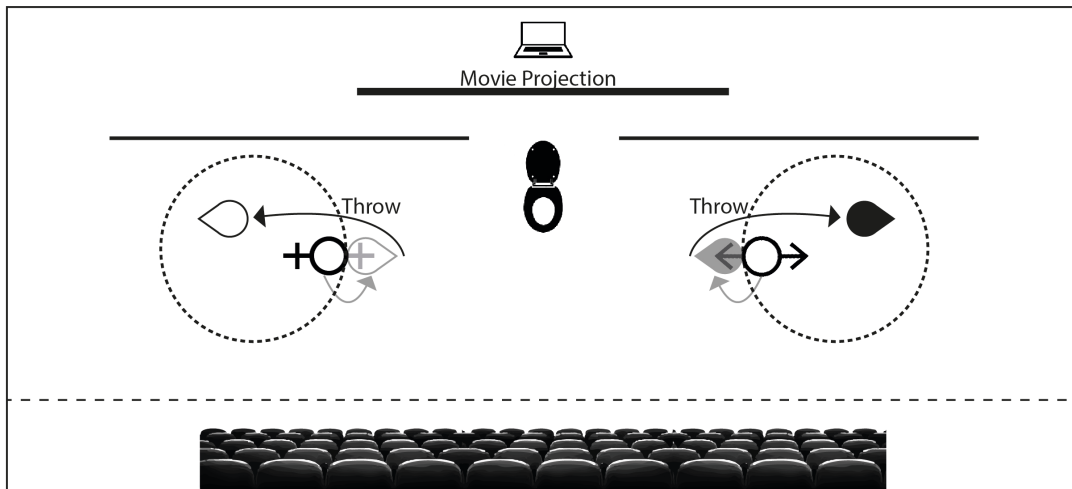
2'00' – When the word "Algemas" is spoken, the Kuroko/Shadows grab their partners, and these, the Violinist and Worker try to reach each other with the most desperate movements, either stretching legs forward, try to crawl, and other explosive movements. The Kuroko/Shadows must be strong on their hold.

The Right and Left Lights must be on a frantic blink, as if it were a violent thunderstorm.



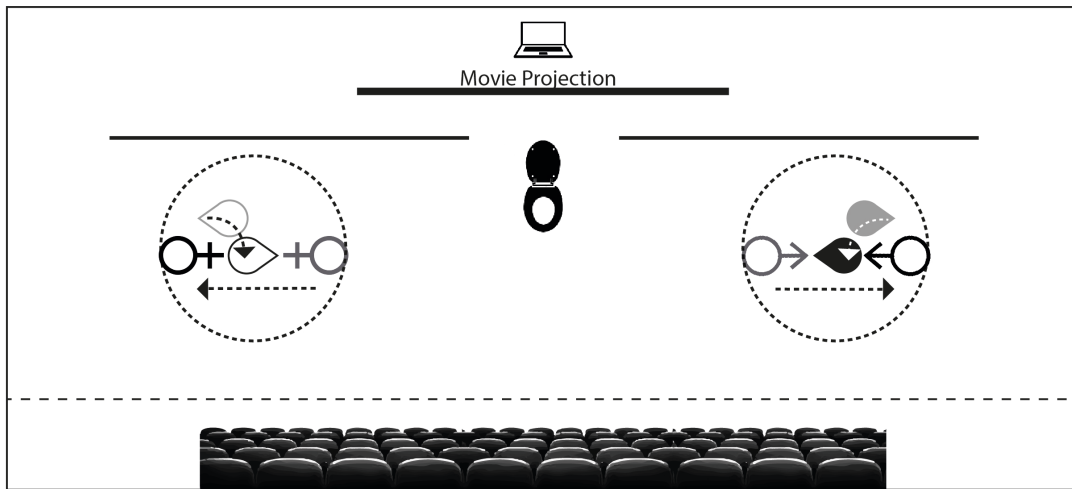
2'07" – When the word "SOBRESSALTO"! is spoken, the Kuroko/Shadows throw their partners away from each other. The Violinist and Worker will probably fall, hold on to some heavy object, as if loosing all their strengths.

The lights are still on a frantic blink, but begin to slow down, very slowly.

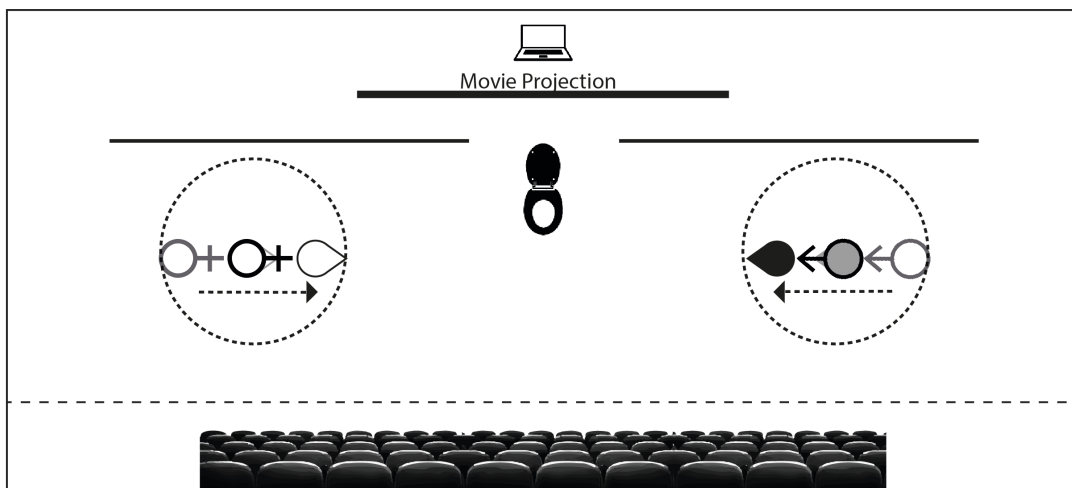


After being thrown away, the Kuroko/Shadows slowly walk away from the centre stage, positioning themselves on the edge of the Left/Right lights, and facing the centre stage. The Violinist and Worker, dizzy and confused, position themselves on the centre of the lights, breathing heavily and facing each other.

The lights are still blinking but much slower.

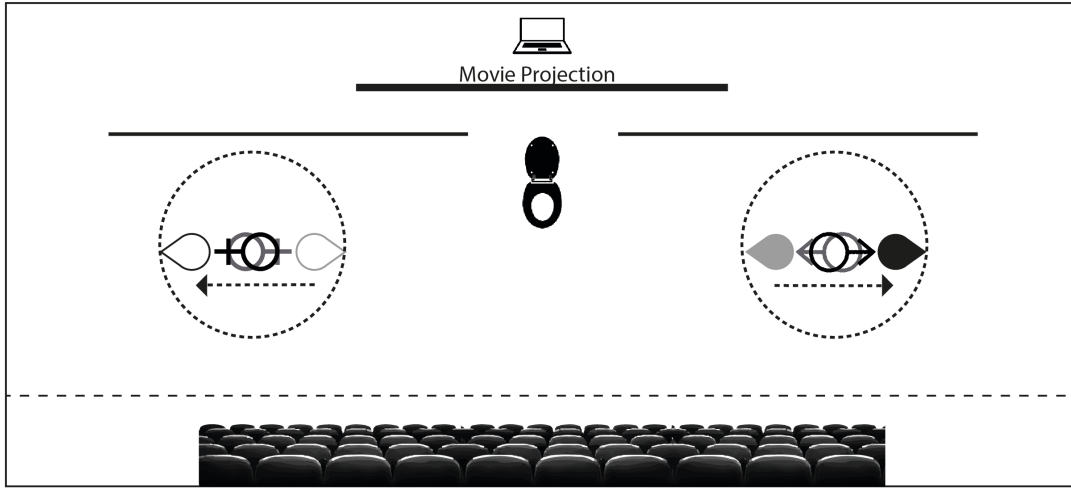


2'30" – When the voice begins speaking, the Violinist and Worker walk slowly to the edge of the lights near the centre, and stretch their arms one last time, as if trying to embrace each other, and once again, the shadows gently pull the arms away.

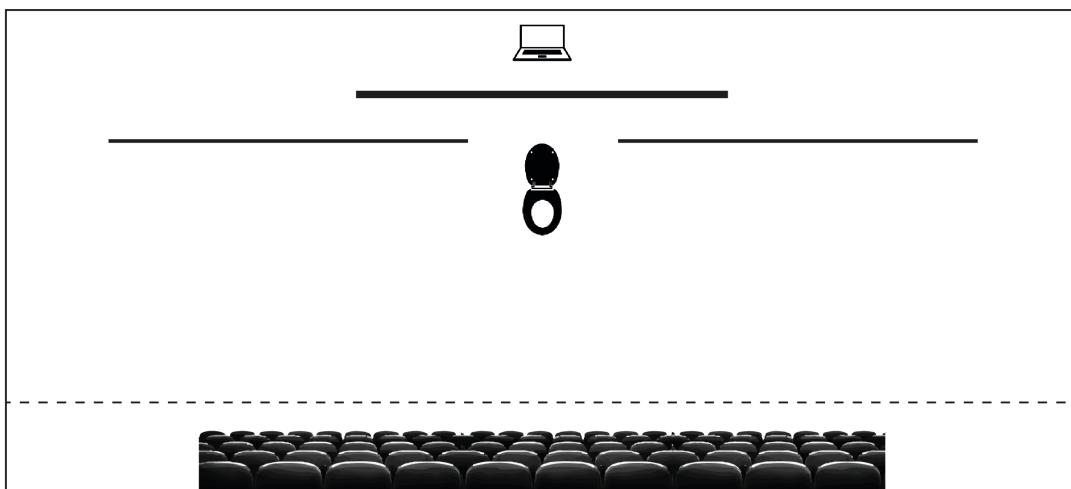
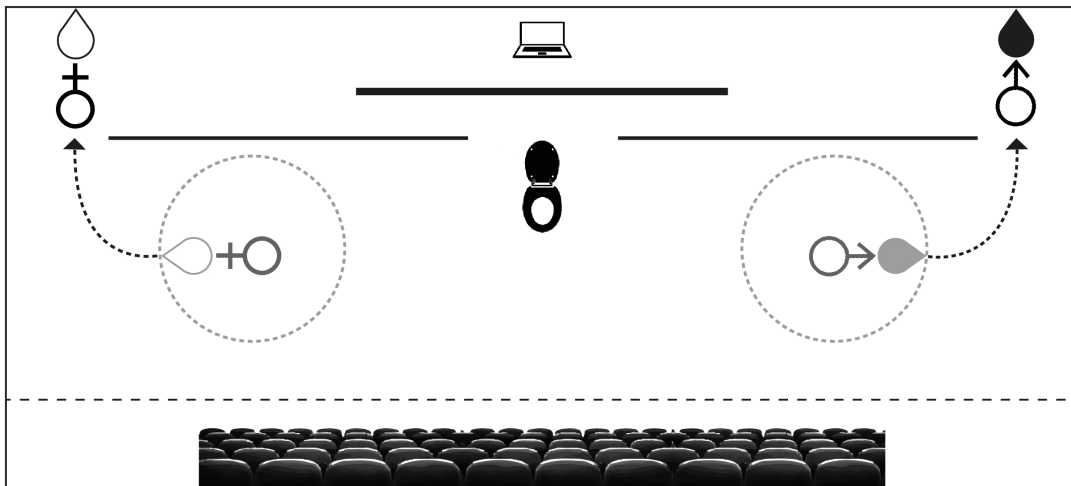


After being blocked one final time, they once again put their eyes on the ground, lowering their heads. In this depressing state of mind, they walk very slowly to the other edge of the lights, where they stay until the final of the piece. The Kuroko/Shadows are always behind them, following.

The lights only blink occasionally.



When the movie ends, the *Lights slowly Fade out, with little blinks*. In darkness, the actors leave, and Poltergeist ends.



4. Poltergeist

Act I

Eerie (♩=666)

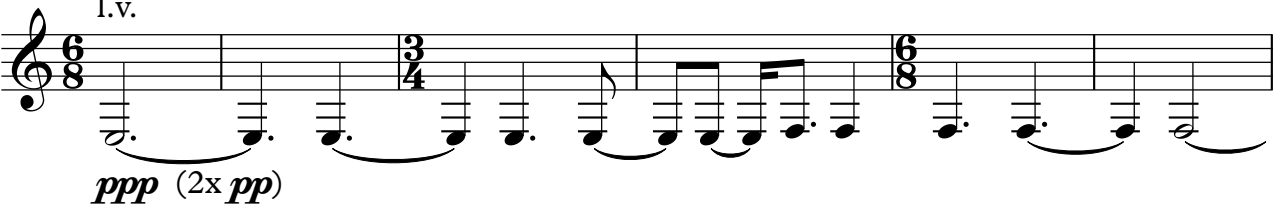
Tiago Lestre

♩. = 55 | ♩ = 83

Yellow Light and Centre always on at 60% and 100% (don't obey Fade Ins/outs)

1.v.

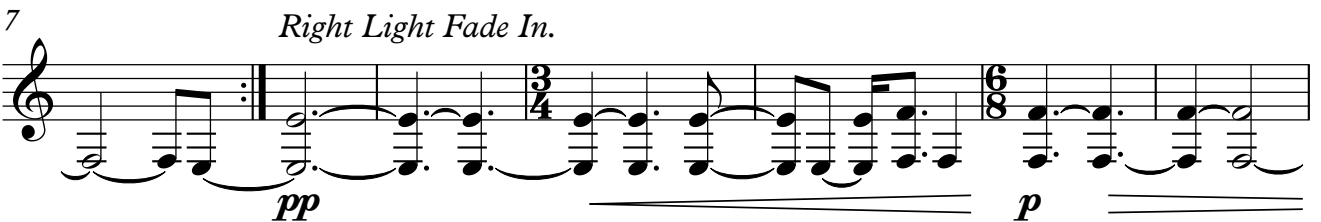
Guitar



ppp (2x *pp*)

7 *Right Light Fade In.*

Gtr.



pp *p*

14

Gtr.



p *mp*

20 *Right Light Fade out when Worker reaches the toilet.*

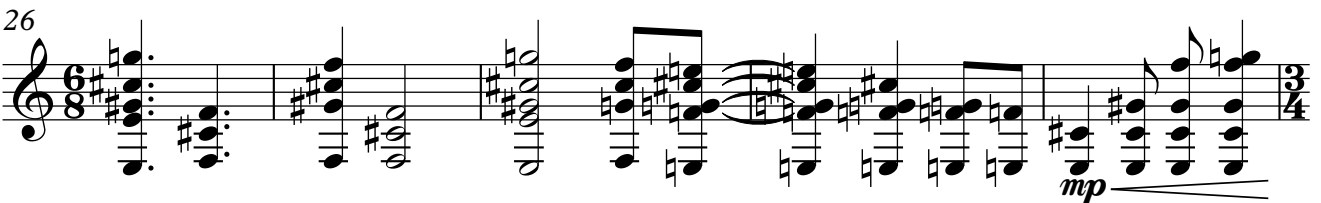
Gtr.



p *mf*

26

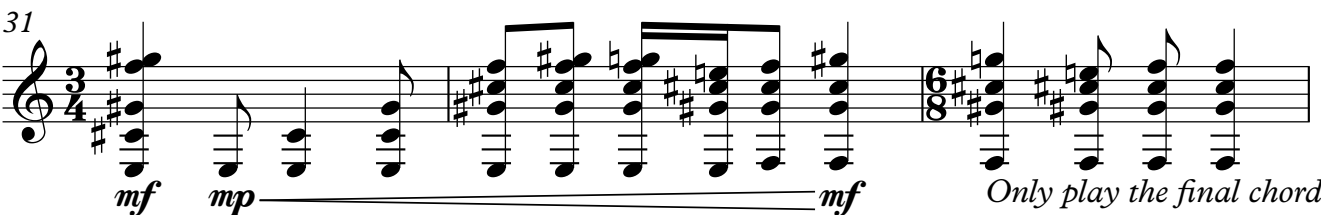
Gtr.



mp

31

Gtr.

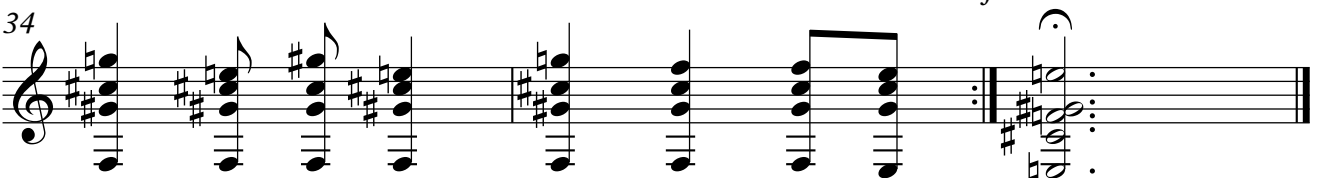


mf *mp* *mf*

Only play the final chord when the worker reaches for the lunch box.

