



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Artes e Letras

Khaori

Henrique Vilão

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em
Cinema
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Professor Doutor Vasco Diogo

Covilhã, Fevereiro de 2018

Resumo

No presente relatório, elaborado como complemento ao projeto final *Khaori*, uma performance audiovisual, opto por contextualizar no meu percurso académico este trabalho, passando depois para o levantamento de uma série de conceitos importantes na materialização do mesmo. São estes as ideias de dispositivo no cinema, tempo real, anacronismo, encontro, improvisação e corpo humano.

Numa segunda fase descrevo os processos que levaram à materialização do projeto, bem como ao seu registo

Palavras-chave: dispositivo, encontro, tempo real, corpo

Abstract

On the present report, elaborated as a complement to the final project *Khaori*, an audiovisual performance, I choose to contextualize this work on my academic course, passing, later, to the survey of a series of important concepts in the materialization of the same. These are the ideas of device in cinema, real time, anachronism, encounter, improvisation and human body.

In a second stage I describe the processes that led to the materialization of the project, as well as its registration

Keywords: device, encounter, real time, body

Índice

1. Introdução	1
2. Dispositivo	3
3. Tempo Real, VJ, Feedback	5
4. Permanente obsolescência e anacronismos	6
5. Imagem	8
6. Som e conexões com a imagem	15
7. Encontro(s)	16
8. Improvisação	16
9. Corpo	18
10. Dimensão física do dispositivo	19
11. Constituição dos bancos de imagem e som	21
12. Processo de trabalho	23
13. Registo	25
14. Conclusão	26
15. Bibliografia	28
16. Anexos	29

Introdução

A minha escolha para este projeto final de mestrado passou por realizar uma performance audiovisual, a que chamei *Khaori*, um nome assumidamente *nonsense*, por dois motivos, interligados entre si. Em primeiro lugar, uma certa recusa de definições que possam ser inibidoras e de certa forma herméticas, bem como demasiado orientadoras da experiência, por outro lado, por querer dar uma margem bastante grande ao espectador para construir os seus próprios conceitos e reflexões sobre o objeto, sem que o nome atrapalhe, sendo que apenas o conceito de performance audiovisual me parece suficiente para uma perceção mínima do que se trata. Isto porque a performance, uma palavra cuja origem etimológica está ligada à ideia de cumprir ou concluir, é uma prática artística que nasce nos Estados Unidos da América em meados da década de 60, instigada pela prosperidade da sociedade de informação, um contexto em que a arte perde parte da sua identidade, devido à sua premente institucionalização. Até então vigora o modernismo, movimento contra o qual os artistas emergentes se vão insurgindo, não ignorando os antecessores, mas contrariando a noção de escola de belas artes, descredibilizando assim os arquétipos de artista e de arte. Assim surgem novos movimentos artísticos e tendências, mas principalmente novas formas de olhar o objeto artístico e a arte no seu todo, que abrem necessariamente o seu espectro a um vasto leque de possibilidades - o corpo, assim como o vídeo e o som passam a ser parte integrante das demonstrações artísticas. Parece-me pertinente citar o Professor Vasco Diogo nesta matéria.

“A performance implica um espaço e um tempo reais e uma pessoa(s) que se apresenta(m) a si própria(s) como matéria de expressão onde se impõem uma determinada realidade e uma determinada verdade. A performance é sobretudo uma forma de ação intermediária que combina disciplinas como o teatro, a dança, a música e as artes visuais com o objetivo de deslocar as suas fronteiras e os seus limites. É a combinação ou o isolamento de elementos provenientes de diferentes disciplinas que estrutura o conceito de cada performance”¹

Considero importante, num primeiro momento, para melhor compreensão deste projeto final, explicitar um percurso pessoal de trabalho, que me parece importante.

¹ Diogo, Vasco, (2008) *Vídeo: Especificidade, Hibridez e Experimentação*, Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação, Universidade Nova de Lisboa

Isto porque esta performance audiovisual não foi uma espécie de epifania, feliz ou infeliz, mas sim o resultado desse mesmo trajeto, que no fundo é um conjunto de experimentações, reflexões e, também, frustrações. Enfim, cingir-me-ei apenas às experiências com uma relação mais óbvia com este projeto, embora me pareça que muitas outras partes do meu percurso acadêmico na Ubi estão presentes no mesmo.

Parece-me que o grande passo neste percurso foi, claramente, não só a disciplina de Novos Cinemas como um todo, mas também o primeiro trabalho que fiz para esta disciplina, em conjunto com o Tiago Damas, que foi, uma espécie de versão *beta* deste projeto. Tal como neste projeto, um dos grandes pilares desse trabalho, foi a busca por um formato que permitisse a interação intuitiva entre dois *media* - vídeo e som -, tendo muito presente a noção de fluxo de consciência, isto é, a associação livre ou automática, através de estímulos e contraestímulos. Este trabalho trouxe-me também um conjunto de novas escolhas que julgo terem sido marcantes. Em primeiro lugar, a incorporação do *software* de VJ e a parceria com o Tiago, fizeram com que pela primeira vez conseguisse ter uma experiência de interação em tempo real entre som e vídeo, com a premissa de improvisação absoluta. Isto porque até então tinha tido experiências de interação entre estes dois *media* em que tinha feito sonoplastia ao vivo para vídeos previamente finalizados, o que de certa forma acabou sempre por condicionar não só o nível de improvisação (embora ela existisse, estava consignada a um conceito sonoro base, pré-definido necessariamente pela contingência de o vídeo estar previamente terminado), como também de interação em tempo real entre ambos os *media*. Em segundo lugar, pela primeira vez fiz um processo de preparação do trabalho num modelo aproximado ao de *atelier*, o que foi importante, na medida em que foi o processo que adotei também neste projeto. Em terceiro lugar, pela primeira vez também incorporei ideias e técnicas de vídeo na prática sonora e vice-versa. Depois desta performance, o professor Vasco Diogo lançou o repto de fazer algo neste sentido para o projeto final, repto esse que acabei por aceitar após alguma ponderação. A partir deste momento, decidi então que todos os trabalhos académicos de carácter prático que tinha ainda para fazer, deveriam ser oportunidades de experimentação de relações entre vídeo e som, dentro das suas próprias contingências. Neste sentido, quer os trabalhos de Montagem e Efeitos Especiais, quer o vídeo-ensaio de Crítica do Cinema, bem como o segundo trabalho de Novos Cinemas, tinham esta ideia de exploração como base. Isto foi importante, na medida em que pude fazer experiências bastante distintas, nem sempre com o maior sucesso, mas julgo que as reflexões que fiz *a posteriori* sobre este conjunto de trabalhos estão presentes neste projeto e nalgumas escolhas que fiz. Por último, considero relevante mencionar ainda o trabalho

de Cinema e Outras Artes, bem como a disciplina em si, como outro momento importante deste processo. Este trabalho, uma vídeo-instalação, além da procura de formas de interação entre vídeo e som, incorporou ainda, pela primeira vez no meu percurso, um pensamento, de uma forma mais estruturada, sobre a espacialização do vídeo, bem como a desconstrução da noção de dispositivo no cinema.

Após esta contextualização pessoal, considero profícuo mencionar alguns pontos de interesse e reflexão que influírem nos processos práticos e na materialização deste projeto, e cuja designação mais correta me parece ser uma série de presenças. Isto porque, no fundo, são um conjunto de ideias que estão de uma forma ou de outra, quanto mais não seja por estarem no meu espírito, presentes na performance. Esta designação parece-me ser, também, pertinente no contexto deste trabalho, uma vez que chama a atenção para a dimensão do presente, que é fundamental. Representar, no cinema, converte o momento presente numa ausência, numa memória do passado, uma presença que é uma ausência. A representação estabelece-se, também, por analogia com um referente real. A presentificação, por outro lado, liga-se à categoria do tempo real e do “aqui” e “agora”. Trata-se de tornar presente um real, mais do que representá-lo. Presentificar não é, assim, representar, embora ambos os termos contenham a mesma dimensão do presente na sua grafia. Presentificar é, acima de tudo, dar a ver, tornar consciente, o momento do presente comum ao espectador e artista. Representar tem a ver mais com uma mediação, onde a imagem é uma memória que já foi presente, havendo portanto uma necessidade de reconstrução mental do tempo por parte do espectador. Na presentificação tudo é mais imediato, tal como na nossa experiência vital da realidade.

Dispositivo

Por conseguinte, além da premissa que já mencionei de fluxo de consciência como conceito guia da interação entre vídeo e som, outra das primeiras premissas para este trabalho foi a incorporação de elementos que pudessem desconstruir a noção de dispositivo no cinema. Assim, neste ponto de interesse/reflexão, decidi partir da noção de dispositivo de Foucault², que o caracteriza numa composição de três camadas. Na primeira, temos um conjunto heterogéneo de discursos e elementos, que compõem a forma cinema, uma forma de discurso cinematográfico dominante, que alia três elementos - a arquitetura, com a sala de cinema e a sua construção típica, a tecnologia

² Parente, André (1994) *Narrativa e Modernidade - Os Cinemas não-narrativos do pós-guerra*, Papirus Editora

de captação e projeção de imagens e, por fim, uma certa forma discursiva, que se poderá chamar de linguagem cinematográfica, que mais não é do que a organização com vista a representação das relações espaço-tempo quando um filme é narrativo. Parece-me que podemos concluir que o cinema dos primeiros tempos não se enquadra nestas características, que foram estabelecidas *a posteriori* em relação à sua existência. Aliás, basta lembrarmos as manifestações cinematográficas deste período, para perceber isso mesmo, já que a miríade de dispositivos característicos desta altura é de uma dimensão considerável, bem como a linguagem utilizada, que de uma forma sucinta, me parece estar ligada com um fascínio pelo movimento, afastando-se da linguagem cinematográfica dominante atualmente, cujas características mencionei previamente. Na segunda camada do dispositivo, está a questão da natureza da relação entre esses três elementos, elencados por Foucault. Por último, na terceira camada, temos a forma discursiva resultante, isto é, o que se poderia chamar de cinema representativo narrativo industrial. Assim, no que concerne a estas questões, propus-me repensar a primeira camada, sendo que, como consequência, acabo também por repensar as outras duas, uma vez que julgo que alterando uma, inevitavelmente alteramos todas, já que estas estão interligadas. Ou seja, quando repensamos os três elementos que compõe a primeira camada, estamos automaticamente a repensar a natureza da relação entre estes, porque estes já não são os mesmos, bem como a forma discursiva resultante. Neste sentido, parece-me que todos os pontos de reflexão que mencionarei seguidamente estão de uma forma ou de outra ligados a esta busca de desconstrução destes três elementos elencados por Foucault na primeira camada do dispositivo. Todavia, começo por refletir na minha proposta para a arquitetura típica da sala. Enfim, tendo em conta as limitações orçamentais, tive de optar por algo modesto, mas creio que o pensar do espaço para a incorporação da performance de uma forma orgânica com as projeções, bem como a utilização de duas camadas de projeção com técnicas vídeo distintas, não deixa de repensar o primeiro elemento que referi - a arquitetura típica da sala de cinema. Noutra perspetiva, julgo que a hibridez, materializada na absorção de técnicas e conceitos da tradição vídeo, como *medium* e como prática artística, é um dos caminhos para a desconstrução dos outros dois elementos. Por outro lado, e de uma forma complementar, julgo importante salientar também a ideia de dispositivo, uma palavra com origem no termo em latim *dispositus* (disposto), como um aparelho ou mecanismo que desenvolve determinadas ações, um artifício que está disposto a cumprir um determinado objetivo do seu utilizador. Isto porque no fundo o dispositivo que apresento é, também, um conjunto de muitos outros dispositivos com diversas funcionalidades relacionadas com

esta última dimensão. Assim, considero profícuo começar por explicitar alguns outros aspetos desta série de presenças, antes de descrever fisicamente o dispositivo, uma vez que algumas das escolhas que fiz neste campo se prendem, também, com conceitos que passo a explicitar.

Tempo Real, VJ, Feedback

Como já acima mencionei a ideia de improvisação em tempo real, dando destaque às potencialidades quer do vídeo quer, na minha perspetiva, da sonoplastia improvisada de revitalização do “aqui e agora”, onde reside a aura da obra de arte, um conceito de certa forma contracorrente à reprodutibilidade massificada das obras de arte hoje em dia, conforme nos explica Walter Benjamin³, é fundamental neste projeto. Escolhi então a técnica de VJ, para utilizar na projeção principal, pelas suas possibilidades criativas. Considero profícuo citar o Professor Vasco Diogo sobre esta técnica, que segundo o próprio, é das que “(...) *melhor condensa algumas das características do sistema temporal do vídeo - um processo fluido e irreversível; um devir infinitamente variado; uma invenção contínua de formas; um fluxo total; um tempo vivo e real; um direto manipulável; uma interatividade com o observador/ouvinte e uma observação/alteração instantânea da imagem.*”⁴. Numa perspetiva mais prática, no fundo, o que o *software* de Vj nos permite, é trazer para o objeto final grande parte do processo de pós-produção. Digo grande parte, e não a totalidade, porque os clipes que constituem o banco de imagem foram previamente trabalhado e editados, num processo cujas preocupações, a nível individual, me alongo adiante. Em relação ao *software* que utilizei, optei pelo *Resolume Arena 4*. Este programa coloca os clipes de vídeo em *loop*, permitindo também, através de um conjunto de efeitos bastante extenso, intervenções plásticas e rítmicas nos mesmos.

Quanto às projeções laterais, optei por utilizar um circuito de *feedback* de vídeo, cuja constituição explicarei na descrição prática do projeto. Enfim, as potencialidades de manipulação em tempo real, aliadas à desconstrução da imagem representativa, bem como o carácter irrepitível desta técnica, foram as principais razões para esta escolha. Neste tipo de circuito são postos em relação o presente, o imediatamente passado e o imediatamente futuro, uma vez que o *feedback* de vídeo é o processo que se inicia e permanece quando uma câmara é apontada para o ecrã que emite o sinal da mesma. O atraso do *loop* da câmara ao exibir de volta o sinal é pelo menos de um *frame*, devido aos processos de digitalização de entrada e saída.

³ Benjamin, Walter (1936) *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*

⁴ Diogo, Vasco, (2008) *Vídeo: Especificidade, Hibridez e Experimentação*, Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação, Universidade Nova de Lisboa

Além desta dimensão, o *feedback* caracteriza-se também por ser um processo em que o observador/artista afeta a imagem e é, simultaneamente, afetado por ela.

Permanente obsolescência e anacronismos

Outra das presenças que devo mencionar é a da ideia de permanente obsolescência das tecnologias vídeo. Considero adequado citar novamente o Professor Vasco Diogo sobre esta matéria.

*“A rápida obsolescência das tecnologias do vídeo, a sua permanente e atual reconfiguração, está diretamente associada à sua manifestação numa pluralidade de media, o que vem acentuar a dificuldade de estabelecer uma identidade fixa. Na sua utilização doméstica e profissional, por exemplo, o vídeo já conheceu (numa história com pouco mais de quarenta anos) uma grande variedade de equipamentos e formatos (dos quais muitos foram deixando de existir) de reprodução de conteúdos pré-gravados de média tradicionais (em particular o cinema), de gravação de conteúdos da televisão e de filmagem e registo: Betamax, U-matic, Beta SP, VHS, S-VHS, VHS-C, V 2000, Video-8, Hi 8, Digital 8, Mini DV, DV, DVD, DVD-R, DVD-RW, HD, HDD, HD DVD, Blu-ray, etc.”*⁵

Tentei então, até pelas limitações orçamentais, que esta dificuldade de estabelecer uma identidade fixa do vídeo, graças à permanente obsolescência das suas tecnologias, se tornasse um ponto de partida para o trabalho criativo. Considero que é uma ideia que tem grande influência em todas as camadas do dispositivo e na *performance*.

Por analogia e complementaridade com este conceito de permanente obsolescência, surgiu-me a ideia de explorar o anacronismo como presença no trabalho criativo e no produto final. Devo referir que esta ideia tem origem na obra de José Saramago e no uso que este autor faz deste recurso. Devo ainda mencionar o cineasta arménio Artavazd Peleshian, que é também uma grande inspiração para este projeto, na sua busca por trabalhar sobre *“não apenas o particular mas também o comum, por intermédio de alguns indivíduos”*⁶. No meu trabalho, tentei que esta ideia se materializasse com a exploração de uma certa dimensão coletiva e plástica da

⁵ Diogo, Vasco, (2008) *Vídeo: Especificidade, Híbridez e Experimentação*, Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação, Universidade Nova de Lisboa

⁶ Peleshian, Artavazd (1971) *“Montagem distancial, ou teoria da distância”* in *A verdade de cada um*, Cosac e Naify 2015

intimidade. Por outro lado, tornar a intimidade comum e coletiva prende-se, para mim, com tentar desprender as imagens da sua dimensão epocal. Assim, parece-me que técnicas como o processamento de sinal, ou a utilização de sons com conceitos distintos da cor epocal das imagens, são uma forma de utilizar a ideia de anacronismo como recurso para a exploração da dimensão comum e coletiva das mesmas.

Por último, devo mencionar o teórico Siegfried Kracauer⁷, que embora seja um defensor do neorealismo italiano como a ideia de cinema, e esta temática esteja absolutamente fora do âmbito deste relatório, apresenta no seu trabalho *Theory of film: the redemption of Physicall Reality* (1960), uma ideia que é necessariamente o ponto de partida para uma reflexão presente em *Khaori*. Neste trabalho, o teórico alemão salienta a importância das qualidades fotográficas do cinema como meio para este último se tornar uma experiência sensitiva e espiritual para o espectador, que seja capaz de o impelir para um agir político baseado em valores universais. No que a este trabalho diz respeito, parti desta ideia para a conceção de um objeto com uma dimensão temporal indefinida, pela exploração criativa da dificuldade de estabelecer uma identidade fixa do vídeo, e com uma ideia de aproximação a experiência, emoção e imersão. Isto no sentido de ir ao encontro, inspirado por Kracauer, de uma experiência imersiva imbuída de sensações e emoções universais, enfim, não sei se com vista ao agir político, embora considere que a vontade para o agir político se deve prender, também, com emoções. Isto na medida em que as emoções são necessariamente, e segundo Noell Carrol⁸, uma reação a algo exterior, caracterizada por três dimensões - fisiológica, cognitiva e comportamental. Por conseguinte, na minha perspetiva, o agir político deve-se prender com a dimensão comportamental desta complexa reação a um outro ou alteridade. Aqui acho importante mencionar o conceito de *mood*, abordado por Greg Smith⁹, que pode ter um papel determinante no fruir das emoções. Isto porque o *mood* é, no fundo, um estado preparatório em que o sujeito está particularmente desejoso de experienciar determinada emoção. Por conseguinte, acaba por funcionar como uma linha orientadora do nosso sistema emotivo, que faz com que a nossa atenção emocional recaia sobre determinados estímulos e não outros. Assim, julgo que esta ideia de emoção como reação algo exterior é, também, importante para uma melhor compressão da dimensão de experiência espiritual que mencionei.

⁷ Kracauer, Siegfried (1960) *Theory of film: the redemption of Physicall Reality*, The Johns Hopkins University

⁸ Carrol, Noel (1999) *Film emotion and genr*” in Carl Plantinga (Ed.), *Passionate Views - Film, Cognition and Emotion*, The Johns Hopkins University.

⁹ Smith, Greg M. (1999) *Local Emotions, Global Moods, and Film Structure* in Carl Plantinga (Ed.), *Passionate Views - Film, Cognition and Emotion*, The Johns Hopkins University.

Imagem

Em relação à imagem, julgo que procurei sobretudo explorar a sua dimensão material e não representativa. Isto é, trabalhar a imagem enquanto ela própria, nas suas dimensões não representativas, um objeto autónomo. Aqui devo mencionar duas inspirações fundamentais. Por um lado, o trabalho compositor John Cage. Julgo que esta frase do norte-americano, proferida num documentário de Miroslav Sebestik - *Écoute* (1992) - em relação ao som, ilustra bem a relação que procurei estabelecer com a imagem, se transferida para esse contexto.

*“When I hear what we call music, it seems to me that someone is talking. And talking about his feelings, or about his ideas of relationships. But when I hear traffic, the sound of traffic—here on Sixth Avenue, for instance—I don't have the feeling that anyone is talking. I have the feeling that sound is acting. And I love the activity of sound [...] I don't need sound to talk to me”.*¹⁰

Assim, de uma forma análoga, também não preciso que uma imagem me conte histórias ou represente algo. Ela é matéria com atividade própria. Por outro lado, a perda de representatividade na pintura. Uma ideia que podemos associar de uma forma flagrante, e não exclusiva, ao suprematismo, um movimento que se autodefine no seu manifesto como a *“(...) supremacia do puro sentimento.”*¹¹. Considero relevante mencionar a obra *Quadrado Negro* de Malevitch como um talvez o apogeu deste movimento iniciado pelo pintor soviético.