34

Gtr.



mp

Eerie (♩=666)

4. Poltergeist

Act II

Tiago Lestre

1. ♩ = 55 | ♩ = 83
l.v.

1

Gtr. *mf*

Vln. *mf*

5

Gtr.

Vln.

10

Gtr. *p* *f*

Vln. *f*

*Violinist gains the scene.
Worker slowly exits.
Violet light at 60%*

14

Gtr. *ff* *f*

Vln. *ff*

17

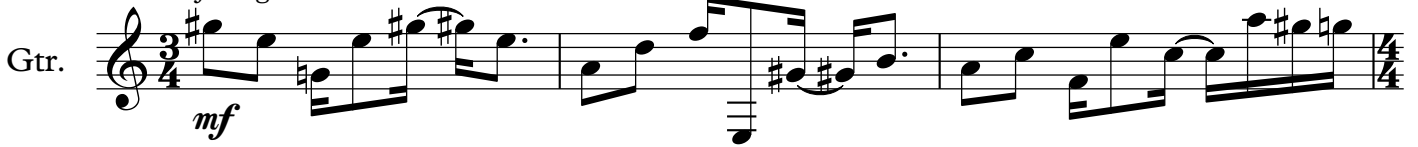
Gtr. *fff* *mf* *mp* *p*

Vln. *fff*

*Lights Fade out (Centre as well).
Violinist goes to the sink.*

17 *Begin when Violinist reaches the sink.*

21 *Left Light Fade in.*

Gtr. 

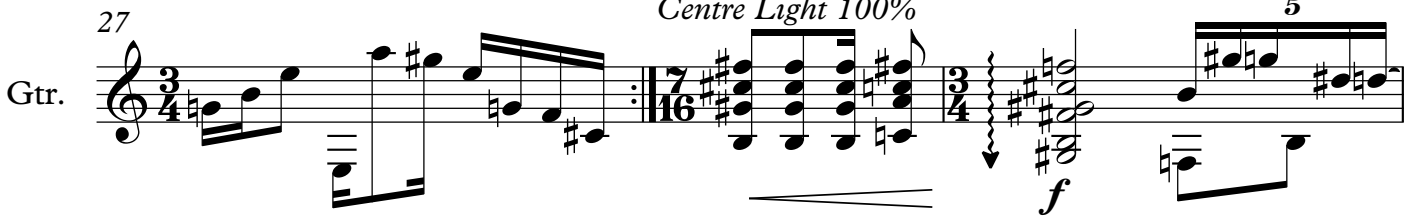
24 *Repeat until Violinist runs to the toilet*

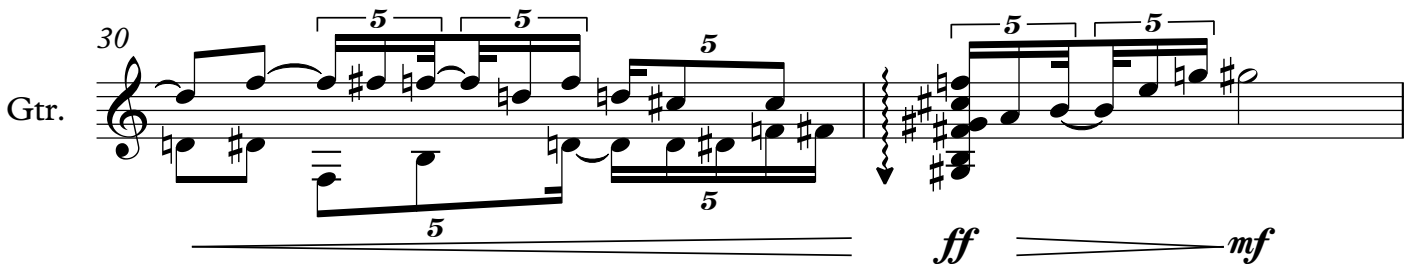
Gtr. 

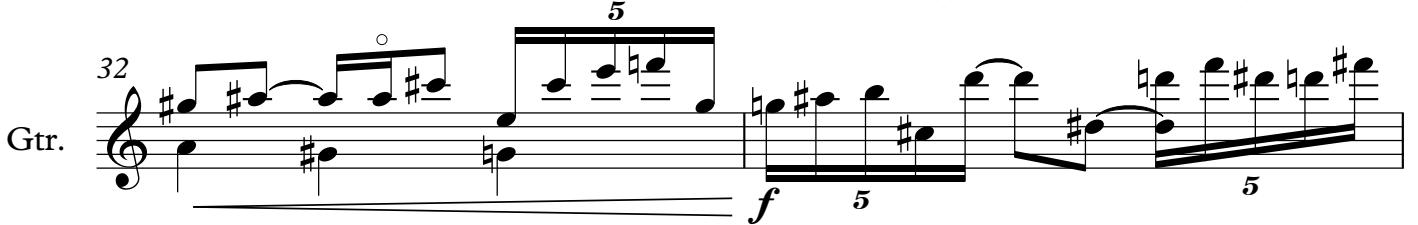
Violinist runs to the toilet. (Left light fade out).

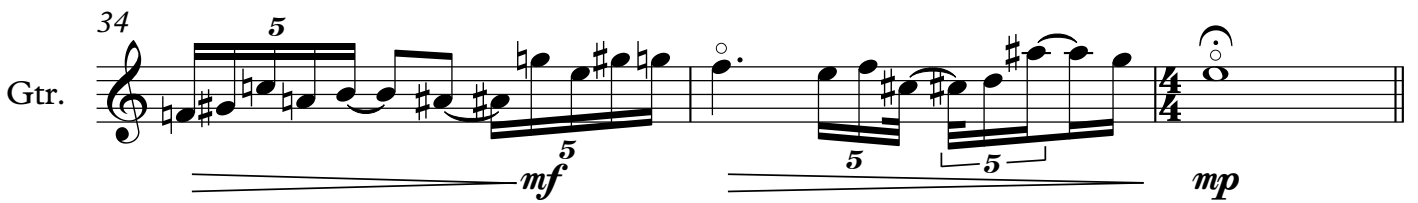
Violet light 60%

Centre Light 100%

Gtr. 

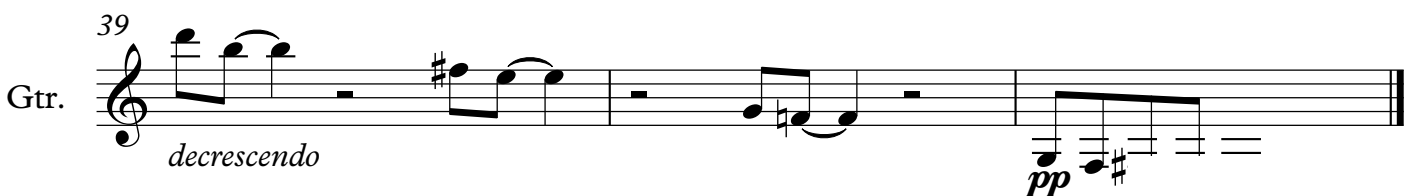
Gtr. 

Gtr. 

Gtr. 

ALL Lights slow fadeout (include yellow light and centre light).

Gtr. 

Gtr. 

Tiago Lestre

1. Arkham
I. Temen-ni-gru

1. Arkham

I. Temen-ni-gru

Tiago Lestre

Dark ♩ = 66 ♩ = 66
 accel. ♩ = 66

Glockenspiel

Piano
Ed. always down

Violin
 Dark ♩ = 66 ♩ = 66
 accel. ♩ = 66

Violin
pp *p* *pp* *mp pp*

Viola
sul ponticello
mp pp subito *pp* *pizz.* *arco*
pizz. *f* *mp* *pp*

Violoncello
mp *ppp* *p* *pp*

Contrabass
pppp *p pp subito*

8

Glock.

Pno.
Ed.
p *ppp* *pppp* *ppp*

Vln.
ppp *pppp* *ppp*

Vln.
ppp *pppp*

Vla.
ppp *pppp*

Vc.
ppp *pppp*

Cb.
ppp *pppp*

♩ = 66
 accel. ♩ = 66
 accel.

♩ = 66

11

Glock.

Pno.

Vln.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

mp

mf

f

pp

f

pp

f

pp

f

♩ = 66



13

Glock.

Pno.

Vln.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

rit.

rit.

rit.

3

3

Glock.

Pno.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

A

17 $\text{♩} = 66$

Glock.

Pno.

Vln.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

B

20 11

Glock. *mp* *mp*

Pno. *pp*

B

Vln. *pp* *pizz.* *p*

Vln. *ppp*

Vla. *ppp*

Vc. *ppp*

Cb. *ppp* arco

22 13 13

Glock. *ppp* *p* *pp*

Pno. *ppp* *p* *pp*

Vln. *pizz.* *arco* *pp*

Vln. *p* *pp*

Vla. *ppp*

Vc. *p* *pp* *p* *pp*

Cb. *ppp* *p* *pp* *p*

24 14

Glock. *p* *ff*

Pno. *p* *ff*

Vln. *p* *ff*

Vln. *p* *ff* 0

Vla. *p* *ff* 4

Vc. *p* *ff* 8

Cb. *mf* *ff* 9



26 17

Glock. *ff*

Pno. *ff*

Vln. 0 3

Vln. 4 4

Vla. 8 8

Vc. 9 9

Cb. 9 9

29 19

Glock. *p*

Pno. *p* *ff*

Vln. *ff* *mp* *pp*
5 10 6 10

Vln. *ff* *mp* *pp*
3 3

Vla. *ff* *mp* *pp*
8 5

Vc. *ff* *mp* *pp*
9 6

Cb. *ff* *mp*

31 21

Glock. *pp*

Pno. *pp*

Vln. *pp*
6 10

Vln. *pp*
3

Vla. *pp*
5

Vc. *pp*

Cb. *pp*

33

Glock.

Pno.

Vln.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.



34

Glock.

Pno.

Vln.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

Tiago Lestre

1. Arkham

II. Heterochromatic Soul
(Two Face)

1. Arkham

II. Heterochromatic Soul (Two Face)

For Trumpet and Live Electronics

Instructions

The second movement of the piece “Arkham”, introduces the electronic component on the piece, and can be performed in two different ways.

This movement tries to bring face-to-face two distinct ways of making music: written music and improvised music. The trumpet part is written to fullest detail, while the electronics part only has entrance queues on the sheet music (these entrance queues are the numbers written above the staff (i.e. [1])). It is up to the live electronics performer how the sound should behave when present, and when it should be silenced.

The preferred way to perform the piece is to have the trumpeter play the live electronics part as well. This way, the counterpoint and dialogue between both musical fields can be more explicit and fluid, since only one person has full control of the musical result and dialogue. The optional way, is to have someone else do it, either a single person or multiple.

Electronic Instrument

The electronic instrument works much like a Theremin, with the object functioning in 3 axes:

- Horizontal – changes the pitch;
- Vertical – changes volume;
- Rotational – changes the note time value.

In order to “build” the instrument, the following tools are required:

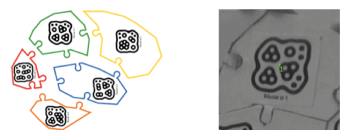


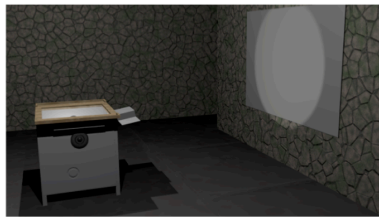
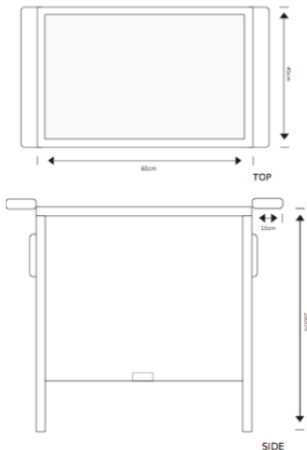

- Pure Data (or MAX/MSP);
- Logic Pro 10 (or a different DAW with VSTi compatibility);
- Fiducial codes (ranging from 0 to 11 (12 total));
- ReactIVision software for Fiducial Code translation;
- Webcam.

Though there is a pre-set of VSTi established by the composer to use in the DAW, the performer(s) have complete freedom to change as he/she/they see fit: since the electronic part is meant to be improvised, so can the sounds that will be produced be altered to better correspond to the performer musical language and dialogue.

The Fiducial code is shown to the webcam, and reactIVision will transmit X, Y, Z codes to the Pure Data software, which will transform it into midi signals, that will be sent to different midi channels on the DAW, and there the data will be transformed into midi sound.

Interactive Table

If the live electronics performer is someone different than the trumpeter, then they can interact directly with the pc's webcam. However, if the trumpeter is the one performing the live electronics part, there is a tool that highly increases his ability to control the live electronics dialogue, and this tool is the Interactive Table. For further investigation, one example of such tool is the Reactable. The method to build one interactive table is explained here, taken from the paper "Sensações Cromáticas" by Celso Marino de Sousa with the seal of the Escola Superior de Educação de Viseu, and is used with the author's consent.

Sensações Cromáticas	
<p>Técnica Utilizada</p>  <ul style="list-style-type: none"> Objectos Fiducial Tracking Software reactIVision 	<p>Testes - Câmara</p>  <ul style="list-style-type: none"> SONY HD EYE PS3 ISight - Macbook White Late 2007
Sensações Cromáticas	
<p>Mesa Interactiva Representação 3D - Blender</p> 	<p>Mesa Interactiva Representação 3D - Blender</p> 
Sensações Cromáticas	
<p>Mesa Interactiva Planeamento e Construção</p>  <ul style="list-style-type: none"> Planeamento (Vectores) - Inkscape 	

1. Arkham

II. Heterochromatic Soul (Two Face)

Tiago Lestre

Uncertain ♩ = 47

Trumpet in B \flat

3

Tpt.

5

Tpt.

6

Tpt.

8

Tpt.

10

Tpt.

12

Tpt.

mf *sfz* *mp* *p* *f* *mp* *mf*

pp *mp* *f* *ff* *mf* *mp* *pp*

p *mp*

f *ff* *pp* *ff* *pp* *p* *mp* *mf* *mp*

mf *ff* *mf* *mp* *p* *mf* *mp*

f *p* *fsub* *psub* *ffsub*

ff *f* *mf* *f* *ff*

Tiago Lestre

1. Arkham
III. Arkham

1. Arkham

III. Arkham

Tiago Lestre

Shady
♩ = 85

Flute

4

7

9 **ad libitum**

10

11

13

Bleeding Confetti *
♩ = 45

14

16

* Apogiaturas e glissandos são interpretados de forma livre (ad libitum). Glissandos podem ser interpretados como cromatismos.

Tiago Lestre

1. Arkham

IV. Malevolence (Blob)

1. Arkham

IV. Malevolence (Blob)

Tiago Lestre

Growing Limbs (♩=45)

Flute
Play against the piano case.

Trumpet in B♭
p

Timpani
pp > ppp *pp > ppp* *pp* *sfp*
Gently wiggle the Plate

Suspended Metal Plate (Big)
(Placed near the piano)
ppp

Glockenspiel
mp

Vibraphone
mp
(Superball/[Soft mallets in the absence of Superball] on the strings).
Glissando through the one string(superbal).
Tremulo (mallets)
Slow motions, but with variable speed.

Piano
ppp (Keyboard) pizz on strings

Violin I
mf *Red. always down* *p* *pp* *mf* *p* *pp*
sul pont.

Violin II
mp p *mp p* *mp p* *mf* *sf p*
* Approximate Contour

Viola
pp *mf* *sfp*

Violoncello
ppp pizz. *f* arco

Contrabass
mf mp *mf mp* *mf mp* *mf* *p* *f*

5

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

pp *ff* *pp*

pp

mf *p* *pp* *mf* *mp* *mf* *mp* *mf* *mp*

mf *p* *mf*

pizz. arco

mf *mp* *mf* *mp* *f* *mf*

mf *p* *f* *mf* *mp* *p* *pp* *f*

Fl. *ff*

Tpt. *mf*

Timp. *p mp mf f ff sff f*

Plate

Glock.

Vib. *f*

Pno. *mf mp mf mp mf mp mf mp mf mp ff*

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc. *f mf pizz. arco*

Cb. *ff f mf f mf f mf f mf f mf f mf f mfff*

A

14

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

f

ppp

mf

ff

Slower apogiatu

A

17

Fl. *f mf f mf*

Tpt. *pp* *pp* *mp* *p* *mf* *mp* *mf*
 Air
 Slower apoggiaturas

Timp. *p* *mf*

Plate

Glock.

Vib. *Soft Mallets* 3

Pno.

Vln. I *p*

Vln. II 3

Vla.