Para obter este tipo de relação com a imagem julgo que as potencialidades do vídeo são absolutamente fundamentais. Técnicas como o *software* Vj ou a pós produção digital serão talvez os exemplos mais prementes. Uma outra técnica que procurei utilizar, prende-se com um aspeto do trabalho do Professor Vasco Digo que que inspira bastante - a utilização de elementos distintos no mesmo quadro, ou colagem. Enfim, o que me interessa na colagem é a exploração de uma ideia de edição dentro próprio quadro. Devo mencionar que a disciplina de Efeitos Especiais também foi importante para me aperceber melhor das potencialidades desta técnica e da sensibilidade do Tiago Damas para a mesma. É importante salientar que insisti bastante

¹⁰ Cage, John (1992) in Sebestik, Miroslav *Écoute* (1992)

¹¹ Malevich, Kazimir (1913) *Do Cubismo ao Suprematismo*

com ele para que a treinasse e explorasse. Todas estas técnicas têm no fundo como premissa um conceito que também me parece não só fundamental na minha relação com a imagem mas também em toda performance - o processamento do sinal e a busca por uma relevância deste processo a nível criativo. No fundo, grande parte do nosso trabalho criativo passa por uma intervenção numa diversidade de sinais, como é bastante perceptível adiante, na descrição de todo o dispositivo. E isto não é acidental, trata-se sim, no fundo, de uma exploração forte de uma inevitabilidade do vídeo enquanto *medium*. Parece-me, deste modo, que o processamento de sinal é o garante, ou um dos garantes, da ausência de representação na imagem.

Parece-me poder haver aqui uma aparente contradição, na medida em que pode parecer que existe uma ideia de representação do comum e do coletivo nas considerações que teçi no ponto anterior. Não creio, uma vez que esta dimensão do comum a que me refiro se prende, na minha perspetiva, com uma experiência sensitiva, ou imersiva, que só é possível pela ausência de representação.

No que concerne ainda a imagem neste trabalho, gostaria de chamar a atenção para a exploração que tentei fazer - a plasticidade do gesto e as suas potencialidades. Esta ideia está, devo dizer, intimamente ligada às ideias que expressei no ponto anterior, relativas à exploração da intimidade. Esta presença da plasticidade do gesto é, de resto, um aspeto que foi sempre bastante importante, de uma forma ou de outra, em grande parte do meu trabalho, e que neste projeto procurei que se materializasse, sobretudo, em duas dimensões. A primeira mais coreográfica, ou performativa, e a segunda mais sensitiva, ou expressiva. Parece-me adequado novamente convocar o cinema dos primeiros tempos como influência, sobretudo através de uma das suas características mais flagrantes - o fascínio pela pureza do movimento. Por outro lado, neste tópico, o trabalho da cineasta Germaine Dulac é outra influência importante.

Ainda noutra dimensão da minha abordagem a este elemento, considero profícuo explicar um pouco o trabalho que procurei fazer sobre as imagens, na medida em que este influi bastante nas mesmas. Este processo é composto por três fases, sendo que as duas primeiras são preparatórias, digamos assim, da terceira. Devo dizer ainda que existe uma outra ideia comum às três - o processamento do sinal.

A primeira fase é a captação. Neste momento do trabalho, parto normalmente da ideia de encontro com as matérias-primas que vou trabalhar. Este encontro está, também, relacionado com a dimensão das emoções como reação a algo exterior, na medida em que, de certa forma, o que me move, ou faz mover, é o que me comove de algum modo. A primeira destas matérias-primas é a realidade, como alteridade exterior a mim. Como abordagem a esta matéria-prima, ou sinal, inspirei-me no

conceito de “*revelação do acontecimento*”¹², de André Bazin. No meu caso, interessei-me não exclusivamente pela revelação dos acontecimentos, mas sim pela revelação do encontro entre uma tríade de elementos - acontecimento, a minha subjetividade e o aparelho de captação. Não obstante, existe uma priorização clara do acontecimento sobre os outros elementos da tríade, uma vez que este é a causa próxima do processo do fazer. Por outro lado, julgo que esta realidade acaba também por revelar o modo com me devo colocar perante ela. Neste ponto, considero importante citar uma ideia do artista plástico e cineasta Cao Guimarães.

13“Eu inventei uma metáfora para falar do meu trabalho. É a ideia da realidade como a superfície de um lago... A questão é como se posicionar diante dessa realidade: Ou você fica no barranco contemplando a superfície do lago [...], ou você joga uma pedra no lago para que ele reverbere e volte ao normal de uma forma diferente [...], ou, por fim, você se joga dentro do lago, entra nele.”

No fundo, a primeira forma de relação tem que ver, na minha interpretação, com esta ideia de que a superfície, a pele das coisas, ou de uma determinada realidade é tão expressiva como o que se esconde no fundo. Consequentemente, a grande intenção do processo do fazer, neste contexto, prende-se com dar ao acaso oportunidade de se exprimir. Não que nas outras formas de relação com a realidade essa oportunidade não seja, evidentemente, dada, mas porque aqui, a única conceção é, digamos, estar ali e ver o que vai acontecer. Desta forma, este estar e ver consubstancia-se, portanto, num encontro, mediado pelo aparelho de captação, entre mim e essa alteridade, que se revela e ao mesmo tempo é também revelada. Em baixo coloco alguns *frames* de clipes que resultaram deste processo.

¹² Bazin, André (1936) *A evolução da linguagem cinematográfica*.

¹³ Migliorin, Cezar (2005) *A Superfície de um Lago - Bate papo com Cao Guimarães*, in Revista Cinética <http://www.revistacinetica.com.br/entrevistacaoguimaraes.htm>



Fig.1 - clipe *black and white stuff*



Fig.2 - clipe *black and blue stuff*

Na seguinte forma de relação com a realidade, existe uma ideia de proposição ou elemento reverberante. Neste contexto, os processos do fazer prendem-se com a captação dessa reverberação, ou intervenção direta na realidade. As seguintes imagens ilustram alguns dos clipes produzidos com este processo. Tratam-se de clipes em que utilizei a dimensão performativa do meu corpo como forma de intervenção na imagem.



Fig.3- clipe *balcony walk*



Fig.4- clipe *handy*

Por último, na terceira forma de relação, existe um processo de imersão numa determinada realidade. No fundo, julgo que aqui estamos perante um contexto em que o processo do fazer implica, necessariamente, uma busca. E é durante esta busca, ou imersão, que acontece um encontro e uma revelação na sua dimensão triádica. Creio que em termos práticos, quando estabeleço este tipo de relação, há um tempo maior de procura e experimentação. As imagens a seguir são exemplos de alguns clipes obtidos com este tipo de relação com a realidade.



Fig.5- clipe *blue nose*



Fig.6- clipe *kick*

Após esta explanação, parece-me ser possível concluir que a ideia de encontro é então um ponto de partida na criação de imagens. Por outro lado, a ideia de revelação, na dimensão triádica que acima mencionei, funciona no fundo como elemento orientador da minha práxis. Ainda neste contexto, parece-me importante relevar ainda o papel do aparelho enquanto mediador em todo este processo. Isto porque, numa ideia até de desconstrução do dispositivo, que acima mencionei, decidi explorar criativamente as suas limitações, assumindo-o como uma ferramenta de trabalho neste encontro triádico. Enfim, técnicas como manipulação da lente de uma forma não convencional ou do aparelho em si, ou ainda a subversão dos valores instituídos como corretos para diafragma ou ISO, são exemplo desta ideia. Neste ponto, considero que as ideias de Baudry e Alan Williams¹⁴ foram essenciais para me despertar para esta exploração. Isto porque, estes autores defendem que a lente é uma intermediação que impõe uma perspetiva, com uma forte componente ideológica, que tem origem na pintura renascentista e na perspetiva clássica. Esta imposição é, de certa forma, uma restrição na relação com o objeto filmado. Assim, procurei subverter o mais possível, em alguns clipes, esta intermediação, com a utilização das técnicas que indiquei. Julgo que este aspeto é, também, o garante da presença da ideia de processamento do sinal nesta fase da captação.

A segunda fonte para criação de imagens é de certa forma complementar a esta ideia de realidade, pela manutenção do conceito de alteridade - algo exterior a mim. Trata-se da utilização de imagens de arquivo. Decidi. usar imagens *public domain*, disponíveis no arquivos *Prelinger*¹⁵, de documentários com as mais variadas temática,

¹⁴ Baudry, Jean-Louis and Williams, Alan (1975) *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*, University of California Press.

¹⁵ <https://archive.org/details/prelinger>

que não me parecem relevantes. Para melhor compreensão desta escolha, creio ser adequado citar a Professora Manuela Penafria.

¹⁶“*Alinhar imagens documentais com emoções, como o prazer ou dor é, desde logo, reafirmar uma rutura epistemológica, a de colocar de lado a tradicional separação entre razão e emoção. Por outro lado, ainda que Brian Winston, não mencione claramente a temática das emoções, no seu livro Claiming the real - the documentary film revisited (1995), manifestou e defendeu um abandono da tradição griersoniana que associou fortemente o documentário a uma obrigação de representar a realidade e a um “discurso sério” e de “educação pública”.*”

É neste contexto, caracterizado por esta rutura epistemológica e pela necessidade de um novo paradigma pós-griersoniano para as imagens documentais, que me propus incorporar as imagens de arquivo, com as contingências que já referi, como matéria-prima. Devo dizer que o ponto de partida para a minha abordagem as estas imagens é semelhante ao da realidade - encontro. Neste caso, perde-se o elemento aparelho de captação da tríade que há pouco mencionei. O processo do fazer, neste caso é mais simples, limitando-se, nesta fase, à procura exaustiva, nos arquivos, de um encontro entre algo exterior a mim - as imagens - e a minha subjetividade. Por último, acho importante mencionar, que a utilização desta matéria-prima me pareceu fulcral para assegurar a presença da ideia de anacronismo que mencionei anteriormente.

A segunda fase do processo trabalho sobre as imagens é a edição e pós-produção. Aqui, procuro sobretudo, dentro das conceções sobre imagem que já mencionei, trabalhar o meu processamento pessoal do sinal, tendo em vista a sua utilização pelo Vj. Este processo é, por conseguinte, a minha forma de ter uma marca autoral no *output* do Vj, sem operar o *software*, na medida em que as minhas escolhas seguramente influem no resultado. A nível prático, devo dizer que acrescento efeitos à imagem, ou altero o seu ritmo, sem qualquer tipo de pudor ou limitação, e com uma noção muito clara de quais os desafios que estou a colocar ao Vj a cada escolha que faço. Em baixo, é possível perceber nas imagens o antes e depois do meu trabalho de pós produção de alguns clipes.

¹⁶Penafria, Manuela (2013) *A dimensão emocional do documentário* in Encontros de Cinema Conferência Internacional, Ao Norte - Associação de Produção e Animação Audiovisual

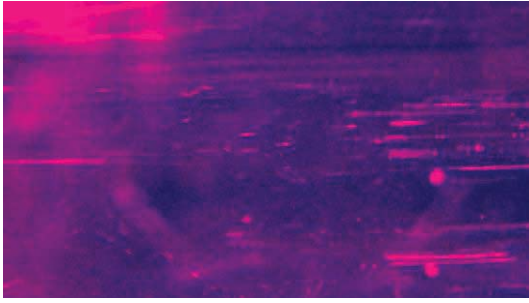


Fig.7- clipe *pink water* antes da edição

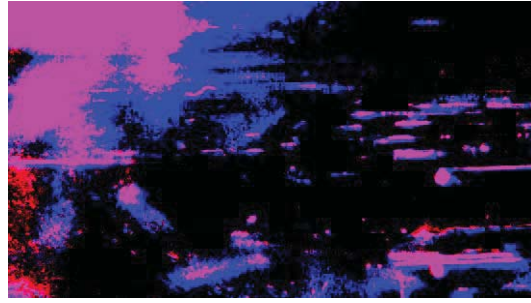


Fig.8- clipe *pink water* depois da edição



Fig.9- clipe *tape* antes da edição

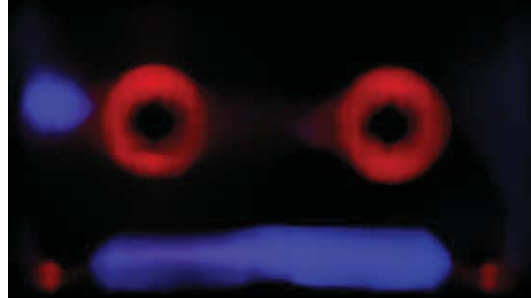


Fig.10- clipe *tape* depois da edição



Fig.11- clipe *cloudy* antes da edição



Fig.12- clipe *cloudy* depois da edição

Por último, necessito referir que os clipes resultantes deste processo não são, de todo, um objeto autónomo. São sim, como mencionei anteriormente, um objeto pensado especificamente para a utilização no *software* de Vj.

Esta utilização das imagens no *software* de Vj constitui, então, a terceira fase deste processo de trabalho. Como já referi, é uma técnica intimamente ligada com a ideia de processamento do sinal, neste caso no contexto performativo que pretendo para este projeto e cujas potencialidades já mencionei anteriormente.

Som e conexões com a imagem

Quanto ao som, e às suas relações com a imagem, um conceito que imediatamente me pareceu essencial explorar foi o de *loop*. Não só porque está presente já na imagem - pelo facto de o *software* de Vj as colocar *loop* e elas terem sido produzidos com este dado em mente -, como também pelo facto deste conceito ser, de uma forma muito clara, comum a ambos os *media* - som e vídeo. A nível pessoal, também me interessou a associação da ideia de *loop* ao mito de Sísifo, o rei de Éfira, condenado a um *loop* cruel na mitologia grega.

Um outro conceito importante mencionar, como presença, neste tópico é o de sinestesia, uma palavra cuja origem etimológica vem do grego *synesthesia* (“*syn*”- junção “*esthesia*” - sensação), e que é a relação entre planos sensoriais diferentes. Procurei explorá-lo sobretudo dentro das dimensões movimento, ritmo, sincronismo e assincronismo.

Outra fonte de inspiração para a exploração de relações imagem/som, que me parece, em certa medida, complementar ao conceito de sinestesia, foi o trabalho do coletivo francês de reflexão multidisciplinar *Labo Mim - Laboratoire Musique et Informatique de Marseille*¹⁷. Este grupo propõe uma divisão dos fenómenos sonoros com base em conceitos iminentemente visuais, tácteis, ou até multissensoriais como suspensão, flutuação, queda, e ondulação, por exemplo. Cada um destes conceitos corresponde então a uma ideia sonora, limitada ou não limitada no tempo, que constitui, assim uma unidade semiótico-temporal. Ao todo, segundo o Labo Mim, existem dezanove unidades semiótico temporais, que tipificam todos os eventos sonoros possíveis. Sem necessariamente ter sempre presente na minha mente a exaustiva categorização destas unidades, julgo que esta foi importante para aprofundar as possibilidades sinestéticas do meu trabalho. Por outro lado, esta ideia de unidades semiótico temporais pareceu-me também, por si só, interessante, na medida em que me permitiu encarar o *output* do *ensemble* de *performers*, ou parte dele, como uma sucessão interligada de unidades semiótico temporais, que se materializam, se quisermos em *loops* - de vídeo e de som, ainda que no caso deste último, não exclusivamente.

Um outro conceito que foi importante para mim, neste ponto de trabalho, foi o de “*ressonância imagética*”¹⁸, de Peleshian. Devo dizer que o próprio cineasta arménio se recusa a definir de uma forma mais profunda esta conceção, e portanto é-

¹⁷ <http://www.labo-mim.org/site/index.php?2008/08/22/44-liste-des-19-ustX>

¹⁸ Peleshian, Artavazd (1971) *Montagem distancial, ou teoria da distância* in *A verdade de cada um*, Cosac e Naify

me difícil explica-la com mais clareza. Para mim traduziu-se sobretudo com a tentativa de ter uma disponibilidade mental e criativa, enquanto *performer*, para a imagem, e, deste modo, deixar que esta me revele qual o universo sonoro que devo associar-lhe.

Por outro lado, se procuro uma ausência de representação na imagem, seguramente, e aqui inspirado pela citação anterior de John Cage, que também procuro uma ausência de representação, e organização narrativa, no som. Novamente as técnicas de processamento do sinal me parecem fundamentais de mencionar como forma de ir ao encontro da ideia anterior.

Por último, como já referi, creio que o som tem, neste projeto, um papel fundamental nos desprender das imagens a sua cor epocal. Neste sentido, procurei que a ideia anacronismo permanente guiasse também as minhas escolhas estilísticas, que têm influências distintas, de períodos muito distintos, que vão desde a utilização do som no cinema e na *vídeo arte* com as mais variadas técnicas e perspetivas, passando pelo *jazz*, a música eletrónica, a música concreta ou a minimal repetitiva. Enfim, neste campo acho que qualquer enumeração pecará sempre por escassa.

Encontro(s)

Gostaria novamente de me centrar na ideia de encontro, e chamar a atenção para a sua importância, não só, como já mencionei anteriormente, na criação de imagens, mas também por estar presente na performance em si, e nas escolhas para o dispositivo. Conforme procurei salientar no texto que escrevi para a folha de sala, disponível no anexo 1, este trabalho é, talvez, uma janela sobre parte da minha identidade, mas para mim é ainda mais um encontro com artistas que admiro. E este encontro no fundo, é, até pelos desafios constantes que me coloca, o que alimenta a minha criatividade durante a performance. Assim, a escolha por um dispositivo inoperável a solo, está muito ligada a esta ideia. Aliás, tal como a ideia que tive, durante o processo de trabalho, de incluir no banco de imagens clipes dos restantes elementos do *ensemble* de *performers*. Pareceu-me ser a melhor forma de tornar esse encontro mais pleno e profundo e desafiante para mim. Por último o conceito de encontro é fundamental também na orientação e condução da improvisação, como é possível constatar pela descrição que faço no ponto seguinte sobre este processo.

Improvisação

No que concerne a temática da improvisação, decidi optar por desenvolver uma metodologia baseada na minha experiência de líder de formações musicais no âmbito

do *jazz*, realizador, diretor de atores e trabalhador precário nas mais diversas áreas. Todas estas experiências, de uma forma ou de outra, sempre tiveram associada uma forte experiência de improvisação e tomada de decisões. Além destas experiências, inspirei-me também no trabalho de alguns artistas como Frank Zappa, John Zorn, Leonard Bernstein, com o álbum *Improvisations for Orchestra and Jazz Soloists* (1969), Cao Guimarães, João Salaviza ou Gus Van Sant. Esta metodologia tem como objetivo uma espécie de condução ou orientação da improvisação do *ensemble*. Assim, decidi desenvolver um vocabulário de sinais e gestos para indicar alguns conceitos e/ou eventos que não existem na prática mais comum de condução *in loco*, se pensarmos num maestro de uma orquestra sinfónica, por exemplo, nem necessariamente em todas as abordagens à improvisação. No anexo 2, está disponível uma legenda de parte deste vocabulário, que é um documento de trabalho que usei. Devo dizer que não quis limitar as minhas ideias a qualquer tipo de estilo ou categoria estilística. Até porque quando entramos nestes processos quase como entrando numa comunidade, que é o meu caso, e a minha proposta, essa comunidade também nos diz o que fazer. Estabeleci então um princípio de trabalho com o *ensemble* - o que fazemos é, no fundo, uma troca de informação e qualquer informação é válida, dentro do paradigma de encontro e confiança. Assim, com uma informação minha, por exemplo, cada elemento tem várias escolhas - assimilar e reproduzir, variar sobre, inverter.... Mas existe sempre um foco, apesar de tudo. Quando apresento uma informação não espero uma improvisação aleatória de volta, espero um desenvolvimento sobre essa ideia em específico. O que procuro no fundo, é que a cada informação, os restantes performers reajam no seu íntimo criativo e apresentem uma informação de resposta que para eles seja a melhor possível. Isso para mim, criadas as condições para que seja possível, é o melhor que pode acontecer. Sendo, claro, que existe um conhecimento prévio partilhado de todas as presenças que procurei materializar na *performance*. Ainda assim, o íntimo criativo dos outros elementos do *ensemble* terá outras presenças, que são bem-vindas. Até porque existe um permanente debate aberto e franco durante todo o processo e, no final de cada sessão de ensaio, ou até a meio, no caso de uma questão absolutamente urgente, dissecamos sempre coletivamente o que fizemos. Estas sessões não são exatamente ensaios, na medida em que uma orquestra, por exemplo, ensaia a música que vai apresentar. As nossas sessões são sempre *performances* em que treinamos a nossa confiança com o dispositivo, a nossa atenção e também construímos a confiança recíproca. Ao contrário de uma orquestra sinfónica, não ensaiamos o que vamos apresentar. Aliás, na melhor das hipóteses, uma orquestra irá conseguir apresentar exatamente o que ensaiou. Nós não fazemos isso - convivemos tranquilamente com o

facto de que toda a informação produzida numa sessão nunca mais será vista, ouvida, experienciada. No fundo, este processo de preparação tem como objetivo, também, o aumento da confiança recíproca, já que quanto maior esta confiança melhor será o nível do *output* do *ensemble* e quanto melhor o nível deste último, maior o nível de adrenalina e prazer dos *performers*, que é algo que busco particularmente.