Vc. *pizz.* *mf mp* *mf mp* *mf mp*

Cb.

20

Fl. *f* *mf* *mf*

Tpt. *p**

Timp.

Plate

Glock. *f* *p*

Vib. *f* *p*

Pno. *f* *p*

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc. *arco* *mf*

Cb. *mf*

Detailed description: This page of a musical score covers measures 20, 21, and 22. The Flute part begins in measure 20 with a dynamic of *f*, followed by *mf* in measure 21, and *mf* in measure 22. The Trumpet part is marked *p* with an asterisk. The Timpani part has a rhythmic pattern of eighth notes in measure 20 and a dotted half note in measure 21. The Plate part has two sustained notes in measures 20 and 21. The Glockenspiel and Vibraphone parts have a dynamic shift from *f* to *p* between measures 20 and 21. The Piano part features a triplet in measure 20 and a dynamic shift from *f* to *p* in measure 21. The Violin I and II parts have sustained notes in measures 20 and 21. The Viola part has a melodic line in measure 20 and rests in measure 21. The Violoncello part is marked *arco* and *mf* in measure 21. The Contrabass part has a melodic line in measure 20 and rests in measure 21.

B

23

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

mf *mp*

mf

gliss. on strings

p

B

pizz. arco pizz. arco

pizz. arco pizz. arco

b pizz. arco pizz. arco

b pizz. arco pizz. arco

b pizz. arco pizz. arco

p < ff *p < ff*

26

The musical score consists of the following parts:

- Fl.:** Melodic line in treble clef with notes: F4, G4, A4, Bb4, C5, Bb4, A4, G4, F4.
- Tpt.:** Treble clef, starting with a triplet of eighth notes (F4, G4, A4) and ending with a quarter note (Bb4).
- Timp.:** Bass clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with dynamics *p* and *mf*. Measure 27 has a triplet of eighth notes.
- Plate:** Muted drum.
- Glock.:** Muted glockenspiel.
- Vib.:** Muted vibraphone.
- Pno.:** Grand piano, both hands playing a triplet of eighth notes with dynamics *ff*.
- Vln. I:** Violin I, starting with a pizzicato note, then arco notes with dynamics *sfz* and *mf*, ending with a long sustained note.
- Vln. II:** Violin II, starting with a pizzicato note, then arco notes, and ending with a pizzicato note.
- Vla.:** Viola, starting with a pizzicato note, then arco notes, and ending with a pizzicato note.
- Vc.:** Violoncello, starting with a pizzicato note, then arco notes, and ending with a pizzicato note.
- Cb.:** Contrabass, starting with a pizzicato note, then arco notes with dynamics *sfz* and *mf*, ending with a long sustained note.

28

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

C

pp arco

p arco

p

arco

pp

pp

31

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

f

Detailed description: This page of a musical score covers measures 31 and 32. The Flute (Fl.) part in measure 31 features a sixteenth-note triplet. The Trumpet (Tpt.) part has a long note in measure 31 and rests in measure 32. The Timpani (Timp.) part plays a rhythmic pattern of eighth notes with triplet markings in measures 31 and 32. The Glockenspiel (Glock.) part has a melodic line starting in measure 32. The Piano (Pno.) part has a complex accompaniment with triplets in measure 31. The Violin I (Vln. I) part mirrors the flute's triplet in measure 31. The Violin II (Vln. II) part has a melodic line that ends with a forte (*f*) dynamic in measure 32. The Viola (Vla.) part has a descending melodic line. The Cello (Cb.) part has a long note in measure 31 and rests in measure 32. The Violoncello (Vc.) part has a long note in measure 31 and rests in measure 32.

D

33

Fl. *f* *tr* *tr* *tr*

Tpt. *f*

Timp. *pp* *p* *mf* 5

Plate

Glock. *f*

Vib.

Pno.

D

Vln. I *f* *tr*

Vln. II

Vla. *f* *tr*

Vc. *f*

Cb. *f*

E

35

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

E

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

F

38

Fl. *mp*

Tpt. *mp*

Timp. *pp*

Plate *pp*

Glock.

Vib.

Pno.

F

Vln. I *p* pizz.

Vln. II *p* pizz.

Vla. *p* pizz. *arco* *mf*

Vc. *p* pizz. *arco* *mf*

Cb. *p* pizz. *arco* *mf*

G

41

This musical score page contains measures 41 and 42. The instruments and their parts are as follows:

- Fl. (Flute):** Measures 41-42 with a triplet of eighth notes in measure 42.
- Tpt. (Trumpet):** Measures 41-42 with a triplet of eighth notes in measure 42.
- Timp. (Timpani):** Measures 41-42 with a rhythmic pattern of eighth notes.
- Plate:** Measures 41-42 with a rhythmic pattern of eighth notes.
- Glock. (Glockenspiel):** Measures 41-42 with rests.
- Vib. (Vibraphone):** Measures 41-42 with a triplet of eighth notes in measure 42, marked *mf*.
- Pno. (Piano):** Measures 41-42 with rests.
- Vln. I (Violin I):** Measures 41-42 with a melodic line, marked *f* in measure 42.
- Vln. II (Violin II):** Measures 41-42 with a melodic line, marked *f* in measure 42.
- Vla. (Viola):** Measures 41-42 with a melodic line.
- Vc. (Violoncello):** Measures 41-42 with a melodic line.
- Cb. (Contrabass):** Measures 41-42 with a melodic line.

H

43

This musical score page features ten staves for various instruments. The Flute (Fl.) staff begins with a treble clef, a key signature of one flat, and a 4/4 time signature. It contains a melodic line with a half note, a quarter note, and a dotted quarter note, followed by a triplet of eighth notes. The Trumpet (Tpt.) staff has a treble clef and contains a half note, a quarter note, and a triplet of eighth notes. The Timpani (Timp.) staff uses a bass clef and shows a rhythmic pattern of eighth notes. The Plate staff uses a double bar line and contains a series of eighth notes. The Glockenspiel (Glock.) staff has a treble clef and includes a triplet of eighth notes marked *mf* and a sextuplet of sixteenth notes. The Vibraphone (Vib.) staff has a bass clef and features a triplet of eighth notes and a triplet of quarter notes. The Piano (Pno.) staff has a grand staff with treble and bass clefs, showing a few notes in the bass register. The Violin I (Vln. I) staff has a treble clef and contains a series of eighth notes, with a half note and a quarter note marked *arco*. The Violin II (Vln. II) staff has a treble clef and contains a series of eighth notes, with a half note and a quarter note marked *arco*. The Viola (Vla.) staff has an alto clef and contains a series of eighth notes. The Violoncello (Vc.) staff has a bass clef and contains a series of eighth notes. The Contrabass (Cb.) staff has a bass clef and contains a series of eighth notes. A second **H** marking is placed above the Violin I staff in the second measure.

46

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

ppp

pizz.

ppp

ppp

50

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

ppp

53

I

Fl. *ppp*

Tpt. *ppp*

Timp. *ppp*

Plate

Glock. *p* *ad libitum, very slow*

Vib.

Pno.

Vln. I *ppp*

Vln. II *ppp*

Vla. *ppp*

Vc. *ppp* arco

Cb. *ppp* arco

Tiago Lestre

1. Arkham

IV. Malevolence (Blob)

1. Arkham

IV. Malevolence (Blob)

Tiago Lestre

Growing Limbs (♩=45)

Flute
Play against the piano case.

Trumpet in B♭
p

Timpani
pp > ppp *pp > ppp* *pp* *sfp*
Gently wiggle the Plate

Suspended Metal Plate (Big)
(Placed near the piano)
ppp

Glockenspiel
mp

Vibraphone
mp
(Superball/[Soft mallets in the absence of Superball])
Glissando through the one string (superball).
Tremulo (mallets)
Slow motions, but with variable speed.

Piano
ppp (Keyboard) pizz on strings

Violin I
mf Led. always down *p* *pp* *mf* *p* *pp*
sul pont.

Violin II
mp p *mp p* *mp p* *mf* *sf p*
* Approximate Contour

Viola
pp *mf* *sfp*

Violoncello
ppp pizz. *f* arco

Contrabass
mf mp *mf mp* *mf mp* *mf* *p* *f*

5

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

pp *ff* *pp*

pp

mf *p* *pp* *mf* *mp* *mf* *mp* *mf* *mp*

mf *p* *mf*

pizz. arco

mf *mp* *mf* *mp* *f* *mf*

mf *p* *f* *mf* *mp* *f* *mf* *p* *pp* *f*

Fl. *ff*

Tpt. *mf*

Timp. *p mp mf f ff sff f*

Plate

Glock.

Vib. *f*

Pno. *mf mp mf mp mf mp mf mp mf mp ff*

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc. *f mf pizz. arco*

Cb. *ff f mf f mf f mf f mf f mf f mf f mfff*

A

14

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

f

ppp

mf

ff

Slower apogiatu

A

17

Fl. *f mf f mf*

Tpt. *pp* *pp* *mp* *p* *mf* *mp* *mf*
 Air
 Slower apoggiaturas

Timp. *p* *mf*

Plate

Glock.

Vib. *Soft Mallets* 3

Pno.

Vln. I *p*

Vln. II 3

Vla.

Vc. *pizz.* *mf mp* *mf mp* *mf mp*

Cb.

20

Fl. *f* *mf* *mf*

Tpt. *p**

Timp.

Plate

Glock. *f* *p*

Vib. *f* *p*

Pno. *f* *p*

Vln. I

Vln. II

Vla. *arco*

Vc. *arco* *mf*

Cb. *mf*

Detailed description: This page of a musical score covers measures 20, 21, and 22. The instruments and their parts are: Flute (Fl.) with dynamics *f*, *mf*, and *mf*; Trumpet (Tpt.) with dynamic *p**; Timpani (Timp.) with a rhythmic pattern of eighth notes; Plate with sustained notes; Glockenspiel (Glock.) and Vibraphone (Vib.) with dynamics *f* and *p*; Piano (Pno.) with a triplet in the left hand and dynamics *f* and *p*; Violin I (Vln. I) and Violin II (Vln. II) with sustained notes; Viola (Vla.) with a melodic line and the instruction *arco*; Violoncello (Vc.) with a melodic line and the instruction *arco* and dynamic *mf*; and Contrabass (Cb.) with a melodic line and dynamic *mf*. The score is written in a key with one flat and a 4/4 time signature.

B

23

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

mf *mp*

mf

gliss. on strings

p

B

pizz. arco pizz. arco

pizz. arco pizz. arco

pizz. arco pizz. arco

pizz. arco pizz. arco

pizz. arco pizz. arco

p < ff *p < ff*

26

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

p < *mf* *p* < *mf* *p* < *mf* *p* < *mf*

ff *ff*

pizz. *arco* *sfz* *mf*

pizz. *arco* *pizz.*

pizz. *arco* *pizz.*

pizz. *arco* *pizz.*

pizz. *arco* *pizz.*

pizz. *arco* *sfz* *mf*

28 C

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

pp arco

p arco

p

arco

pp

pp

31

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

f

Detailed description: This page of a musical score covers measures 31 and 32. The Flute (Fl.) part in measure 31 features a sixteenth-note triplet. The Trumpet (Tpt.) part has a long note in measure 31 and rests in measure 32. The Timpani (Timp.) part plays a rhythmic pattern of eighth notes with triplet markings in measures 31 and 32. The Glockenspiel (Glock.) part has a melodic line starting in measure 32. The Piano (Pno.) part has a complex accompaniment with triplets in measure 31. The Violin I (Vln. I) part mirrors the flute's triplet in measure 31. The Violin II (Vln. II) part has a melodic line starting in measure 32, ending with a forte (*f*) dynamic. The Viola (Vla.) part has a melodic line starting in measure 31. The Violoncello (Vc.) and Contrabass (Cb.) parts play sustained notes in measure 31.

D

33

Fl. *f* *tr*

Tpt. *f*

Timp. *pp* *p* *mf* 5

Plate

Glock. *f*

Vib.

Pno.

D

Vln. I *f* *tr*

Vln. II

Vla. *f* *tr*

Vc. *f*

Cb. *f*

E

35

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

E

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

F

38

Fl. *mp*

Tpt. *mp*

Timp. *pp*

Plate *pp*

Glock.

Vib.

Pno.

F

Vln. I *p* pizz.

Vln. II *p* pizz.

Vla. *p* pizz. *arco* *mf*

Vc. *p* pizz. *arco* *mf*

Cb. *p* pizz. *arco* *mf*

G

41

This musical score page contains measures 41 and 42. The instruments and their parts are as follows:

- Fl. (Flute):** Measure 41 features a melodic line with a triplet of eighth notes. Measure 42 continues this line with a dynamic marking of *f*.
- Tpt. (Trumpet):** Measure 41 features a melodic line with a triplet of eighth notes. Measure 42 continues this line with a dynamic marking of *f*.
- Timp. (Timpani):** Measure 41 features a rhythmic pattern of eighth notes. Measure 42 continues this pattern.
- Plate:** Measure 41 features a rhythmic pattern of eighth notes. Measure 42 continues this pattern.
- Glock. (Glockenspiel):** Measure 41 and 42 are silent.
- Vib. (Vibraphone):** Measure 41 is silent. Measure 42 features a melodic line with a dynamic marking of *mf* and a triplet of eighth notes.
- Pno. (Piano):** Measure 41 and 42 are silent.
- Vln. I (Violin I):** Measure 41 features a melodic line with a dynamic marking of *f*. Measure 42 continues this line with a dynamic marking of *f*.
- Vln. II (Violin II):** Measure 41 features a melodic line with a dynamic marking of *f*. Measure 42 continues this line with a dynamic marking of *f*.
- Vla. (Viola):** Measure 41 features a chordal accompaniment. Measure 42 continues this accompaniment.
- Vc. (Violoncello):** Measure 41 features a chordal accompaniment. Measure 42 continues this accompaniment.
- Cb. (Contrabass):** Measure 41 features a chordal accompaniment. Measure 42 continues this accompaniment.

H

43

The musical score is arranged in a standard orchestral layout. The instruments and their parts are as follows:

- Fl.:** Flute part, starting with a whole note chord and followed by a melodic line.
- Tpt.:** Trumpet part, featuring a melodic line with two triplet markings.
- Timp.:** Timpani part, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- Plate:** Plate part, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- Glock.:** Glockenspiel part, playing a melodic line with a triplet and a sixteenth-note group.
- Vib.:** Vibraphone part, playing a melodic line with triplet markings.
- Pno.:** Piano part, mostly silent with some chordal accompaniment at the end.
- Vln. I & II:** Violin parts, playing a rhythmic pattern of eighth notes with accents.
- Vla.:** Viola part, playing a melodic line.
- Vc.:** Violoncello part, playing a melodic line.
- Cb.:** Contrabass part, playing a melodic line.

Additional markings include a **H** (Harmonics) box above the Flute and Violin I parts, and *mf* (mezzo-forte) and *arco* (arco) markings.

46

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

ppp

pizz.

ppp

50

Fl.

Tpt.

Timp.

Plate

Glock.

Vib.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

3

5

5

ppp

53

I

Fl. *ppp*

Tpt. *ppp*

Timp. *ppp*

Plate

Glock. *p* ad libitum, very slow

Vib.

Pno.

Vln. I *ppp*

Vln. II *ppp*

Vla. *ppp*

Vc. *ppp* arco

Cb. *ppp* arco

Tiago Lestre

2. Shaco

I. Homicidal Artist

2.Shaco

I. Homicidal Artist

For Narrator, Choir, Flute, 3 Percussionists (Tub. Bells + B. Drum; Glock. + Gongs; Bowed Vibraphone)

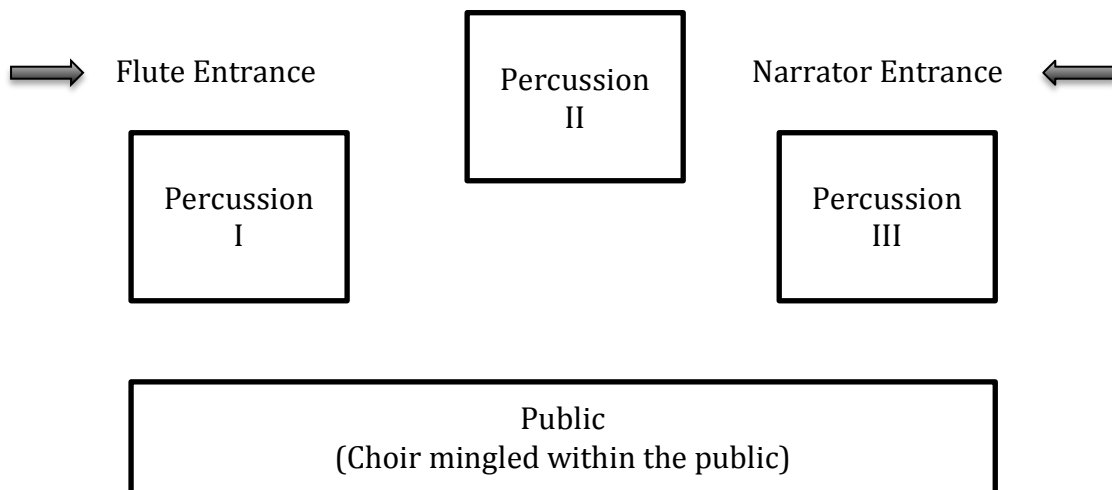
Instructions

The first movement of the piece “Shaco”, is a musical piece filled with theatrical elements, and music and theatre are introduced with the same level of importance. In order to keep this balance, the scenic instructions that complete the piece are described below. These instructions should be memorized, and are not written in the musical score in order to facilitate the musicians reading when playing.