Corpo

Parece-me que o corpo humano é uma forte presença no produto final deste trabalho, quer na imagem, quer no som, sobre a qual vale a pena refletir. No que toca à imagem, as razões desta presença prendem-se, maioritariamente com razões que acima explanei. No entanto, parece-me importante explicar uma noção orientadora que desenvolvi. Parti da ideia de *beating body*, por associar corpo com pulsação - um conceito sobremaneira sinestético. Procurei que esta dimensão estivesse presente, no banco do *software*, através da utilização de imagens de ambos interior, uma vez que utilizo imagens de órgãos internos, e exterior do corpo humano.

No que concerne a minha exploração do corpo enquanto *performer* com intervenção no som, devo citar, como forte inspiração, a nível estilístico, o trabalho do Professor Vasco Diogo. Sobretudo o vídeo *anexperimentalviralvlog the movie remix#!* (2016). Ainda na relação corpo/som, procurei distanciar-me de conceitos institucionalizados como o virtuosismo, tentando, por oposição, explorar uma dimensão performativa inata do corpo. Isto porque, no fundo, os modelos de virtuosismo são construções sociais externas ao próprio corpo, que o aprisionam e limitam, limitando igualmente o universo sonoro que ele pode produzir. O que pretendo atingir, é mais uma ligação direta e com reciprocidade entre corpo e mente. Assim, considero que esta dimensão performativa do corpo se traduz, no momento da performance, numa busca por uma reação corporal imediata à imagem. Devo aqui chamar a atenção para a premissa de fluxo de consciência, que mencionei anteriormente. Além de que considero igualmente relevante lembrar a ideia de emoção como reação a algo exterior, neste caso a imagem, sendo que esta reação incorpora também uma dimensão comportamental, como já expliquei. Devo dizer que esta dimensão corporal se materializou, para mim, numa *body awareness* na ligação com os instrumentos à minha disposição, bem como na escolhas para o dispositivo - por exemplo, a integração de um microfone. Esta concretização passou também pela incorporação de técnicas etnográficas, como vocalizações de tribos amazónicas, *ragas* indianos ou percussão de tribos etíopes, pelas suas características espirituais e

anacrónicas. Por último, devo mencionar que esta dimensão corporal e a abertura a esta exploração é, para mim e pelas razões que explicitarei, o garante de uma fuga a conceitos institucionalizados de harmonia, melodia, canção, por exemplo.

Dimensão física do dispositivo

Centrando-me agora numa vertente mais prática, considero profícuo começar por explicitar melhor as minhas escolhas para o dispositivo. É importante, neste tópico, lembrar as ideias que expus anteriormente de processamento do sinal, anacronismo, bem como tempo real, como transversais nas motivações das minhas escolhas. Numa vertente mais prática, a dimensão do orçamento é um aspeto que infere também nestas escolhas. Devo mencionar também, que no anexo 3 está disponível um diagrama do dispositivo. Antes de uma descrição mais pormenorizada, gostaria de tecer algumas considerações prévias. Assim, quanto à projeção do output do Vj, optei por uma projeção central mono *display*, tentando utilizar um projetor com a maior qualidade possível para perder o mínimo de informação cromática, o que diminuiria a experiência. A opção pelo circuito operado pelo Sérgio Braga prende-se, necessariamente, com uma preocupação, em primeiro lugar, por desconstruir a ideia de dispositivo mono *display* tradicional, tentando, deste modo, acrescentar também uma camada extra de interação entre os media vídeo e som. Por outro lado, interessaram-me as potencialidades deste tipo de circuito de espacialização da imagem, projeção no corpo humano, e, numa vertente mais prática, melhor perceção, por parte do público, dos processos da performance. Por sugestão do Professor Vasco Diogo, devo dizer, optei por construir umas bancadas para todo o material. Enfim, esta opção significou uma melhoria, pelo menos para mim enquanto *performer*, em relação à experiência anterior de Novos Cinemas, em que dispusemos o material no chão. Isto porque, por um lado, me permitiu ter uma melhor acessibilidade a todos os instrumentos e, por outro, me colocou numa posição mais ergonómica do que estar sentado no chão. Acho, ainda, que esta opção foi positiva porque me permitiu explorar a superfície das bancadas para projeção e julgo ter trazido, para o público, uma melhor visibilidade de todos os processos. O facto de ter pedido emprestados dois pufes a uma empresa de eventos, também julgo ter sido positivo, uma vez que trouxe uma maior organização às secções do dispositivo e uma posição ergonómica aos meus e colegas. Por outro lado, no caso do Tiago, permitiu-me também usar o pufe como superfície de projeção. Optei por não utilizar um pufe por razões sonoras, uma vez que tenho de me mexer bastante mais que os meus colegas para operar os meus circuitos e constatei que, utilizando um, produzia imensos ruídos distrativos. Assim, utilizei uma almofada

revistada com um tecido grosso para minimizar estes ruídos. Decidi incorporar uma escultura sonora, inspirado estilisticamente na arte *naïf*, como elemento comum ao Vj e ao som. Esta incorporação foi motivada, também, pela procura de uma espécie de síntese complementar das ideias de tempo real e processamento do sinal. Construí esta estrutura utilizando um disco de vinil com pequenas ripas de madeira coladas, que ao girar no leitor, colidiam com uns guizos, utilizados para os animais domésticos, que estavam suspensos numa estrutura de ripas de madeira, que continha uma fita led para iluminação. Pintei ainda alguns padrões visuais, com uma caneta de tinta permanente, nesta estrutura de suporte, com as referências estilísticas que já mencionei.

Passo agora a descrever cada secção do dispositivo mais detalhadamente. Começando pelo som, decidi utilizar quatro canais organizados em dois circuitos de dois. No primeiro circuito optei por ter dois processadores multi-efeitos *Boss Me 50*, um em cada canal, conectados individualmente, aos *inputs* de um *looper Boss Rc-3*, que coloca sons em *loop*. Tanto os dois processadores como o *looper* são do início dos anos 2000. Cada um dos *outputs* do *looper* estava ligado a um amplificador de guitarra. No primeiro canal conectei ao *Boss Me 50* um *fender rhodes*. Sobre este instrumento, acho interessante tecer algumas considerações. Trata-se de um piano elétrico dos anos 70, este em específico é de 1976, que combina elementos acústicos, mecânicos e elétricos. Assim, o som deste instrumento é produzido de uma forma mecânica por martelos, num funcionamento análogo ao do piano, que percutem pequenas lâminas de metal, ligadas a um *pick up*, que distorce o som acústico, não muito perceptível por ser restringido pela estrutura de cobertura, e transmite este sinal à saída *jack* do *rhodes*. Devo dizer, que o nível de dinâmica possível de obter deste instrumento, é o mais aproximado que conheço de um piano acústico, graças à incorporação de mecanismos análogos a este último. Na performance optei por apoiá-lo nas bancadas, o que me impediu de utilizar o seu pedal. Foi uma limitação autoimposta, com o intuito de fugir à utilização de técnicas pianísticas mais convencionais. No segundo canal deste circuito, liguei, de uma forma alternada, uma guitarra elétrica, um microfone *Shure sm-58* e um teclado *Casio SA -3*, um brinquedo dos anos 90 que me ofereceram na minha infância, ao *Boss Me 50*. Para o segundo circuito, utilizei uma mesa de mistura *Behringer Xenyx 1204*, que possui dois *outputs* mono. Liguei cada um deles aos *inputs* de um amplificador *qsc áudio*, conectando depois os *outputs* deste a duas colunas *Bose 802*. No primeiro canal da mesa tinha ligado um *macbook pro* de 13 polegadas, onde reproduzi, no *software VLC*, sons do banco de som. Esta ligação foi intermediada por um processador multi-efeitos popular nos anos 2000 - um *Line 6 Pod 2.0* - que utilizei para acrescentar, consoante as necessidades do momento, *delay*, *reverb*, distorção ou

modulação aos sons. No segundo canal da mesa tinha conectado um *Boss Overdrive Od-2*, um pedal de distorção, que processava o sinal do microfone *Shure sm-57*, que utilizei para captar o som da escultura sonora. Por último, utilizei um monitor de vídeo, que transmitia o sinal do *software* de Vj, o que foi fundamental para poder estar atento à imagem sem ter de olhar para a tela.

Quanto à secção operada pelo Tiago, utilizei um computador para correr o *software* de Vj, que foi operado, via *midi*, por uma mesa *Behringer Eurolight Lc2412 Dmx*, e, via *usb* pelos periféricos normais (rato e teclado). Ainda ao computador, conectei via *vga* dois monitores. É importante salientar o papel da mesa, um modelo da *Behringer* concebido para controlar sistemas de iluminação em concertos, por exemplo, como uma ferramenta que permitiu ao Tiago ter uma maior dinâmica no controlo dos efeitos do *software*, inalcançável com os periféricos. Ainda ao computador, conectei um *Splitter vga*. Nos *outputs* deste último, liguei, via *vga*, o projetor *Panasonic Ew 730*, apontado à tela, o meu monitor e o do Sérgio. Por último, captei a escultura sonora com uma *Canon 5d Mark II*, que transmitia o sinal, via *hdmi*, ao computador, intermediada por um conversor *hdmi/usb*.

Por último, na secção operada pelo Sérgio, decidi utilizar uma mesa de efeitos vídeo *Panasonic Fx Wj-ave3*, do início dos anos 2000. No *input* desta mesa liguei, via *av/scat*, uma câmara *mini dv*, de 2005, utilizada em circuito *feedback* com a televisão. Este circuito foi então modulado pela mesa, com um controlador externo - um teclado *Ek91*, dos anos 80. Ao *output* da mesa conectei um *splitter* de vídeo composto, através de cabos *s vídeo*, em cujos *outputs* liguei a televisão *Crt Sanyo*, dos anos 90, e os dois projetores *benq*, dos anos 2000, apontados às outras secções do *ensemble*. Nas lentes deste projetores apliquei *cinefoil*, com o intuito de recortar a imagem no espaço. Parece-me possível concluir, e indo ao encontro de considerações que teci anteriormente sobre *feedback*, que o Sérgio, enquanto *performer*, foi simultaneamente afetado pela imagem do circuito e pelo *output* dos restantes elementos dos *ensemble*, sendo o seu *output* a própria imagem, modulada pela mesa com o controlador extra. Por último, nesta secção do dispositivo, utilizei ainda um monitor para o Sérgio puder ver melhor alguns detalhes da projeção central.