A minimum of 9 performers is required: narrator (singer/actor); Choir (4 singers/actors minimum, 1 per voice. More performers might be introduced, without breaking the voice proportionality (2, 3, 4, etc. per voice); Flutist; 3 Percussionists (I – Tubular Bells + Bass Drum; II – Glockenspiel + Nipple Gongs; III – Bowed Vibraphone).

The choir should be dressed and painted with disfigured clown elements, but different from each other.

Setting



Theatrical Instructions

Beginning of the play

- Percussionists on stage; Choir sitting amongst the public, as if part of the audience.
- Flutist begins to play hidden, slowly walks in.
 - If the flutist can memorize the piece, he should roam on stage, following the same scenic notes directed to the narrator (until

note **E**, when the flutist should withdraw along the percussionists).

- If the flutist cannot memorize the piece, when walking in, he should go near the percussion II, where his/her stand should be placed (the 8 first compasses of the play must still be memorized, so the flutist can play while walking towards the stand).

A

- Narrator begins reciting the text, slowly entering the scene. He/she doesn't have a specific spot on stage where he/she should place him/herself; instead, he/she should roam aimlessly on stage, between percussions and occasionally addressing the public. He/she can go near the public, but without ever breaking the barrier between stage and public. The text must be recited as if the narrator were absorbed in his/her own thoughts, speaking to him/herself.

B

- When the Choir laughs, the Narrator reacts to the laughter, as if searching for it's origins, frightened and suspicious. Transmits nervous anxiety to the public. Gradually seeks to master his/her fear, and regaining calm, returns to his/her speech, leaving some insecurity on his/her voice.

C

- The choir laughs *ad libitum*. Each member is encouraged to improvise it's own laugh. The different timbres and rhythmic-melodic curves will enrich the dramatic charge of this section. When a voice recites text, the remaining voices should cover their mouths with hand/arm, muffling the sound. When the text ends, the hands/arms are removed and a short accent is poured into the laugh.

D

- Reacting to the choir's laughs, the narrator regains the fear and insecurity felt in **A**; the fear and insecurity keep growing stronger with the choir's growing laughter. The narrator looks for cover, hiding behind the percussions, hiding behind the percussionists and even grabbing them and shaking them (the musical irregularity the performers will undoubtedly cause when being shaken will emphasize the insecurity felt by the narrator). The narrator can scream, but must be careful not to do so when a voice within the choir is reciting text. When preparing to recite the final phrase, the narrator goes down on his knees at the centre stage. He/she then recites the text, and when finished, throws him/herself to the ground, lying on the ground as if fainted.

E

- The narrator is lying face down, and the percussionists and flutist flee in terror, running and screaming, and keeping the screams in decrescendo for a minimum of 5 seconds after disappearing of the stage.

F

- After the screams of the runaways turn into silence, that silence must be kept for at least 5 seconds.
- Slowly, the bass of the choir appears in pianissimo.

- The narrator, waits at least 5 seconds after he hears the bass, and then begins to stand up, with great difficulty, as if awakening to a worse nightmare. He/she begins to recite. Only when reciting the words “it’s hysterical”, can he/she fully stand on his feet.
- The choir recites the events *ad libitum*, beginning *pianissimo* and ending *fortissimo*, while at the same time are walking towards the stage in a frightful and mocking manner.
- The final fragment of the narrator’s text should be recited as if reaching the pinnacle of fear, and ending it, he/she runs screaming and struggling to move. When disappearing of the stage, the choir, who is already on stage, awaits in silence for something. After 2 seconds of silence, the narrator screams as loud as possible, as if he/she has been stabbed in the back. Upon hearing it, the choir laughs as hard as they can, rolling over the floor in mockery.

2. Shaco

I. Homicidal Artist

Tiago Lestre

Not So Serious ♩ = 50

The musical score is arranged in a grand staff format with the following parts from top to bottom:

- Voice:** Six measures of whole rests.
- Coro:** Six measures of whole rests.
- Flute:** Six measures of music. The first measure is marked *pp*. The melody consists of quarter notes with various accidentals and rests.
- Tubular Bells:** Six measures of music. The first measure is a whole rest, and the second measure is marked *p*. The notes are half notes.
- Bass Drum:** Six measures of whole rests.
- Glockenspiel:** Six measures of whole rests.
- Gongs:** Six measures of music. The first five measures are whole rests, and the sixth measure is marked *p* and includes the instruction "Soft and gently".
- Vibraphone:** Six measures of whole rests.

The tempo is indicated as "Not So Serious ♩ = 50" at the beginning and end of the score. The time signature changes from 7/4 to 2/4, 3/4, 2/4, 3/4, and 2/4 in sequence across the measures.

6

Voice

Choir

Fl.

Tub. B.

B.D.

Glock.

Gongs

Vib.

Detailed description: This is a page of a musical score, page 6, featuring eight staves. The top staff is for Voice, followed by a bracketed staff for Choir (treble and bass clefs). Below are Flute (Fl.), Trombone (Tub. B.), Bass Drum (B.D.), Glockenspiel (Glock.), Gong (Gongs), and Vibraphone (Vib.). The score is divided into three measures. The first measure is in 2/4 time, the second in 7/4, and the third in 2/4, with a final 7/4 measure. The Flute part has a melodic line with a slur across the second and third measures. The Gong part has a rhythmic pattern with accents. The other parts (Voice, Choir, Tub. B., B.D., Glock., Vib.) are mostly rests.

A

Voice

9

The fi gure that has come to be known has the De-mon Jes ter_ is an e -

Choir

Fl.

p

Tub. B.

B.D.

Glock.

Gongs

Vib.

A

ff

B

10

Voice

Musical staff for Voice in 3/4 time. The staff contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 3/4 time signature. The notes are: a quarter note G4 with a cross, a quarter note A4 with a cross, a quarter rest, a quarter rest, a quarter rest, and a quarter rest. The lyrics "nig- ma." are written below the first two notes.

Choir

Musical staff for Choir in 3/4 time. The staff contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 3/4 time signature. The notes are: a quarter rest, a quarter note G4 with a cross, a quarter note A4 with a cross, a quarter note B4 with a cross, a quarter note C5 with a cross, a quarter rest, a quarter note G4 with a cross, a quarter note A4 with a cross, and a quarter note B4 with a cross. The lyrics "ih ih ih! oh oh!" are written below the notes.

ah ah ah! eh eh eh eh!

Fl.

Musical staff for Flute in 3/4 time. The staff contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 3/4 time signature. The notes are: a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, and a quarter note G4. A slur covers the notes from G4 to C5.

Tub. B.

Musical staff for Tub. B. in 3/4 time. The staff contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 3/4 time signature. The notes are: a quarter note B2, a quarter rest, a quarter rest, a quarter rest, a quarter note B2, and a quarter rest.

B.D.

Musical staff for B.D. in 3/4 time. The staff contains a double bar line and a 3/4 time signature. There are no notes.

Glock.

Musical staff for Glock. in 3/4 time. The staff contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 3/4 time signature. The notes are: a quarter rest, a quarter rest, a quarter rest, a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, and a quarter note B4. The dynamic marking *pp* is written below the notes.

Gongs

Musical staff for Gongs in 3/4 time. The staff contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 3/4 time signature. The notes are: a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, and a quarter note G4. A slur covers the notes from G4 to C5. The dynamic marking *mf* is written below the notes.

B

Vib.

Musical staff for Vib. in 3/4 time. The staff contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 3/4 time signature. The notes are: a quarter rest, a quarter note G4, a quarter rest, a quarter rest, a quarter rest, and a quarter note G4. The dynamic marking *f* is written below the first note, and *mf* is written below the last note.

12

Voice

He is a thing sum - moned from a da-ark and

Choir

Fl.

mf *mp*

Tub. B.

B.D.

Glock.

Gongs

mp *mf* *mp* *p*

Vib.

mp *p* *pp*

15

Voice

twis-ted world. He is THE a na gra-am of CHA-OS!

Choir

Fl.

mp

Tub. B.

B.D.

Glock.

mp *f*

Gongs

f

Vib.

ff *f*

17

Voice

The de-mo-ni ma-ni-fes-ta-tio-on of Hu-ma-ni-ty -

Choir

Fl.

Air effect (Blow)

mp *f*

Tub. B.

mf

B.D.

f *mf* *mf* *mp* *mp* *p*

Glock.

p

Gongs

mp

Vib.

mf *mp*

C

18

Voice

y's dark ur-ges. What e-ver you do

Choir

Why so se-ri-ous? Why so se-ri-ous? Why so se-ri-ous? Why so se-ri-ous?

Random Laughs

Fl.

mp

Tub. B.

mp *p*

B.D.

mf mp f mf p pp

Glock.

mf *mf*

Gongs

mf *f*

Vib.

p

C

D

20

3

Voice

— don't tell him you miss'd the punch line!

Choir

mf Run my pret-ty — *f* RUN! *mp*

Run my pret-ty — RUN! Random Laughs

p Random Laughs *mf* Random Laughs *mf* Come out, come out, wher

Come out, come out, wher

Fl.

ff

Tub. B.

mp *mf* *f*

B.D.

mp *p* *mf* *mp* *f* *mf* *mp*

Glock.

f

Gongs

pp

Vib.

pp *p* *mp*

D

23

Voice

Musical staff for Voice, 2/4 time signature. The staff contains two measures of whole rests.

Choir

Musical staff for Choir, 2/4 time signature. The staff contains two measures of whole rests. Below the staff, the lyrics "Random Laughs" are written in a box for the first two measures. In the third measure, the lyrics "WILL" are written above and below the staff. A dynamic marking *f* is placed above the staff in the third measure.

e - ver you are!

e - ver you are!

f YOU

YOU

Fl.

Musical staff for Flute, 2/4 time signature. The staff contains two measures of half notes. Dynamic markings *mp* and *mf* are placed below the staff.

Tub. B.

Musical staff for Trombone, 2/4 time signature. The staff contains two measures of whole rests.

B.D.

Musical staff for Bass Drum, 2/4 time signature. The staff contains two measures of eighth notes with accents and a dynamic marking *p*. The second measure contains a triplet of eighth notes with a dynamic marking *ff*. The third measure contains a triplet of eighth notes with a dynamic marking *f*. The fourth measure contains a triplet of eighth notes with a dynamic marking *mf*. The fifth measure contains a triplet of eighth notes with a dynamic marking *mp*. The sixth measure contains a triplet of eighth notes with a dynamic marking *f*. The seventh measure contains a triplet of eighth notes with a dynamic marking *sfpp*.

Glock.

Musical staff for Glockenspiel, 2/4 time signature. The staff contains two measures of whole rests.

Gongs

Musical staff for Gongs, 2/4 time signature. The staff contains two measures of eighth notes. Dynamic markings *p* and *mf* are placed below the staff.

Vib.

Musical staff for Vibraphone, 2/4 time signature. The staff contains two measures of quarter notes. Dynamic markings *mf* and *f* are placed below the staff.

E

Lie down
on the floor

25 *f* *p*

Voice

He can't be rea-soned with!

ff DIE!!!

Choir

DIE!!!

ff DIE!!!

DIE!!!

Fl.

ff

Flee in terror

Tub. B.

ff

Flee in terror

B.D.

fff

Glock.

mf

Flee in terror

Gongs

ff

Vib.

ff

E Flee in terror

F

Shaco, The Demon Jester (Narrator)

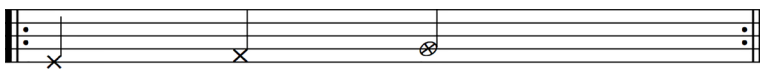
(Slowly standing up)

Most would say that death isn't funny.
It isn't, unless you're Shaco - then it's hysterical.
He jests until someone dies, and then he laughs.

(Sees the approaching Choir on Stage.
Runs away with a limp and heavy breath.)
[After disappearing from Stage, waits for 2 seconds and
then screams, as if stabbed from the back.]
[Hearing the scream, the Choir laughs maniacally.]

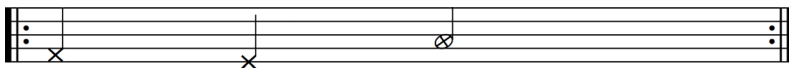
Choir

Bass - Repeat with different notes. Use same melodic movement or inverse.



March, march, march!

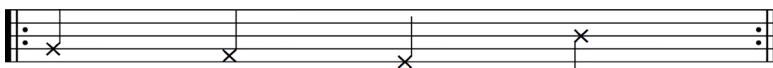
Soprano, Alto, Tenor - Perform the following events in random order. Also add random laughter.



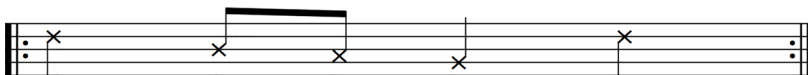
I smell prey!



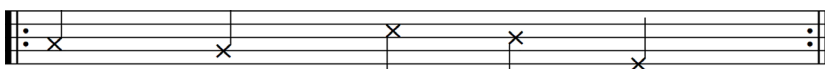
Oh! What a lov' - ly feast!



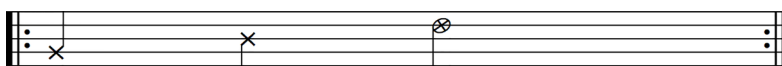
Let's have some fun!



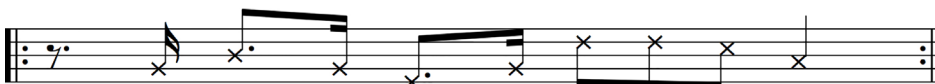
Run my pret - ty RUN!



Why so se - ri - ous?



You will Die!



Come out, come out, wher - e - ver you are!

Tiago Lestre

2. Shaco
II. Hallucinate

2.Shaco

II. Hallucination

For Narrator and Choir

Instructions

The second movement of the piece “Shaco”, has at least two possible interpretations, one being the “musical” type of presentation, requiring a maestro to direct the narrator and the choir; and the other being the “theatrical” type of presentation, which is the preferred performance, and the authors have some liberty of choices to make a richer and unique performance. Explanations for each type of performance are given bellow.

In both performances, the narrator should be dressed as a clown, for he is in the skin of Shaco, the Demon Jester. Specifics on the characterization are attached at the end. The choir should have some clowning features, but not necessarily fully dressed as clowns; the more diverse the characters on the choir are, the better it works, seeing that each member does it’s own unique musical performance, their visual characterization should be unique as well.

A. “Musical Performance”

This type of performance follows the classical form of choir + soloist performance. The maestro stands before the choir, with the narrator on his/her side or back. The narrator takes the lead, while the maestro, interpreting the emotional density of the story, instructs the choir to execute some specific events.

The maestro has the liberty to choose how many (group of) voices the choir should have, and how many singers are in each voice, i.e. SATB with one singer per voice, SATB with two singers per voice, SSAATTBB with one singer per voice, SSAATTBB with three singers per voice, etc., but each (group of) voice(s) should be well separated from each other, so the instructions the maestro gives to a specific (group) target are not misdirected.

This is how the maestro should transmit the instruction he wants to the choir:

1. The maestro points to the (group of) voice(s).
2. The maestro raises the number of fingers signalling the event number he wants the specific (group of) voice(s) to perform.
3. The maestro nods with his/her head when the choir are free to begin interpreting the event.
4. Each element of the choir is free to interpret each event the way he/her sees fit; the more diversity exists, the richer will be the piece; however, the maestro can still give dynamic instructions to each group the way he/her sees fit.

5. To silence an event, the maestro should point to the (group of) voice(s) he wants to instruct, stretch his arm with open hand, and then make a fist.

It's important to remember that although each performer can give his/her important and unique contribution to the play, they should always be mindful of the maestro instructions on dynamic and pitch, since it's the maestro's emotional interpretation of the story that it is being transmitted to the audience. In this way, the function of the maestro is to embrace the narrator's words with the choir's emotional density.

B. "Theatrical Performance"

This type of performance fuses music and theatre, and so it relies on a very cohesive group with a lot of dynamic and rehearsals, such as an acting group. Though it might be difficult to achieve, it has a lot more potential to amaze and surprise.

There is no maestro in this type of performance. The "choir" is a group of people with each one roaming aimlessly in the stage. This group of people should better behave as actors than as musicians, and their visual depiction is almost as important as the main character.

The events should be memorized by the choir, or somehow scattered all over the floor of the stage. Each member is free to interpret whatever event he/she wants, the way he/she wants.

While the choir is roaming aimlessly through the stage, reciting events in a low volume, the narrator enters through the doors of the audience, and as he recites the text, he interacts with the audience, like sitting on their lap, grabbing someone to dance, etc. The character should be as maniacal as possible, and laughter and repeating some phrases is permitted. The narrator should be more of an actor than a musician, and make this performance his own. He should behave as a psychopath, demented or deranged clown would.

The choir needs to be mindful of the volume of Shaco's voice, so they don't overthrow him.

Before reciting the final words, ["What happened to him?, you might ask.../"He tried to play on a rope swing using his own neck."], Shaco should be already in the centre stage. He pauses gazing at the audience, while the choir approaches him and grab him as if they wanted to make part of him: some lying at his feet grabbing them, others on their knees grabbing the legs, others standing grabbing the arms, others on his back grabbing him with arms around the chest, etc. When the choir is positioned, only then Shaco recites the final words. The choir laughs hysterically, and the light fades out.

2. Shaco

II. Hallucination

Tiago Lestre

1

This will be fun!
fp ————— *f*

2

Ih, ih, (ih,...!) (Ah!/Uh!) AH!/UH!
mp — *pp* — *mf* — *f*
pp — *f* — *p* — *ff* — *mp*

3

Ah
pp — *f* — *psub.* — *f* — *mp*
f — *p* — *fsub.* — *mp* — *pp*

4

Just a little bit closer!
mp — *mf* — *f*

5

Ah
pp — *mp*

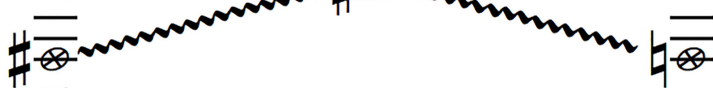
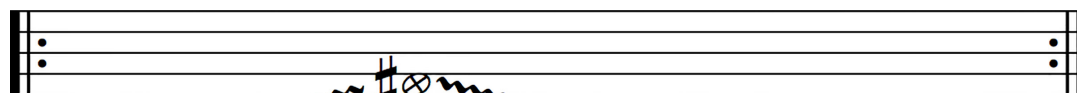
6



Ah!

ffpp ————— *mf* —————

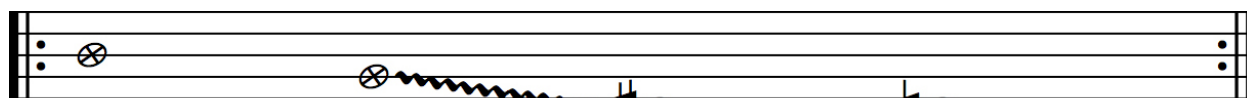
7



Ih

mf ————— *mp* ————— *f* —————

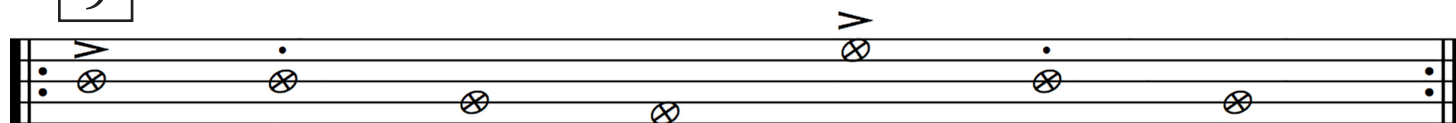
8



Look be - hind you!

p ————— *f* ————— *mf* —————

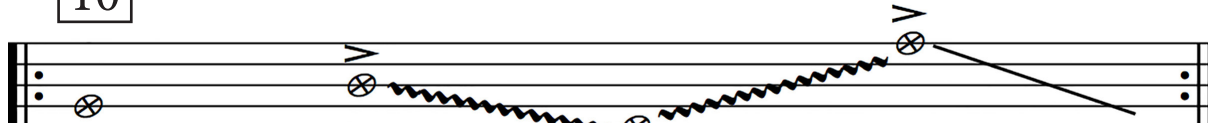
9



How a - bout a ma - gic trick!

mf ————— *fsub* ————— *mp*

10



The joke's on You!

p ————— *mf* ————— *mp* ————— *ff* —————

11

Here we go!

12

March, march, march, march!

13

Now you see me, now you don't!

mf *ffsub*

14

For my next trick, I'll make You di - sap - pear!

mp *f* *mf* *ff*

15

Why so se - ri - ous?

mf *f*

Narrator – Shaco, The Demon Jester

From: The Journal of Justice: Volume 1, Issue 13

"I am not from this world. Your summoners brought me forth from a world of shadows, a place that makes your Runeterra look like a child's birthday party."

"Isn't that one of the stories? Or perhaps I am simply an assassin gone wrong, wandering Runeterra and perpetrating my Killing Joke on those who are most assured to get the punchline. That is another exciting tale of my origins."

"Would you like me to be? Would that make you feel better about the part of you that thrills at the lives I end? [pause] Like a magician, I never reveal my secrets."

"There's on thing i can tell though. I'm still a child. On the inside. Can't you tell? I love to play."

"Let me share with you a little adventure I had:"

"Once upon a time, there was a fancy noble in the city-state of Noxus.

"He was a wretched man, the kind of person that had done nearly ever underhanded thing of which one can think."

"However, he was an indulgent husband and father. He was someone who would appreciate the punchline, so it was obvious that he needed my Killing Joke."

"First, I tickled his wife's funny bone. She split open with laughter."

"Then, I took his oldest son for a romp on the merry-go-round. He loved it so much he never wanted to leave."

"Then, I delivered jack-in-the-boxes as presents to his youngest daughter and infant son. 'Pop!' went the Shaco, fondly finding his way deep into their hearts."

"The noble himself? No joy for him. However, certainly did get the punchline."

"What happened to him?, you might ask..."

[PAUSE]

"He tried to play on a rope swing using his own neck."

[The Demon Jester breaks out into maniacal laughter]

Tiago Lestre

3. Malcolm

I. Evil Court Jester

3. Malcolm

I. Evil Court Jester

Tiago Lestre

Somber ♩ = 52
(Main Keyboard: Flutes 16, 8).

Organ

Pedals

pp

(Pedals: Flutes 16, 8).

7 (Recitativ: Mixture)

Org.

Ped.

8 (Main Keyboard)

Org.

Ped.

f

p
(Recitativ: Mixture + Nazard)

mp

10

Org. (Main Keyboard: +8/+4 + Reeds)

Ped. (Pedals: +8/+4 + Reeds)

mf 3 5

12

Org.

Ped.

13 (Recitatif: Mixture + Nazard + Tiérce)

Org. *mf*

Ped. (Pedals: Flutes + Reeds) *mf*

14 (Main Keyboard)

Org. (Main Keyboard: -4 - Reeds) (Coupling Main Keyboard and Recitatif) (Recitatif: -Tiérce) *p*

Ped. (Coupling Recitatif) *p*

15 **rall.**

Org. (Recitatif: - Mixture - Nazard) (Recitatif: Flutes 4)

Ped. (Recitatif: Mixture) (Separate Recitatif)

17

Org.

Ped.

19 **A tempo**

Org. *mp* 5 6

Ped. *mp*

20

Org. *mf*

Ped. *mf*

23

Org.

Ped.

25

Org.

Ped.

f

f

f

26

Org.

Ped.

ff

ff

f

*clusters

*clusters 5

(Pedals: Flutes, 16, 8, 4)

27

Org.

Ped.

f

(Recitatif: Trumpet 8)

28 (Main Keyboard: Reeds + Flutes, 8, 4.)

(Main Keyboard: Flutes 8)

Org. *f*

Ped.

Org.

Ped.

Org. (Main Keyboard) *p*

Ped.

Org.

Ped. *p*

(Pedals: Flutes 16, 8)

38 (Récitatif: + Gambas + Vox Celestis) (Recitatif) 7

Org. (Recitatif)

Ped.

40

Org.

Ped.

(Pedals: Coupling Main Keyboard)
(Main Keyboard: Flutes + Reeds)

44

Org.

Ped.

49

Org.

Ped.

Tiago Lestre

3. Malcolm
II. Schizophrenic
Behaviour

3. Malcolm

II. Schizophrenic Behaviour

For Organ/Juggling-live electronics, Trumpet and Trombone

Instructions

The second movement of the piece "Malcolm" creates a dialogue between two distinct ways of making music: written music and improvised music. It also includes Juggling, a form of entertainment often associated to both circus and clowns, and some movement by the interpreters, which is referred as a small theatre. The juggling act is what brings forth the electronic component of the piece, since the juggling accessories are rigged to create electronic music.

This piece requires the Organist to have at least some basic juggling skills, so he can perform at least the basic of tricks like the Cascade or Column.

Electronic Instrument

The juggling accessories are the electronic instruments. The juggler will have 3 Wii Remotes, which will be connected via Bluetooth to a computer. The rotation and velocity of the Wii Remotes will alter pitch and volume respectively. In order to transmit sound from the computer, the following tools are required:

- 3 Wii Remotes (or more, if the juggler has skills for such);
- Pure Data (or MAX/MSP);
- Logic Pro 10 (or a different DAW with VSTi compatibility);
- OSCulator;
- Bluetooth.

Though there is a pre-set of VSTi established by the composer to use in the DAW, the performer(s) have complete freedom to change as he/she/they see fit: since the electronic part is meant to be improvised, so can the sounds that will be produced be altered to better correspond to the performer musical language and dialogue.

The remotes have also working buttons, so the juggler can alter the sound characteristics in middle of the performance:

- A button – Start sound;
- B button – Stop sound;
- + button – Increase volume;
- - button – Decrease volume;
- 1 button – 1st midi instrument (group) on the DAW;
- 2 button – 2nd midi instrument (group) on the DAW;
- Up/down/left/right/home buttons – Pre recorded concrete sound (recorded voice, music, etc.).

Theatre

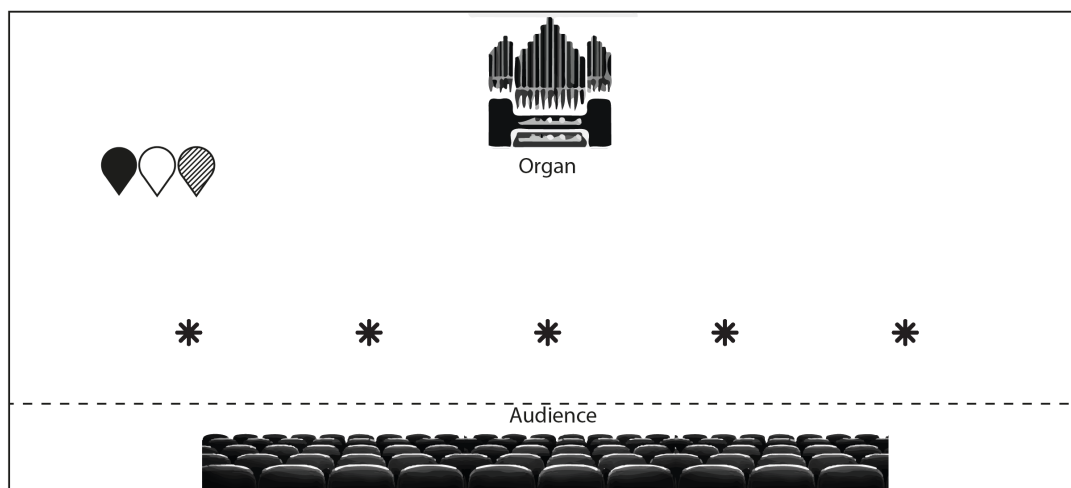
The theatre component refers mainly to the performers movement and positioning on stage. The organist starts on the organ, and the trumpeter and trombonist both start on opposite sides of the stage, and they both start playing before entering the scene. The following vector graphics demonstrate how the performers should behave on stage during each compass.

The piece should be played by heart, however, if such isn't possible, 5 stands may be scattered through the stage in the marked positions, and with the marked heights, so that the theatre isn't obfuscated by the stands.

At the end of the compass 7, and after 5 seconds of silence, the juggler might experiment with the controllers and have a little solo before queuing the trumpeter and trombonist to begin.

When beginning the compass 8, the juggler must juggle towards both interpreters, as if calling them. This call should be entirely made through body and juggling communication.

At compass 37 the juggler "dies", and lies prostrated on the ground, while the trumpeter and trombonist play with their bells pointed just above the juggler.

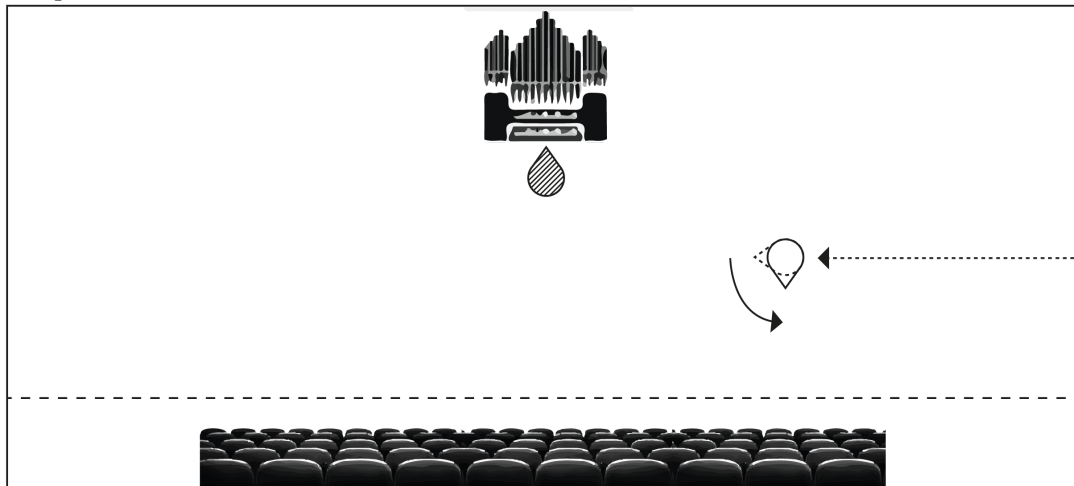


Stands Height

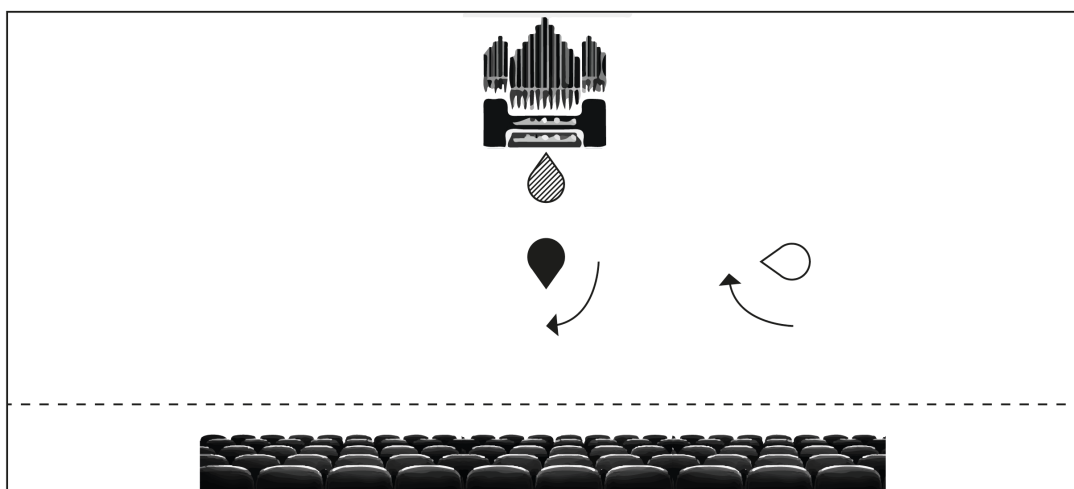
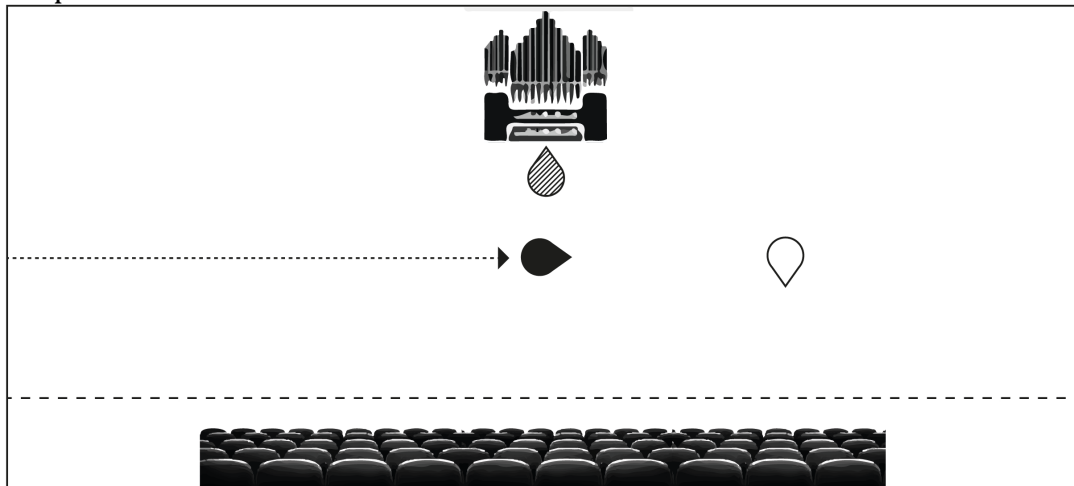