Constituição dos bancos de imagem e som

Começando por refletir sobre o banco de imagem, parece-me importante esclarecer que as contingências do suporte deste relatório, não me permitem partilhá-lo na sua dimensão total, uma vez que este continha cerca de duzentos cliques. Assim, disponibilizo no anexo 4, um mapa parcial deste banco, para

melhor compreensão de alguns exemplos. Considero relevante ainda, mencionar o papel orientador das ideias que expus anteriormente quanto à imagem. No que concerne a organização do banco, optei por trabalhar, inspirado pelas artes plásticas, com o conceito de série. Assim, este banco de imagem é constituído por séries conceptuais de cliques meus (cerca de cento e cinquenta), cliques do Tiago (cerca de quarenta e cinco), e do Sérgio - seis. Quanto ao meu conjunto de séries, organizei-o por quatro grupos - três correspondentes às formas de relacionamento com a realidade que acima mencionei, e outro ligado à exploração de arquivo que também referi. Assim, apoiando-me do anexo 4, a série *Skin series number one*, pertence ao grupo de séries ligadas a forma de relacionamento com a realidade relacionada com a exploração da pele das coisas. Aqui, o processo do fazer está ligado com a captação do acaso, do imediato, na minha vida quotidiana, num contexto de vídeo-diário. A série *Walking series*, pertence ao grupo de séries com uma dimensão mais propositiva na relação com a realidade, tem como premissa esta ideia de dispêndio de energia, associada habitualmente à performance, e que neste contexto, reutilizei como elemento preponderante na captação e influente no resultado final. Isto é, o produto final materializa de uma forma muito visível o resultado desse dispêndio de energia, ligado também à dimensão performativa do corpo que mencionei anteriormente, uma vez que eu caminho enquanto capto este tipo de imagens, tendo como interesse o movimento das texturas de um determinado pavimento. O processo do fazer neste tipo de séries está, então conectado com a captação de uma reverberação que, no caso de *Walking series*, é este movimento. *Beach Series* pertence ao grupo de séries cujo relacionamento com a realidade é mais imersivo. Assim, neste caso concreto, o processo do fazer consistiu numa ida para praia durante uma tarde para encontrar formas de captar o Tiago, como figurante, inserido na paisagem. Neste tipo de séries, a prolongada experimentação, possível com imersão numa determinada realidade, é uma condição *sine qua non* para a revelação. Por último, as séries *Archive series number one* e *Archive series number two*, dizem respeito ao meu trabalho com arquivo, e mostram duas diferentes abordagens a esta matéria-prima. Por um lado, com a inclusão do corpo humano, por outro, com a procura de elementos mais abstratos.

Quanto ao banco de sons, tive como princípio orientador, além dos que mencionei anteriormente sobre o som em geral, a inclusão de diversos estilos. Devo dizer que o recurso a este tipo de prática foi muito inspirado pelo trabalho de *sampling* de J Dilla, um dos importantes músicos norte-americanos na cena *underground* inicial do *Hip Hop*. Para melhor esclarecimento, estes sons são, durante a performance,

processados e editados por mim no momento. Assim, este banco de sons é constituído por três grandes grupos de sons. No primeiro, estão sons, provenientes de gravações antigas, trabalhos por mim em *software*. Aqui procurei sobretudo sons que não pudesse obter dos instrumentos à minha disposição, como por exemplo *beats* ou sons de instrumentos de corda. O segundo grupo é composto por música etnográfica, proveniente de recolhas disponíveis em arquivos de domínio público, como por exemplo música do Camboja, de tribos africanas ou sul-americana. No último grupo do banco de sons utilizei música coral *royalty free*. Neste grupo existem dois sub-grupos. O primeiro com madrigais, um género musical caracterizado por incorporar algumas preocupações sinestéticas. O segundo com música de carácter religioso, de compositores como Tchaikovsky ou Bortnyansky. Esta utilização prende-se com uma ideia minha, como espetador da obra de Peleshian - a de sacralização do instante, que é uma característica que considero muito presente na obra do cineasta arménio.

Processo de trabalho

O processo de trabalho deste projeto teve duas grandes fases. A primeira comigo e com o Tiago em Aveiro e o Sérgio em Coimbra, a segunda com os três em Aveiro e, depois, na Covilhã. Assim, nesta primeira fase, que durou cerca de dois meses, eu e o Tiago fizemos sobretudo trabalho individual, sessões e debates entre nós. Com o Sérgio, optei por manter contacto via *Skype*. Este contacto foi importante, na medida em que conversámos sobre muitos dos conceitos inerentes ao projeto, e isto ajudou-me a melhor clarificar e solidificar as minhas ideias. Por outro lado, este contacto também serviu para um acompanhamento das questões de produção e um debate e escolha dos componentes da secção do Sérgio no dispositivo. Para obtermos um ritmo de trabalho interessante e um espírito coeso em relação ao projeto, eu e o Tiago mudámo-nos então, nesta fase do processo, para uma casa, ainda que ele se tenha ausentado semanalmente por razões externas. Devo dizer que estas ausências na verdade foram cruciais, porque me permitiram dedicar dias exclusivos a trabalho individual. Por exemplo, na época do Natal, em que estive sozinho, aproveitei para construir as bancadas que já mencionei, bem como a escultura sonora. Esta mudança de casa foi, também, inspirada pela minha experiência no projeto final de licenciatura, em que considero que o facto de a equipa ter vivido junta foi um bónus para a preparação do trabalho. Graças a esta mudança, consegui também entrar num regime de trabalho individual inspirado no conceito de *atelier*, ligado às artes plásticas. Este regime diário teve duas configurações principais: produção - captação - pós-produção (vídeo e áudio) - treino individual e/ou sessões; ou, em alternativa: produção/leitura - treino individual - trabalho em arquivo - pós-produção - produção, e/ou treino

individual, e/ou investigação. Devo mencionar que a minha abordagem mental a este regime de trabalho, e as razões da sua escolha, estão muito ligadas a uma ideia de Luís Figo, que ouvi numa *flash interview* há muito anos e que me marcou profundamente - “a constância do trabalho traz a qualidade”. No fundo, a nível pessoal, aceito que o produto final é o resultado da determinação e qualidade dessa constância que, por vezes, é difícil de manter, pelo menos com o foco mental certo, uma vez que as frustrações e dificuldades são sempre desmotivantes e distrativas.

Em relação ao meu treino individual, optei, numa fase inicial, por trabalhar com partituras de notação abstrata para a produção de som. Deixo disponível no anexo 5 uma destas partituras escritas por mim. Enfim, no fundo este treino prendeu-se sobretudo com a ideia de treinar a produção de som a partir de estímulos visuais, por mais distintos que eles fossem. Este treino individual teve, também, uma importante vertente de aumento de confiança com o dispositivo, materializada numa busca por uma melhor perceção dos limites de cada instrumento ao meu dispor e das potenciais relações sinal/processamento de cada um deles. Durante este processo de *atelier*, contei com reuniões semanais, via *Skype*, com o Professor Vasco Diogo. Estas reuniões foram de uma extrema importância para reflexão sobre o trabalho em si, aprofundamento conceptual e procura de soluções para problemas de produção. Por último, ainda do contexto desta fase do trabalho, surgiu o cartaz para o projeto, disponível no anexo 6. O meu ponto de partida para este elemento, que elaborei em conjunto com o Tiago, prendeu-se com a ideia de incorporar alguns conceitos e técnicas, como a presença do corpo humano e a colagem digital, respetivamente, importantes para a performance em si. A nível conceptual, optei por ir ao encontro também da dimensão *nonsense* do nome.

A segunda fase do processo de trabalho durou, com a performance incluída, cerca de duas semanas. Nesta fase contei com a presença do Sérgio em Aveiro. Num primeiro momento, realizámos inúmeras sessões, além de termos também feito um simulacro de montagem e um ensaio com geral com o dispositivo completo, numa sala que uma associação recreativa local me emprestou. Durante este período, mantive sempre a produção de imagens e de sons até ao dia de partir para a Covilhã, o que penso que foi importante para manter o espírito de não viciação de ideias. Após esta preparação prática a três, partimos então para a Covilhã no dia 8 de Janeiro com vista a preparar a performance no Club União. Neste espaço, tivemos uma condicionante de trabalho absolutamente imprevista. Uma vez que existe, no espaço, uma escola de ballet em funcionamento, não conseguimos, pela falta de potência do quadro elétrico, ter o dispositivo totalmente ligado em simultâneo com o funcionamento da escola.

Assim, tivemos sempre de esperar pelas 21 horas para poder ligar, por exemplo, a projeção central, ou as laterais. Ainda assim, conseguimos levar a cabo toda a montagem e, no dia 9 à noite, fizemos uma sessão assistida pelo Professor Vasco Diogo, ainda sem meios de gravação. Esta sessão foi muito importante, na medida em que no debate que se lhe seguiu, recebemos algumas derradeiras orientações conceptuais e práticas, como por exemplo, o estabelecimento de uma forma de controlo de tempo mais eficaz do que a que tínhamos usado até então. No dia da performance montámos o material de registo, que recebemos por volta das 16:30 horas. Quanto ao período imediatamente antes da performance, como já explicitiei tivemos de esperar sempre até as 21 horas para conseguir ligar todo o dispositivo, o que significou que apenas pudemos fazer a maioria dos testes necessários após este horário. Como é apanágio neste tipo de contextos, à última da hora um cabo *hdmi*, que ligava a câmara de captação da escultura ao conversor *hdmi/usb*, falhou, pelo que tivemos de o substituir por outro, que, pelas limitações temporais, foi passado pela frente da tela. Decidimos ainda, após a performance, fazer uma segunda sessão, para obtermos um registo complementar.