- * Stands (optional)
-  Organist/Juggler
-  Trumpeter
-  Trombonist

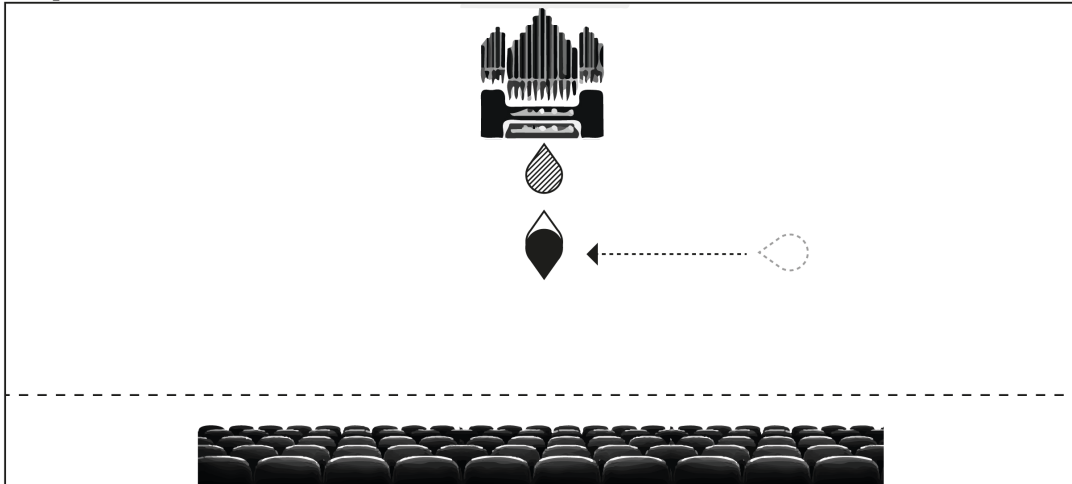
Compass 1.



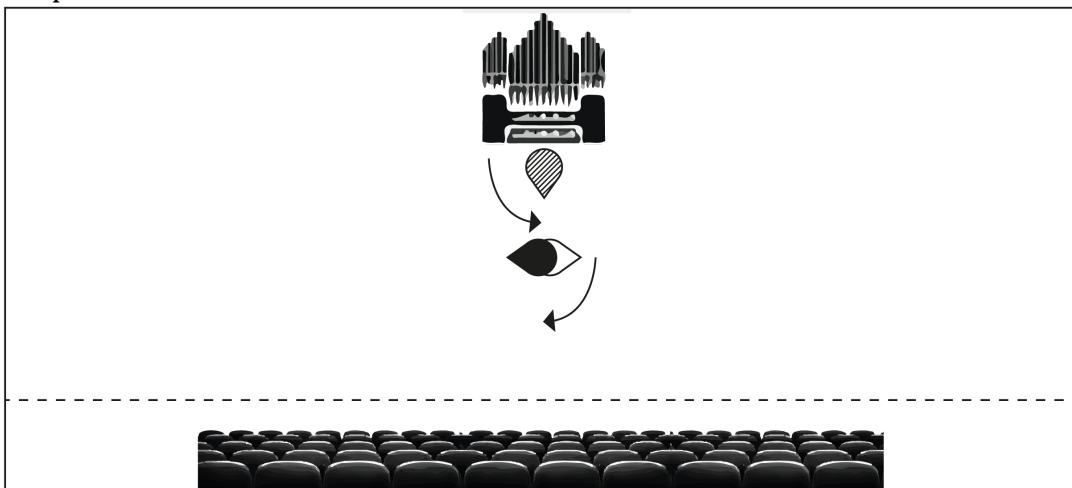
Compass 2.



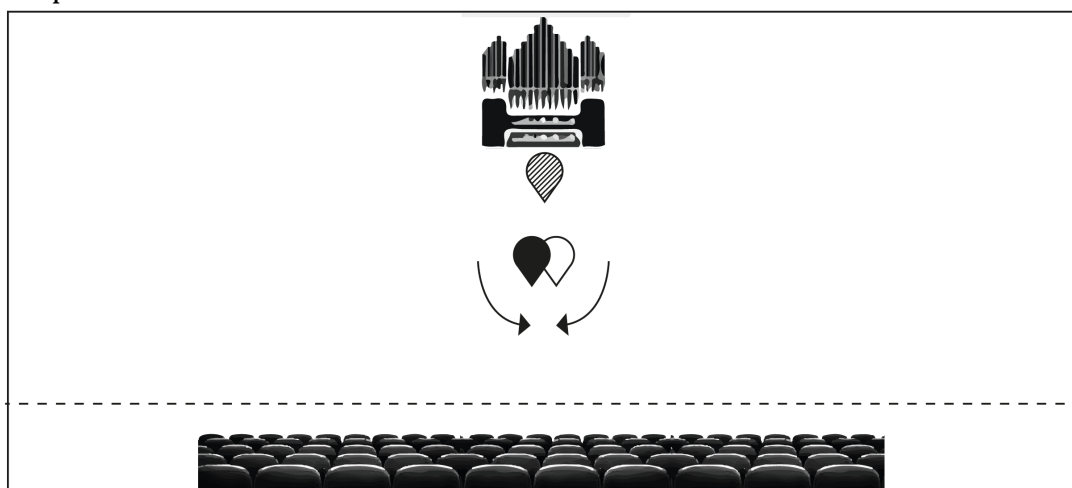
Compass 3.



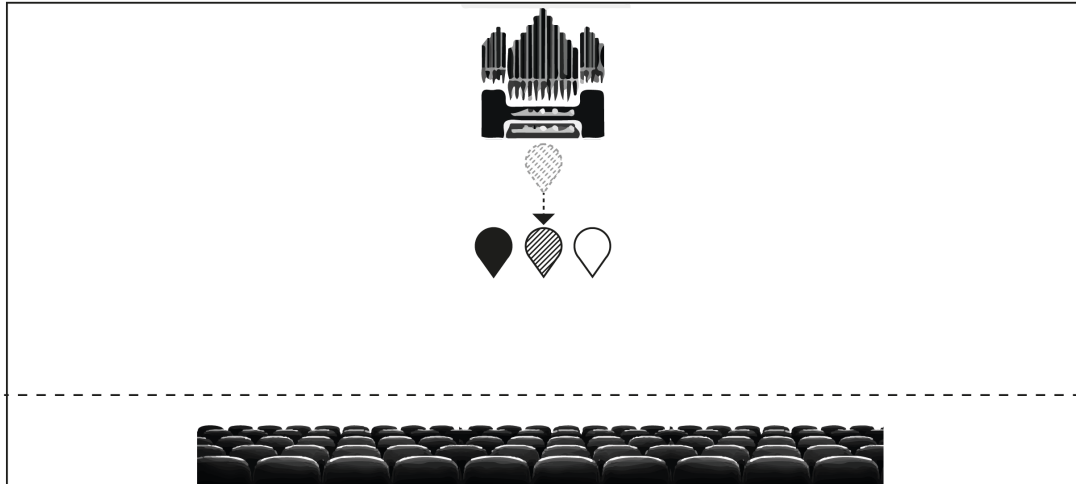
Compass 4.



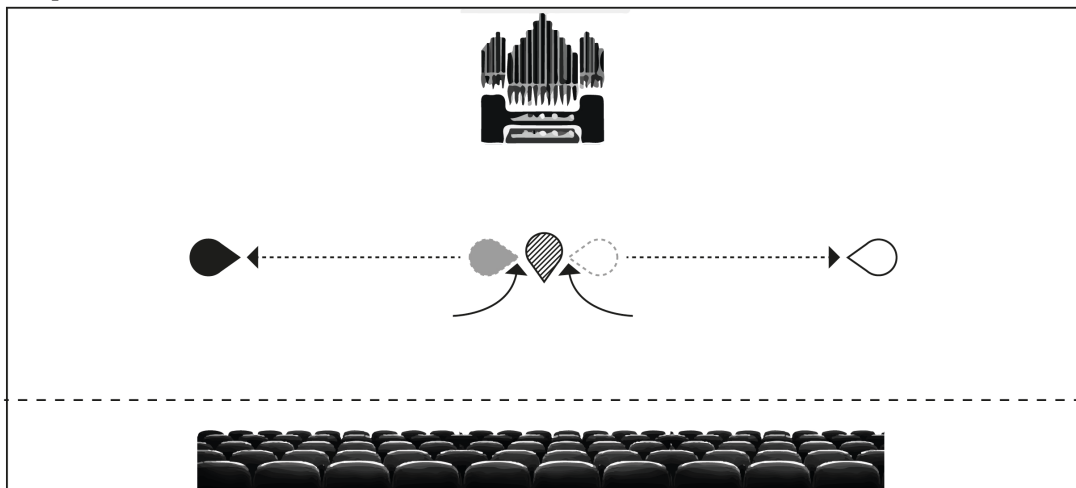
Compass 5.



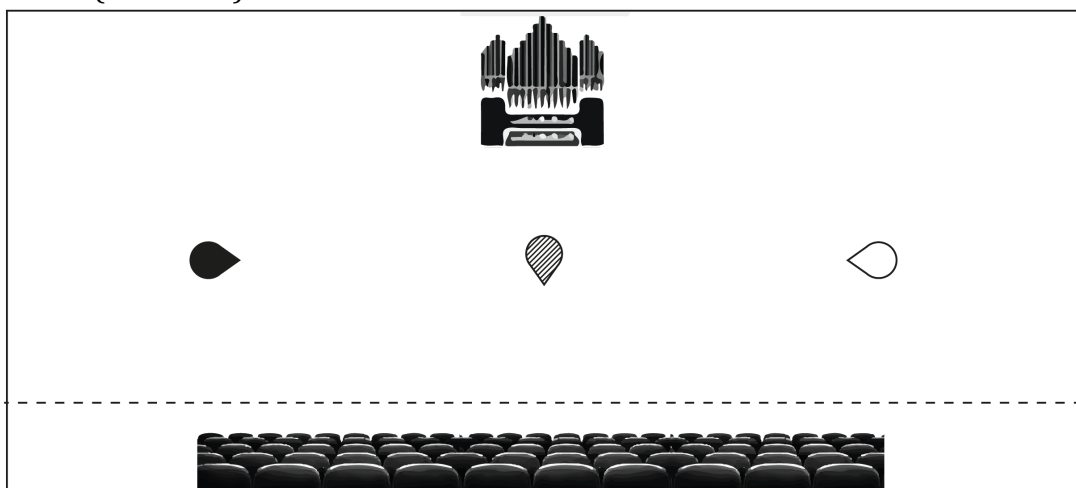
Compass 6.



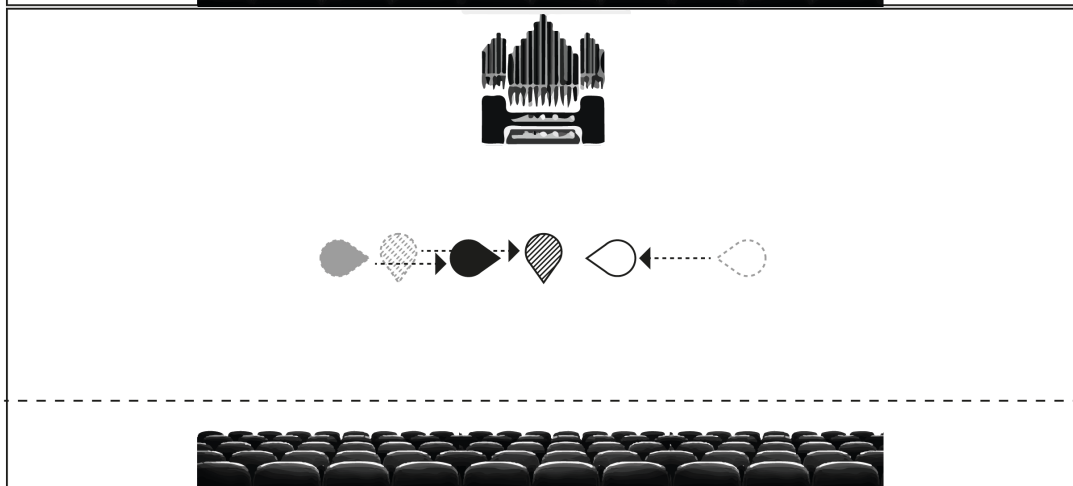
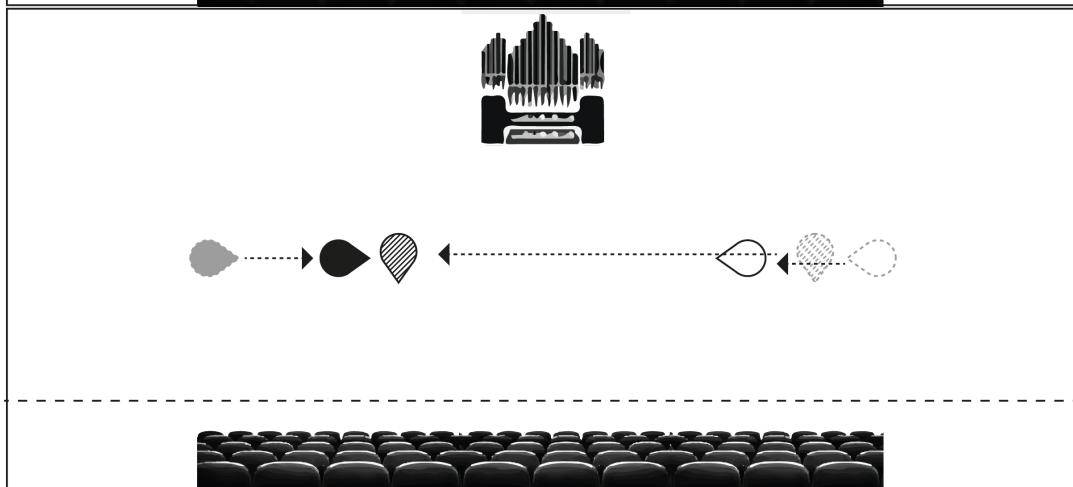
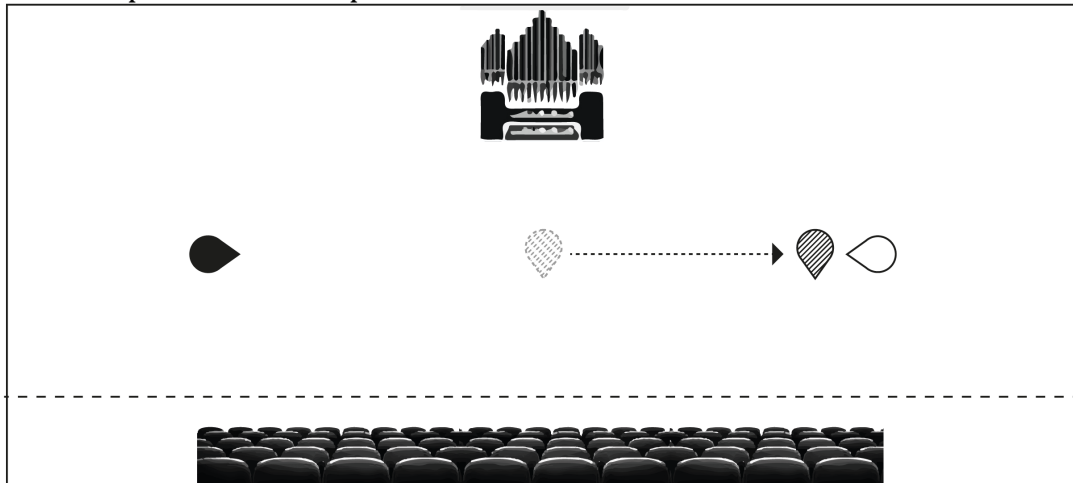
Compass 7.



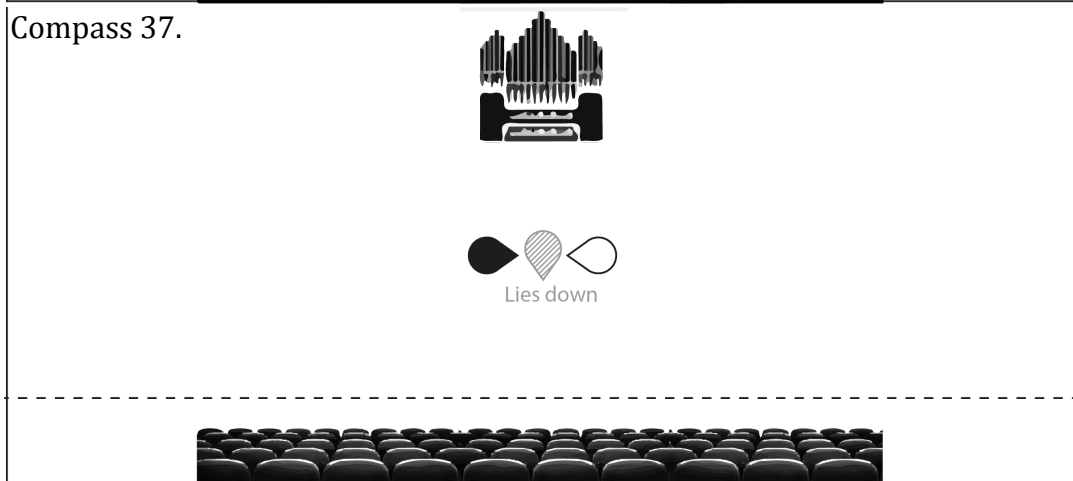
Silence (5seconds).



From compass 8 until compass 36.



Compass 37.



3. Malcolm

II. Schizophrenic Behaviour

Tiago Lestre

Lazy

Trumpet in B \flat

Trombone

pp *sf* 3

2

Tpt.

Tbn.

ppp *pp* *mf* 3

3

Tpt.

Tbn.

p *mf* 3

4

Tpt.

Tbn.

p *f* *ff* *psubito* 3 II III IV II

5

Tpt.

Tbn.

mp *mf* *ff* 3

6

Tpt. *ffp*

Tbn. *ff*

7

Tpt. *mp*

Tbn. *mf* *sfp* *f*

VII IV III II IV

8 **Mooching** (♩=57)

Tpt. *p* *mp*

Tbn. *ff* *psub*

9

Tpt. *mf* *ff* *psub*

Tbn. *mf* *sfp* *ff* *psub*

III III III I

10

Tpt. *ff* *psub* *ff* *psub* *psub*

Tbn. *ff* *psub* *ff* *psub*

I IV III II IV V VI III

13

Tpt. *ff* *sfp*

Tbn. *ff* *p* *sfp* *ff* *psub* *mp*

III VI VI

18

Tpt. *p* *mf*

Tbn. *p* *sf* *sf p*

21

Tpt. *sf p* *sf mf* *sf f* *rit.*

Tbn. *mp* *sf* *p < f* *ff*

molto rall. *a tempo cantabile*

23

Tpt. *ff* *psub* *p*

Tbn.

25

Tpt. *ff* *psub* *p*

Tbn.

26

Tpt. *ff*

Tbn. *3*

27

Tpt. *psub* *sf f*

Tbn.

28

Tpt.

Tbn.

p

f

30

Tpt.

Tbn.

ff *sfp*

III VI VI I Ir I III II IV

32

Tpt.

Tbn.

Ir II III IV

34 rit. molto rall.

Tpt.

Tbn.

f *mp*

II VI VI IV I IV

37 Freely

Tpt.

Tbn.

pp *pp*

IIr VIIr III VI IV VII I 3 V

gliss. lento

Tiago Lestre

3. Malcolm
III. Kyragem

3. Malcolm

III. Kyragem

For Organ/Juggling-live electronics, Trumpet and Trombone

Instructions

The third movement of the piece "Malcolm" is the junction of the material and spirit explored in the previous movements. It is divided in two different sections. Part A comprehends the beginning of the piece until the compass 25. This first part is to be interpreted like the first movement, without any special indications. The positioning of the players is indicated in the vector graphic underneath, and the facing of the trumpeter and trombonist should be decided by the organist, so he can see them if necessary.

Part B, like the second movement, introduces live electronic juggling and a few theatrical indications.

The organist has an indication on the score of when to stop playing and prepare is juggling act. Also, there is a circuit he must follow. Along the stage, there are placed small wooden platforms with a metallic surface. These platforms are connected, via 2 Makey-Makeys, to the Pc. In order to establish contact with these platforms, the organist, when prompted to prepare is juggling act, must not only prepare his Wii Remotes, but also take of his/her shoes. The changing of each platform is noted In the pedal part of part B.

Electronic Platforms

The platforms for the juggler are also electronic instruments. They will be placed in half circle across the stage, as demonstrated in the vector graph bellow.

These electronic platforms, in order to work, require the following materials:

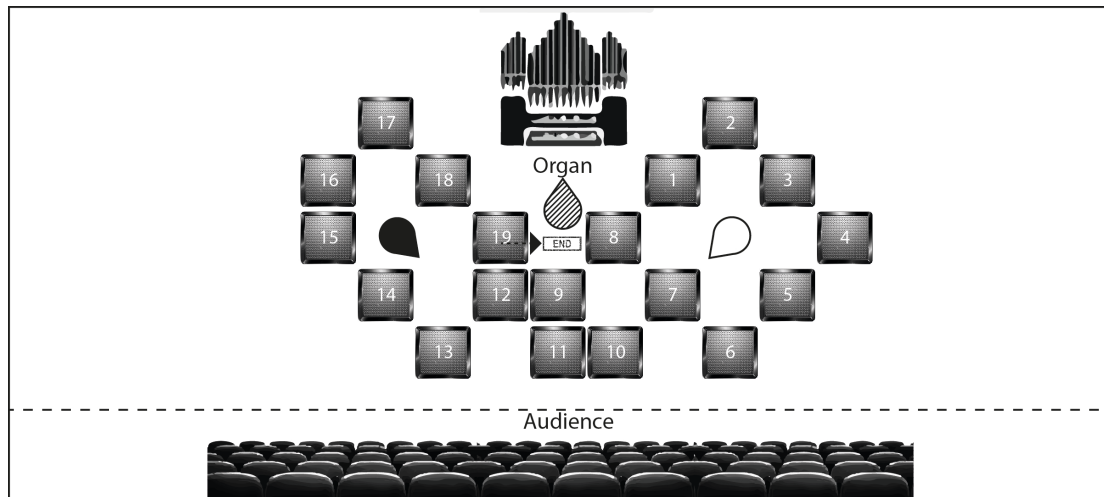
- 19 wooden boxes, with metal plaques on the top surface;
- 2 Makey-Makey (1 Makey-Makey has a range of 16 different keys, and 19 are required);
- Mac/PC;
- Pure Data (or MAX/MSP);
- Logic Pro 10 (or a different DAW with VSTi compatibility);
- Software Arduino (for Makey-Makey key remapping).






The wooden platforms are required to have a metal surface on top. These metallic plates are the objects connected to the Makey-Makeys, since they make for good electric signal conductors.

Though there is a pre-set of VSTi established by the composer to use in the DAW, the performers have complete freedom to change as they see fit: since the electronic part is meant to be improvised, so can the sounds that will be produced be altered to better correspond to the performer musical language and dialogue.

Theatrical indications

The theatrical indications on this particular movement, refer only to as the juggler must walk through the different platforms. On his way to the final platform, the juggler must the juggler the Wiimotes *ad libitum*. Each note on the pedal score refers to a different platform. The piece ends when the juggler leaves the final platform. The placement and movement on the platforms should be performed in the following numeric order (however, depending on the space of the performance, the performers may choose to place the platforms in a different spatial configuration):



-  Electronic Platforms (in walking order)
-  Organist/Juggler
-  Trumpeter
-  Trombonist
-  END Step out the platform. End piece.

3. Malcolm III. Kyragem

Tiago Lestre

A Sombor ♩ = 52

Trumpet in Bb

Trombone

A Sombor ♩ = 52
(Main Keyboard (MK): Flutes + Reeds 8)

Organ

pp
(Pedals: Flutes + Reeds 16, 8)

Pedals

7

Tpt.

Tbn.

Org.

Ped.

8

Tpt.

Tbn.

Org.

Ped.

(MK: + 4)

Musical score for measures 8-9. The Tpt. and Tbn. parts are in 6/4 time, changing to 4/4 at measure 9. The Org. part includes triplets and quintuplets. The Ped. part has a tremolo effect.

10

Tpt.

Tbn.

Org.

Ped.

(*1) Play any note except C \sharp and F \sharp .

(MK: +2)

Musical score for measures 10-11. The Tpt. and Tbn. parts are in 7/8 time, changing to 3/4 at measure 11. The Org. part includes a complex rhythmic pattern with asterisks. The Ped. part has a tremolo effect.

12

Tpt. *mf*

Tbn. *mf*

Org. *f*

Ped. *f*

13

Tpt. *f* *mf*

Tbn. *f* *mf*

Org. **Clusters, ignore instruction (*1)* *End instrunction (*1)*

Org. **Same notes, slowing down movement.*

Ped.

14

Tpt. *ff sf mf*

Tbn. *ff gliss.....*

Org. *ff*

Ped. *ff*

15

Tpt. *ff sf mf mp*

Tbn. *sf mf f*

Org. (MK: -2) *f mf*

Ped. *f mf*

17

Tpt. *pp* lip fall

Tbn. *ppsub*

Org. *mp*

Ped. *mp* (Pedals: Flutes 16,8) *p*

19

Tpt.

Tbn. *mp* (MK: Flutes 8)

Org. *p* *mp*

Ped. *p*

20

Tpt. *ffsub* *mf*

Tbn. *ffsub* *mf*

Org. Prepare for Juggling Act.

Ped.

22

Tpt. *f* *rall.*

Tbn. *f* *ff* *rall.*

Org.

Ped.

10

25 **B** Mooching ♩ = 57

Tpt. *mp*

Tbn. *mp*

Org. Juggling

Ped. Played on electronic platforms.

B Mooching ♩ = 57

Org. Juggling

Ped. Played on electronic platforms.

27

Tpt. *f*

Tbn. *mf* lip bend gliss.

Org.

Ped.

30

Tpt. *ff* *mf*

Tbn. *f* *ff* 3

Org.

Ped.

33

Tpt. *p* *mp*

Tbn. *pp* 3 *mp*

Org.

Ped.

35

Tpt. *ff* *mf*

Tbn. *f* *ff*

Org.

Ped.

Detailed description: This system covers measures 35 to 40. The Tpt. part starts with a sixteenth-note run at *ff*, then a half note at *mf*. The Tbn. part has a sixteenth-note run at *f*, followed by a half note at *ff*. The Org. part has rests in measures 35-36 and 38-40, and a half note in measure 37. The Ped. part has a half note in measure 35, and half notes in measures 37, 39, and 40. Time signatures are 2/4, 3/4, 4/4, and 3/4.

39

Tpt.

Tbn.

Org.

Ped.

Detailed description: This system covers measures 39 to 44. The Tpt. part has a half note in measure 39, then a sixteenth-note run in measure 40, and a half note in measure 41. The Tbn. part has a half note in measure 39, then a sixteenth-note run in measure 40, and a half note in measure 41. The Org. part has rests in measures 39-40 and 42-44, and a half note in measure 41. The Ped. part has a half note in measure 39, a half note in measure 40, a half note in measure 41, and a half note in measure 42. Time signatures are 3/4, 2/4, 3/4, 4/4, and 6/4.

43

Tpt.

Tbn.

Org.

Ped.

Musical score for measures 43-44. The Tpt. part features a triplet of eighth notes followed by a quintuplet of eighth notes. The Tbn. part has a half note with a sharp sign. The Org. part is silent. The Ped. part has a half note with a sharp sign and a long slur.

44

Tpt.

Tbn.

Org.

Ped.

rit.

ff

pp

ff

pp

rit.

Musical score for measures 44-45. The Tpt. part has a quintuplet of eighth notes, a triplet of eighth notes, and a half note. The Tbn. part has a triplet of eighth notes and a half note. The Org. part is silent. The Ped. part has a half note with a sharp sign and a long slur. Dynamics include *ff*, *pp*, and *rit.*

Bibliografia

Específica

- Bortoleto and Duprat. 2007. Educação Física Escolar: pedagogia e didática das atividades circenses. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Vol. 28: 171-189.
- Bortoleto, M. A. C. 2006. Circo y Educación Física: los juegos circenses como recurso pedagógico. *Stadium*, No.195: 5-15.
- Bortoleto, M. A. C. 2003. A perna de pau circense: o mundo sob outra perspectiva. *Motriz* (Setembro/Dezembro), Vol. 9, No. 3: 125-133.
- Bronowski, Jacob. 1985. Jacob Bronowski: A Retrospective. *Leonardo*, Vol. 18 No. 4 (Special Issue): 245-248.
- Coldiron, Margaret. 2005. Lions, Witches and Happy Old Men: Some parallels between Balinese and Japanese Ritual Masks. *Asian Theatre Journal*, Vol. 22, No. 2 (Autumn, 2005): 227-248.
- Creswell, John. 2003. *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed method*. 2nd edition. California: Sage Publications, Inc.
- Hall, Felicity. 2002. Strategy and report on circus. Arts Council of England, www.artscouncil.org.uk/media/uploads/documents/publications/381.pdf (acedido a 9 de Setembro, 2015).
- Kanach, Sharon. 2002. Xenakis Hand, or The Visualization of the Creative Process. *Perspectives of New Music*, Vol. 40, No. 1 (Winter, 2002): 190-197.
- Lindqvist, Gunilla. 2003. Vygotsky's Theory of Creativity. *Creativity Research Journal*, Vol. 15, No. 2: 245-251.
- Mair, Lucy. 1980. Witchcraft, Spirit Possession and Heresy. *Folklore*, Vol. 91, No. 2 (1980): 228-238.
- Newman, Lawrence. 2009. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative approaches*. 7th Edition. London: Pearson.
- Vendruscolo, Cinthia. 2009. O circo na escola. *Motriz*, Vol. 15, No. 3 (jul./set. 2009): 729-737.
- Weismann, Donald. 1949. On the Function of the Creative Process in Art Criticism. *College Art Journal*, Vol. 9, No. 1 (Autumn, 1949): 12-18.

Geral

- Adorno, Theodor W. 1992. *Quasi una fantasia*. London: Verso.
- Booker, Mary. 1980. *Music in the twentieth century*. Elms Court: Arthur H. Stockwell.
- Chowning, John M. 1973. The synthesis of complex audio spectra by means of frequency modulation. *Journal of the Audio Engineering Society*, Vol. 21: 526-534.
- Dahlhaus, Carl. 1983. *Analysis and value judgement*. New York: Pendragon Press.
- Delalande, François. 1996. Création musicale et analyse aujourd'hui. *Musurgia*, Vol. 3, No. 3 (Novembre). Paris: Editions Eska.
- Deliege, Célestin. 2003. *Cinquante ans de modernité musicale : de Darmstadt à l'Ircam*. Sprimont (Belgique): Pierre Mardaga éditeur.
- Diamond, Harold J. 1991. *Music analyses*. New York: Schirmer Books.
- Eldenius, Magnus. 1998. *Formalised Composition on the Spectral and Fractal Trails*. Göteborg: Göteborg Universitet.
- Ferrara, Lawrence. 1991. *Philosophy and the analysis of music*. New York: Greenwood Press.
- Keislar, Douglas, Winners of the Bourges Software Competition. *Computer Music Journal*, Vol. 24, No. 3 (Fall 2000). Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Keislar, Douglas, New Performance Interfaces. *Computer Music Journal*, Vol. 22 No. 1 (Spring 1998). Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Matter, Henri-Louis. 1981. *Anton Webern*. Paris: L'Age d'Homme.
- Mercier, Denis. 1990. *Le Livre des techniques du son*. Paris: Editions Fréquences.
- Nattiez, Jean-Jacques. 1990. *Music and discourse*. Princeton (NJ): Princeton University Press.
- Osborne, Nigel. 1989. Music, mind and structure. *Contemporary Music Review*, Vol. 3 No. 1 (April 1989). London: Harwood Academic Publishers.
- Paynter, John. 1992. *Companion to contemporary musical thought*. London: Routledge.
- Pope, Stephen Travis. 1997. Synthetis and transformation. *Computer Music Journal*, Vol. 21, No. 2 (Summer 1997). Cambridge (Mass.): MIT Press.