Registo

No que concerne o registo da performance, gostaria de mencionar que tenho a consciência das limitações do mesmo. Para melhor compreensão desta ideia, gostaria de lembrar um contexto que acaba por, também, justificar as minhas opções nesta matéria. De facto, a Ubi, não tem material propriamente pensado para o registo de um projeto deste género, e isto não é uma crítica, apenas uma constatação que, da maneira que irei explicitar, influi nesta dimensão do meu trabalho. Assim, no que diz respeito à imagem, não pude, por exemplo utilizar uma *camcorder* que me permitisse gravar de uma forma contínua, uma vez que a Ubi apenas dispõe de *Dslr's* que têm um limite de tempo de gravação inferior ao da performance. Também, por apenas ter tido disponível uma câmara para registo, não pude, por exemplo, gravar a performance em dois planos, para posterior montagem. É certo que o Luís Ales me emprestou a sua câmara, uma *Sony alfa 6000*, mas não tinha uma objetiva *sony e-mount* com uma distância focal que me permitisse fazer um plano que não cortasse a projeção central. Por conseguinte, optei por utilizar esta câmara para gravar um plano complementar da performance, para melhor compreensão do trabalho do Sérgio Braga. Continuando a minha explanação sobre o material, no que toca ao som, o tipo de microfones e de aparelhos de gravação que a universidade dispõe está, como me parece lógico,

vocacionado para o trabalho de campo no cinema - a captação de som direto -, e não para o registo de um dispositivo sonoro do género do que utilizo, que exigiria necessariamente outro tipo de material, mais ligado ao trabalho de estúdio. Devo ainda neste capítulo do som, mencionar que apesar de tudo, tinha material externo à Ubi, uma *interface* da *Presonus* ligada ao meu computador, para gravar som diretamente dos *line out* dos circuitos, no sentido de usar esta gravação como complemento na mistura final do som de sala. Uma vez que, pelas razões apresentadas, não consegui captar o som global nas melhores condições, esta gravação, porque tem limitações sonoras e foi sempre pensada como complemento, revelou-se inútil.

Assim, por estas razões, parece-me lógico concluir que teria de alugar bastante material para, em complementaridade com algum da universidade, gravar esta performance num nível técnico mais elevado, o que permitiria uma maior qualidade na aproximação à experiência ao vivo. Tendo em conta a dimensão do orçamento disponível, desde o início do processo de trabalho que esta ideia me pareceu ser impossível. Deste modo, e numa opção de produção que assumo inteiramente, achei melhor canalizar os meus esforços, para conseguir material externo à universidade, tendo em vista as necessidades da performance, e do dispositivo para a mesma, e não do registo. Isto porque a experiência ao vivo é o centro conceptual, e prático, deste projeto. Considerei sempre que o meu trabalho, cujos processos acima dissequei, deveria convergir para este centro. Por último, neste assunto, julgo necessário relevar que a sessão que fizemos a seguir à performance, como complemento, está disponível no *dvd*, bem como um plano geral da desmontagem que gravei com uma câmara desportiva da *Rolei*. Nesta sessão, pela ausência de público, consegui utilizar um plano mais geral para o registo, que me parece mostrar melhor a globalidade do dispositivo e as interações do *ensemble* entre si e com o próprio dispositivo.

Conclusão

Uma última consideração sobre este projeto que acho pertinente fazer, prende-se com uma ideia relativa ao trabalho do músico norte-americano Miles Davis. Instigado a comentar, numa entrevista, o célebre concerto *Call it Anything*, do grupo de Davis no *Isle of Wight Festival* em 1970, Keith Jarrett, membro do ensemble à época, teceu as considerações que transcrevo seguidamente.

“I believe that, on this little 37 minute film, is a micro history lesson in jazz and it’s just coming out of Miles’s horn. (...) There’s even a Dixieland moment in the thing. And when I heard that, I thought: this is compressed into this one

*set. People are hearing almost where the whole thing came from. Where everything that had happened up to that moment in time came from, including all the modern stuff.”*¹⁹

Fascina-me imenso este aspeto no trabalho de Miles Davis. O facto de toda tradição, não só do *jazz*, mas também, na minha opinião, da música africana e da música ocidental ser perceptível, ou estar comprimida, na sua obra, que tem fases muito distintas estilisticamente. Enquanto ouvinte, perceciono esta dimensão do seu trabalho em álbuns tão distintos como *Kind of Blue* (1959) ou *In a Silent Way* (1969)

Assim, e inspirado pelo músico norte-americano, que devo dizer, é uma referência para mim desde a adolescência, procurei que em *Khaori* estivesse presente, de uma forma ou de outra, uma espécie de percurso pessoal, assumidamente subjetivo, pela história do cinema e dos *media* vídeo e som. Por outro lado, numa dimensão mais pessoal, e complementar à ideia anterior, julgo que grande parte do meu percurso de vida, desde a infância à atualidade, está também presente neste projeto.

¹⁹ Jarrett, Keith (2000) *Miles Davis Call it Anything live at Isle of Wight Festival* - <https://www.youtube.com/watch?v=VBTM6bIPbUQ>

Bibliografia

Diogo, Vasco, (2008) *Vídeo: Especificidade, Híbridez e Experimentação*, Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação, Universidade Nova de Lisboa

Parente, André (1994) *Narrativa e Modernidade - Os Cinemas não-narrativos do pós-guerra*, Papyrus Editora

Peleshian, Artavazd (1971) *Montagem distancial, ou teoria da distância* in *A verdade de cada um*, Cosac e Naify 2015

Kracauer, Siegfried (1960) *Theory of film: the redemption of Physical Reality*, The Johns Hopkins University

Carrol, Noel (1999) *Film emotion and genre* in Carl Plantinga (Ed.), *Passionate Views - Film, Cognition and Emotion*, The Johns Hopkins University.

Smith, Greg M. (1999) *Local Emotions, Global Moods, and Film Structure* in Carl Plantinga (Ed.), *Passionate Views - Film, Cognition and Emotion*, The Johns Hopkins University.

Migliorin, Cezar (2005) *A Superfície de um Lago - Bate papo com Cao Guimarães*, in Revista Cinética <http://www.revistacinetica.com.br/entrevistacaoguimaraes.htm>

Baudry, Jean-Louis and Williams, Alan (1975) *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*, University of California Press.

Anexos

Anexo 1 - Folha de sala

Khaori

Por vezes, questiono-me de onde vêm as ideias subjacentes ao meu trabalho - porque decido fazer ou conceber este projeto e não outro, ou filmar um acontecimento em detrimento de outro. Uma coisa é certa: sempre que tento controlar esse discurso, que parece surgir do nada, a fluidez perde-se e o discurso ganha um peso desconfortável. Parece-me que estas coisas vivem num espaço próprio que se abre a quem a elas se dá num momento. No entanto, é a identidade de cada um, julgo, que determina o que essa inspiração representa e de que forma se manifesta. E isso é que me fascina. Assim, pretendo assistir à abertura de pequenas janelas sobre a identidade de cada artista e como a sua expressão se integra na identidade de quem assiste. A performance de hoje é talvez uma janela sobre parte da minha identidade, mas para mim é ainda mais um encontro com artistas que admiro. Poderei assim, convosco, vislumbrar também parte da sua identidade.

Parece-me importante mencionar as ideias de tempo real e improvisação, que além dos aspetos acima mencionados, são outros dois grandes pilares da performance. Isto na medida em que o que fazemos é tudo improvisado, sem rede. No caso do VJ, existe um banco de imagens com cerca de duas centenas de clipes, a partir do qual é selecionado o material para ser processado no *Software*.

Ficha técnica

Imagem

Computador
2x monitores
Mesa MIDI Behringer Eurolight Lc2412
Conversor Midi
Conversor hdmi/usb
Splitter vga
Extensões
Cabos hdmi
Cabos vga
Periféricos de pc
Escultura
Canon 5d mark ii
Objectiva 35-80mm

Tripé

Fita led

Som

Amplificador qsc áudio
2x Colunas Bose 802
Mesa de mistura
2x amplificadores de guitarra

Guitarra
Suporte para guitarra
Casio sa-3
Microfone shure sm58
Percussão
Fender rhodes
Macbook pro
Boss overdrive od-2
Looper boss rc3
2x Boss me 50
Line 6 pod 2.0
Monitor
Escultura
Guizos
Leitor de vinyl
Shure sm57
Cabos jack
Cabos canon
Cabos jack mini jack
Cabos canon jack
Extensões
Projeção central
Tela
Pano preto
Tripé para tela
Pesos para estrutura
Projektor Panasonic ew 730
Cabo vga
Extensão
Projeções laterais
Televisão crt
Câmara mini dv canon
Mesa de efeitos Panasonic fx wj-ave3
Controlador teclado ek91

Splitter de vídeo composto keen electronics
Cabos de vídeo composto
Cabo scart
Tripés x2
Projetores benq x2
Suportes para projector x2
Registo
Canon 6d
Sony alfa 6000
Objetiva 24-105mm
Objetiva 16-50mm
Tripés de câmara x2
Roland r 26
2x rycote
Schoeps mk41
Shure sm-81
2x shure sm 57
Interface usb presonus
Cabos canon
Cabos jack
Ficha artística
Henrique Vilão - conceção, som, clipes de vídeos
Tiago Damas - vj, clipes de vídeo
Sérgio Braga - projeção, clipes de vídeo
Luís Ales - registo áudio e vídeo