- Rostand, Claude. 1969. *Anton Webern*. Paris: Editions Seghers.
- Schaeffer, Pierre. 1952. *A la recherche d'une musique concrete*. Paris: Editions du Seuil.
- Simms, Bryan R. 1986. *Music of the twentieth century*. New York: Schirmer Books.
- Stein, Leon. 1979. *Structure & style*. Miami (FL): SummyBirchard Inc.
- Webern, Anton von. 1980. *Chemin vers la nouvelle musique*. Paris: JC Lattès.
- Wennerstrom, Mary H. 1988. *Anthology of twentieth-century music*. Englewood Cliffs (NJ): Prentice Hall.

Anexos

1 - Kingdom of the Shore

O nascer da ideia

Segundo a compositora, a origem do ciclo em estudo, “*Kingdom of the Shore*”, está enraizada nos sonetos de Shakespeare, sendo fruto deles. Isabel Soveral encontra em Shakespeare a “representação do homem maduro”. Nos sonetos, a compositora percebe que Shakespeare é um filósofo que medita sobre variadas questões da vida, sendo predominantes as meditações sobre a natureza do amor, da paixão, e sobre a morte e o tempo.

Da reflexão pela parte da compositora, conseguimos decifrar que o seu imaginário musical estará intimamente ligado aos sonetos presentes na obra, fundindo-se com eles e criando uma música sonora que espelha o grande realismo psicológico e profundidade dramática, tanto característicos de Shakespeare como da própria Soveral.

Prova desta dança entre os sonetos de Shakespeare e do imaginário musical de Soveral, temos precisamente o início do ciclo “*Kingdom of the Shore*”. “No espetáculo, o que está por trás da música que se ouve no início é exatamente o nascimento do homem maduro que está ligado à terra – a música soa visceral – a terra está a parir o homem moderno”.

É interessante observarmos que é na mentalidade renascentista de Shakespeare que Soveral encontra o progenitor que fecunda o homem moderno. Em toda a produção artística do Renascimento, é predominante a crença religiosa, principalmente as nascidas dos dogmas católicos. Contudo, mesmo seguindo esta regra, Shakespeare, na sua obra, apresenta um mundo que não é mais do que um “cenário das ações humanas” e não uma criação da “expressão da vontade divina”, ou seja, Shakespeare apresenta-nos “o homem responsável por si mesmo”.

Ainda na leitura dos sonetos, Soveral percebe um “imaginário muito português”. A compositora vai ainda mais longe, e diz mesmo que quase que consegue imaginar Shakespeare na costa do guincho a escrever o soneto 64, intitulado por muitos como “A mão do Tempo”. Este pequeno momento imaginário da parte da compositora, irá ser

um momento fulcral na estruturação de uma obra cénica, objetivo que procurava concretizar desde o início do processo criativo do *“Kingdom of the Shore”*: “Há uma rocha nesta costa que foi fotografada pela Sofia Moraes de várias maneiras revelando uma gama de “retratos” expressivos que vão ao encontro da carga dramática do texto”. Uma vez que Shakespeare realiza, de forma constante e extraordinária, analogias entre os estados emocionais/psicológicos e a natureza, foi o desejo de Isabel Soveral mostrar a escrita dos sonetos em dois planos através da música e fotografia.

Uma vez que os sonetos estão de tal forma fundidos com o imaginário da compositora, o texto acaba por se tornar parte da música em vez de uma componente literária. A música é texto, e o texto é música, estando num tal estado de simbiose que se tornam um só. Desta forma, é na utilização da fotografia que surge o carácter multimédia da obra.

Ainda que a fotografia complemente a imagética dos sonetos e interaja bastante bem com a música, esta qualidade visual do espetáculo consegue fazer a separação em dois planos distintos, e é aí que surge a sua importância no espetáculo multimédia. Ao criar complementaridade com o objeto sonoro sem se fundir com ele, é na incorporação destes dois planos distintos que o ouvinte consegue fazer dentro de si, a unificação do espetáculo.

Soveral, ainda que tenha participado um pouco no início, deixa que a fotografia retrate o olhar da fotógrafa. É na liberdade da fotógrafa como artista que esta se pode expressar de forma plena, e atinge a qualidade expressiva na qual a compositora se consegue identificar.

O percurso do Processo Criativo

O Processo Criativo nasce simultaneamente com a ideia que germina um projeto. Contudo, o processo criativo é o motor que cultiva a ideia, a faz crescer e culminar numa obra pronta a ser estreada. Ao desenrolar um discurso acerca do nascer da ideia, simultaneamente se expõe o início do processo criativo. Desta forma, podemos prosseguir para a fase seguinte.

Percebendo a importância do texto e da fotografia, falta compreender como foi elaborada a parte musical da obra. Além da compositora, como é óbvio, o elemento

fundamental para que a obra atingisse plenitude, foi a performance da cantora lírica Frances Lynch.

Exemplo disso é *“Since Brass Nor Stone”* que nos data de 2007, e é o primeiro trabalho baseado em Shakespeare que Isabel Soveral produz, tendo sido uma encomenda de Frances Lynch. Foi precisamente a estreia desta obra no mosteiro dos Jerónimos que tornou evidente para Soveral, a relação da cantora com este tipo de texto, que se espelha na representação dramática que Frances exprime na sua performance. Foi aqui que Soveral percebeu que tinha encontrado a cantora ideal para trabalhar este ciclo.

Uma vez que Frances Lynch está ligada ao projeto desde o início, tanto a leitura de Shakespeare como a convivência com Soveral a dotou da compreensão necessária para atingir o clímax expressivo que esta obra requer. De tão trabalhada e complexa que é, o *“Kingdom of the Shore”* torna-se de tal forma frágil, que o mais ínfimo pormenor bastaria para derrubar esta obra. Contudo, Frances demonstrou ter a capacidade intelectual e performativa para interiorizar tanto Shakespeare como Soveral, e converter esta fusão artística num lirismo vocal inigualável. É sua a voz que ouvimos na parte eletrónica interagindo com a intérprete ao vivo.

É a qualidade da sua interpretação que “tem trazido ao *“Kingdom of the Shore”* a densidade dramática que lhe é inerente”. “É Frances Lynch que realça o lado teatral dos sonetos, e, desenvolve na sua performance uma contínua “dança dramática”, transportando-nos ao mundo shakespeariano”.

“Kingdom of the Shore” teve uma primeira versão menos elaborada intitulada *“An Autumn Night’s Dream”*. O facto de que este projeto teve de passar por diversos estágios de desenvolvimento, é uma prova do quão complexo é montar um espetáculo deste calibre. As componentes deste espetáculo foram fruto de diversos anos de trabalho por parte da compositora, não é algo que seja possível montar do dia para a noite.

É, no entanto, esta demora no erguer do projeto que permite à compositora ir amadurecendo ao mesmo tempo do seu projeto, fazendo com que o próprio projeto musical no seu estágio final, seja um conto shakespeariano em si, evidenciando o nascimento e crescimento do homem moderno (ou neste caso, mulher).

Esta versão menos elaborada foi estreada no Festivais de Outono com fotografia de Miguel Ribeiro e Sofia Moraes, e com encenação de Paulo Bernardino.

O espetáculo

Tendo em mente todo o processo criativo inerente à montagem deste espetáculo, desde o surgir da ideia até à conclusão do mesmo, resta-nos analisar o produto final.

“*Kingdom of the Shore*” é um espetáculo constituído por voz (cantada em palco e voz gravada transformada eletronicamente) e sons eletrónicos. Os sonetos são recitados apenas com música eletrónica de fundo. A parte eletrónica, a parte cantada ao vivo e a fotografia são constantes em todas as apresentações do espetáculo, isto é, são as componentes da parte criativa que já está criada e fixa, comum a todas as performances.

Sendo uma obra em aberto, além destas componentes fixas, este espetáculo (à semelhança da sua primeira versão “*An Autumn’s Night Dream*”) permite encenação de qualquer tipo, estando recetiva a dança, coreografia, permitindo assim ser apresentada em diferentes versões, atendendo à criatividade de quem a decidir montar.

Outra questão que se torna interessante e imprevisível nesta obra, é a possibilidade de ser interpretada por outras cantoras que não a Frances Lynch. Apesar de ter sido importante que fosse ela a estreá-la pela relação muito próxima que cria entre a voz em palco e a voz eletrónica (que apesar de ter sido manipulada, não deixa de ser a voz de Frances Lynch), o contraste tímbrico das diferentes cantoras que poderão interpretar este espetáculo pode vir a provar-se bastante interessante.

Focando-nos agora na parte fixa do “*Kingdom of the Shore*”, coloca-se em evidência a ligação entre som e imagem. Os sonetos têm sempre descrições visuais da costa, das pedras, da força das pedras e das tempestades, remetendo-nos constantemente para a natureza através das suas analogias. Usufruindo desta ligação com a natureza, Shakespeare cria um contraponto constante entre os estados da alma humanos e a própria natureza. É precisamente este contraponto que encontramos refletido no espetáculo, (fazendo já a comparação com a costa portuguesa que serve de base para este ciclo) conseguimos sentir e ver (graças à fotografia de Sofia Moraes) o mar a bater nas rochas, sentir a própria energia brutal das rochas e do mar, ver a costa submersa num momento e a abandonada à sua própria quietude no outro... é este

dinamismo e dramatismo que vamos encontrar caracterizado tanto no som como na imagem deste espetáculo.

“Embora a construção harmónica seja sempre um elemento estrutural implícito da composição musical, neste ciclo o seu tratamento é menos elaborado, debruçando-se essencialmente na construção de sequências melódicas. Na eletrónica existe uma estrutura harmónica simples, um pouco à Schoenberg: os motivos melódicos são verticalizados. Às linhas melódicas corresponde sempre uma sonoridade vertical concebida com preocupações texturais e tímbricas. Por vezes, a construção melódica vai-se transfigurando gradualmente levando a uma mais clara perceção vertical dos seus componentes intervalares.

Há um aspeto do meu processo criativo que ganha força nesta obra: a liberdade de ser mais declaradamente expressiva conduziu a um maior lirismo na escrita, assim como revelou o meu lado dramático com maior vigor. Nele o texto alcança, por vezes, uma força quase gritante.” – Isabel Soveral, 2013

Para uma maior compreensão deste espetáculo, debruçamo-nos agora sobre “*Since Brass nor Stone*” por vários motivos. Sendo a primeira obra do ciclo a ser composta, apresenta-se como um resumo do espetáculo, trazendo consigo as ideias e técnicas desenvolvidas neste ciclo; e uma vez que se trata de um espetáculo extenso, torna-se uma necessidade cingirmo-nos a uma seção para maior compreensão da totalidade da obra.

“Since Brass nor Stone”

Em “*Since Brass nor Stone*” temos a dicotomia entre dois universos distintos, o acústico e o eletrónico, que estabelecem uma dança, intercalando e complementando-se, estabelecendo um equilíbrio entre ambos. Esta proximidade entre os dois universos é definida por uma paisagística eletrónica que utilizada como um pano de fundo, abraça o sentido dramático que Shakespeare pinta no soneto. Enfatizando ainda mais a unificação dos universos sonoros, temos o diálogo omnipresente entre a voz solista e a voz gravada transformada eletronicamente, que cria uma matriz sonora única. A soprano cria um espaço e configuração harmónica que é completada pelo espectro sonoro da parte eletrónica. Os pontos de interseção entre voz e eletrónica são frequentes, marcando os momentos chave da geografia formal da peça. Na partitura

conseguimos observar que estes momentos estão intercalados por solos de eletrónica, dando à soprano tempo para preparar devidamente estes momentos de extrema delicadeza. Contudo, graças a utilização da voz gravada, muitas vezes estes momentos solistas da eletrónica mantêm o seu carácter de movimento acompanhados do texto, não deixando que o ouvinte se perca em momentos demasiado estáticos ou carentes de palavra. Na partitura também conseguimos observar que por muitas vezes o “canto” da soprano passa pelo recitar do poema, sendo que a compositora se serve do *Parlato* (notação musical com as “cabeças” das notas em formato de cruz, indicando que a nota não é de altura ou som bem definidos) utilizando a escrita rítmica para a acentuação das sílabas no seu momento certo, mantendo assim a genuinidade da fala humana sem deixar que o intérprete perca os momentos de apoio fundamentais para a unificação dos universos sonoros, que como foi referido anteriormente, estão em balanço graças ao seu apoio nesses pontos fulcrais.

Segundo Isabel Soveral, a leitura do texto original guiou-a para uma perceção muito concreta de um possível discurso musical que levasse em conta o processo necessário de mediação entre as dimensões do tempo e do espaço, e é precisamente essa característica que encontramos presente do início ao fim de “*Since Brass nor Stone*”. Há uma construção melódica que se serve das suas reminiscências ao longo do tempo para criar um plano harmónico, e ao perder intensidade à medida que nos deixa apenas com um resquício da sua ressonância, viaja para um espaço distante, abrindo também a perceção espacial do ouvinte e das melodias e harmonias que se seguirão: ao criar espaço para que a célula inicial se expanda, as entradas sucessivas de novos elementos musicais irão ter um maior cenário para percorrer e guiar a perceção espacial e temporal do ouvinte. Desta forma, o próprio material musical contribui desde o início para a qualidade e identidade expressiva que vai estar presente até ao final da obra. Neste caso, o princípio da unidade não procura ser supremo, mas antes pelo contrário, procura criar núcleos que se manifestam de maneira diferente assim que interagem uns com os outros.

2 – Análise das 6 Bagatellen für Streichquartett, Op. 9 Anton Webern.

Este anexo apresenta um esquema sucinto do desenvolvimento do material que Webern poderá ter utilizado na composição das suas 6 Bagatelas para quarteto de cordas, Op. 9. É uma análise retirada do artigo “Davies, B. K. 2007. The Structuring of Tonal Space in Webern's Six Bagatelles for String Quartet, Op. 9. *Music Analysis*, Vol. 26: 25–58.

Bagatela No. 1



Divisão da escala cromática em 2 metades (transpostas pelo trítono).



Retrogradação de uma das metades da escala cromática.

Expansão intervalar



Sobreposição de ambas as metades resultantes dos processos anteriores.

Obtenção de intervalos cada vez maiores numa ordem simétrica.

(Intervalos complementares):

Acorde 1 – 2m;	-	Acorde 6 – 7M;
Acorde 2 – 3 m;	-	Acorde 5 – 6M;
Acorde 3 – 4P;	-	Acorde 4 – 5P.

Separação de Planos (melodia e acompanhamento)

Musical notation showing the separation of melody and accompaniment. The top staff is labeled "Melodia" and contains chords 2 and 5. The bottom staff is labeled "Acompanhamento" and contains chords 1, 3, 4, and 6.

Separação do material que fará parte do acompanhamento e da melodia.

Construção melódica e unificação dos Planos

Musical notation showing the construction of a melodic line and the unification of the accompaniment. The top staff contains chords 2 and 5. The bottom staff contains chords 1, 3, 4, and 6, with a melodic line written above the accompaniment.

Transposição das notas melódicas para a oitava superior.

Organização dos acordes de acompanhamento, “aninhando” o acorde 6 dentro do acorde 4, e o acorde 4 dentro do acorde 3.

Musical notation showing the inversion of chord 5 and the borrowing of the note F from chord 3 for the melody, unifying the accompaniment and melody planes. The top staff is labeled "Melodia" and contains chords 2 and 5. The bottom staff is labeled "Acompanhamento" and contains chords 1, 3, 4, and 6.

Inversão do acorde 5 e empréstimo da nota Fá do acorde 3 para a melodia, unificando assim os planos de acompanhamento e melodia.

Espacialização dos planos (superior) vs redução para piano (inferior) do Op. 9, No. 1

Musical score for Op. 9, No. 1, showing two systems. The top system has a treble clef staff labeled "Melodia" and a bass clef staff labeled "Acompanhamento". The bottom system has a treble clef staff labeled "Melodia" and a bass clef staff labeled "Acompanhamento". Various intervals are marked with boxes and numbers: 1, 2, 3, 4, 5, and 6.

Transposições da expansão intervalar na bagatela I

Three musical staves showing the original and two transposed versions of the interval expansion in Bagatelle I. The first staff is labeled "Original (cc. 1-3)", the second "+4 1/2tons (cc. 3-5/8-10)", and the third "+ 5 1/2tons (cc. 5-7)".

Musical score for Anton Webern's Op. 9, No. 1, "Mäßig (d. ca 60)". It shows the original score and two transposed versions. The original score is in G major. The first transposed version is in C major (+4 1/2tons) and the second is in D major (+5 1/2tons). The score includes parts for I. Geige, II. Geige, Bratsche, and Violoncell.

Bagatela No. 5

Utilização da técnica da expansão intervalar como estrutura da forma da bagatela.

Separação de Planos

Especialização dos Planos vs Bagatela No. 5