Anexo 2 - Legenda para a Improvisação

 Crossfade

 Reuse

 Keeping

 Accents

 Oscilações

 Solo art

 Hype logo

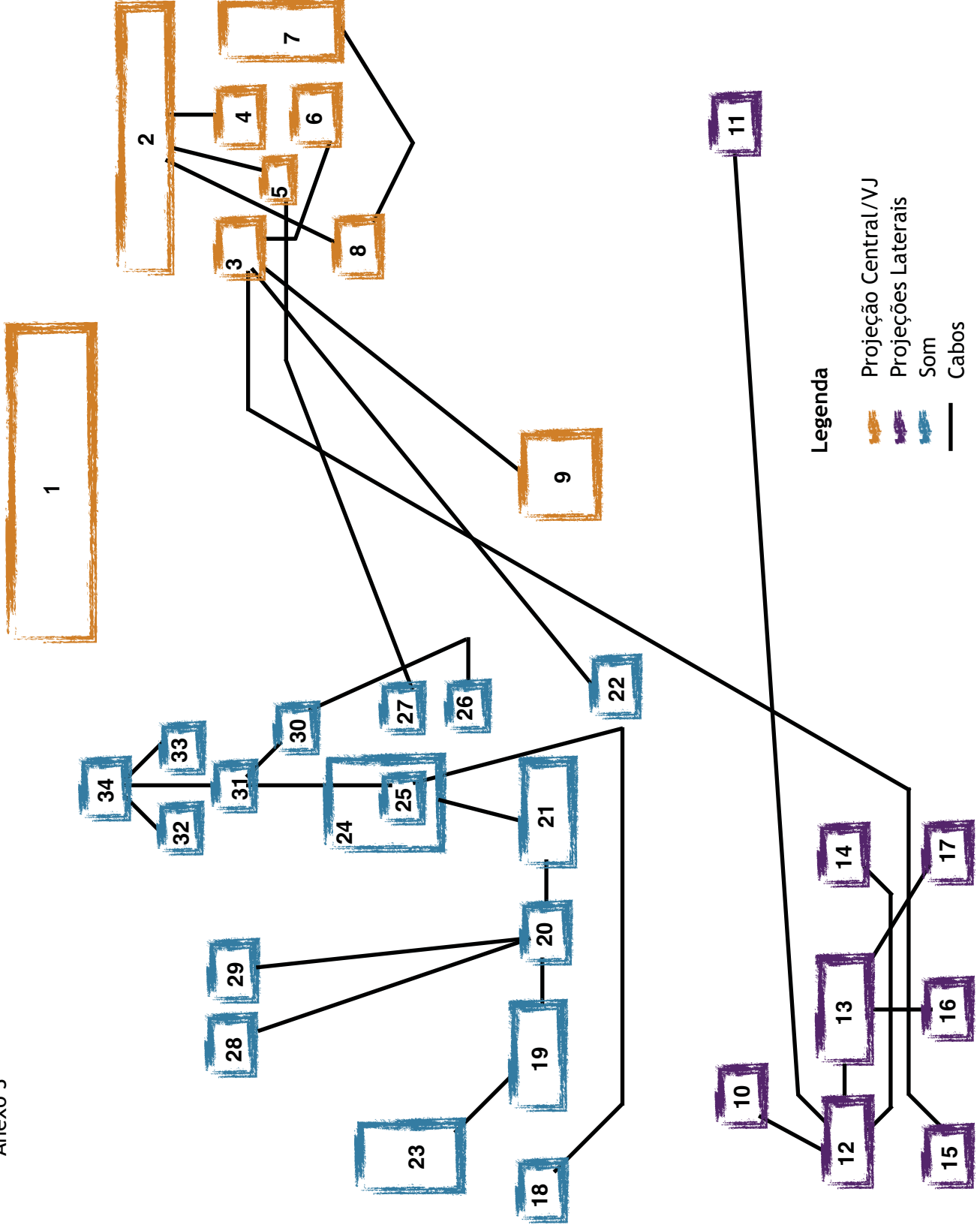
 Pergunta e resposta

 Exm Huma

 Interrupção Abrupta

Anexo 3

1. Tela
2. Computador
3. Splitter vga
4. Monitor
5. Conversor hdmi/usb
6. Monitor
7. Mesa MIDI Behringer Eurolight Lc2412 Dmx
8. Conversor Midi
9. Projetor Panasonic Ew 730
10. Projetor Benq
11. Projetor Benq electronics
12. Spliter video composto keen
13. Mesa de Efeitos Panasonic Fx Wj-ave3
14. Televisão Crt Sanyo
15. Monitor
16. Controlador extra - teclado Ek91
17. Câmara mini dv Canon
18. MacBook Pro 13 inch mid 2012
19. Boss Me 50
20. Looper Boss Rc-3
21. Boss Me 50
22. Monitor
23. Guitarra Elétrica/Microfone Shure sm58/ Teclado Casio SA-3
24. Fender Rhodes
25. Line 6 Pod 2.0
26. Escultura Sonora
27. Câmara Canon 5d Mark II
28. Amplificador de Guitarra
29. Amplificador de Guitarra
30. Boss Overdrive Od-2
31. Mesa de Mistura Behringer Xenyx 1204
32. Coluna Bose 802
33. Coluna Bose 802
34. Amplificador qsc áudio



Anexo 4 - Mapa Parcial do Banco de Imagens

Henrique

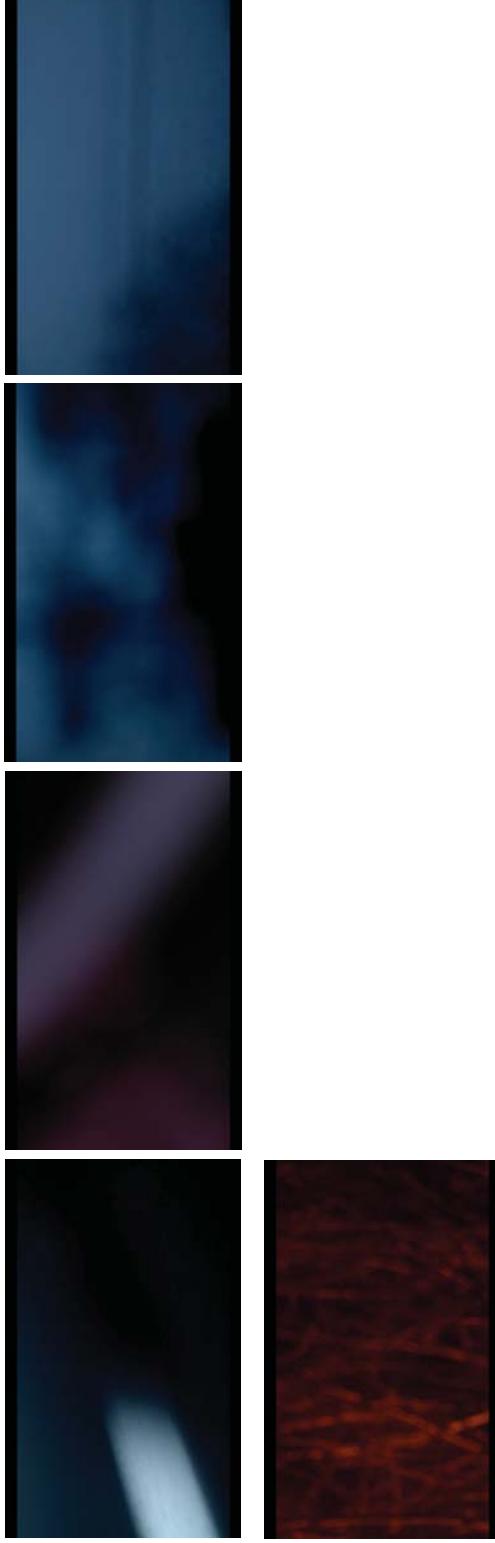
*Archive series
number one*



*Archive series
number two*



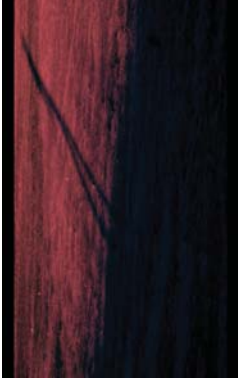
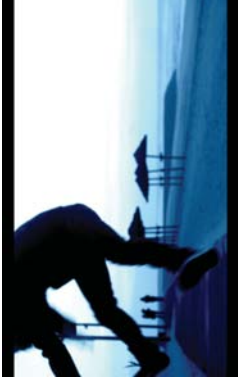
*Skin series
number one*



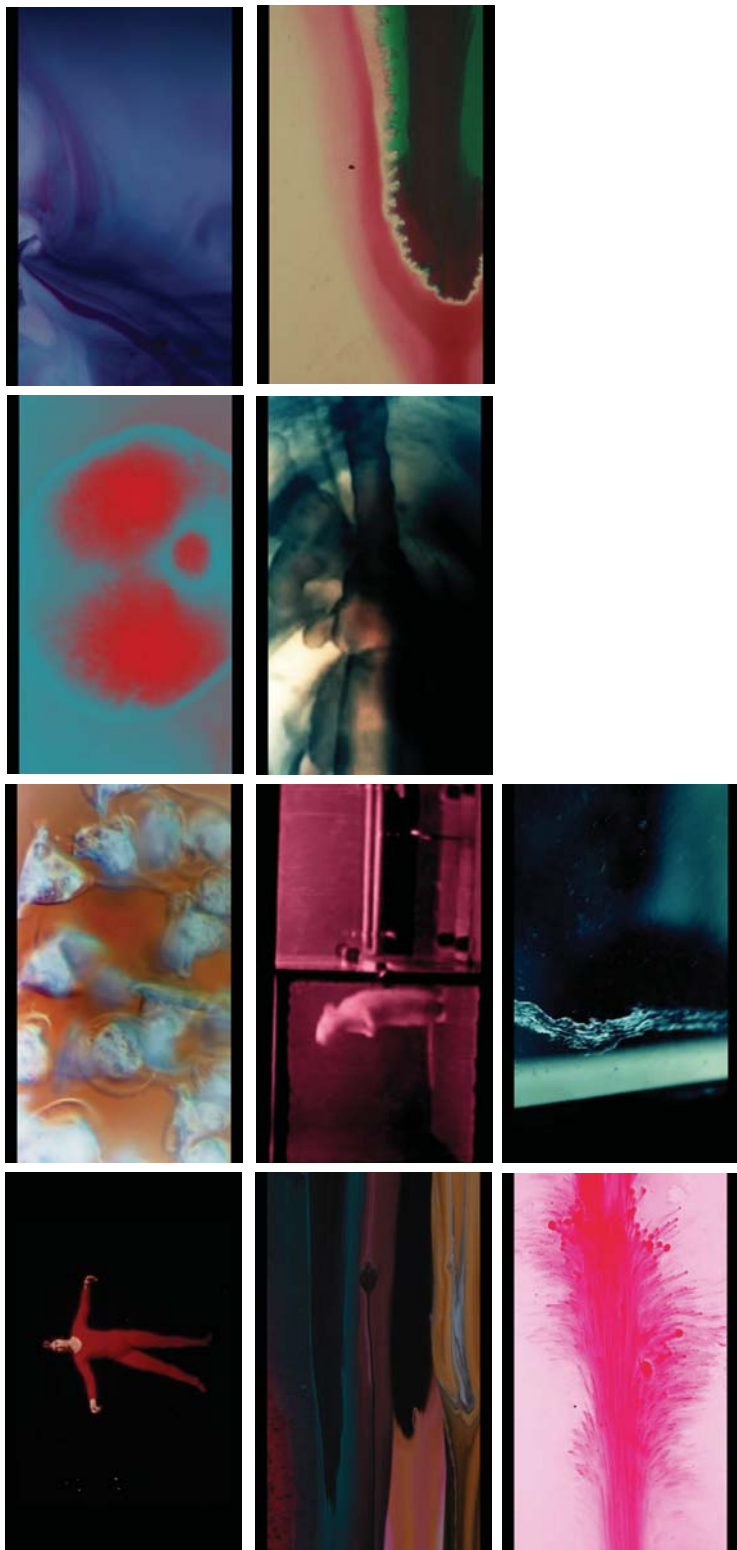
*Walking
series*

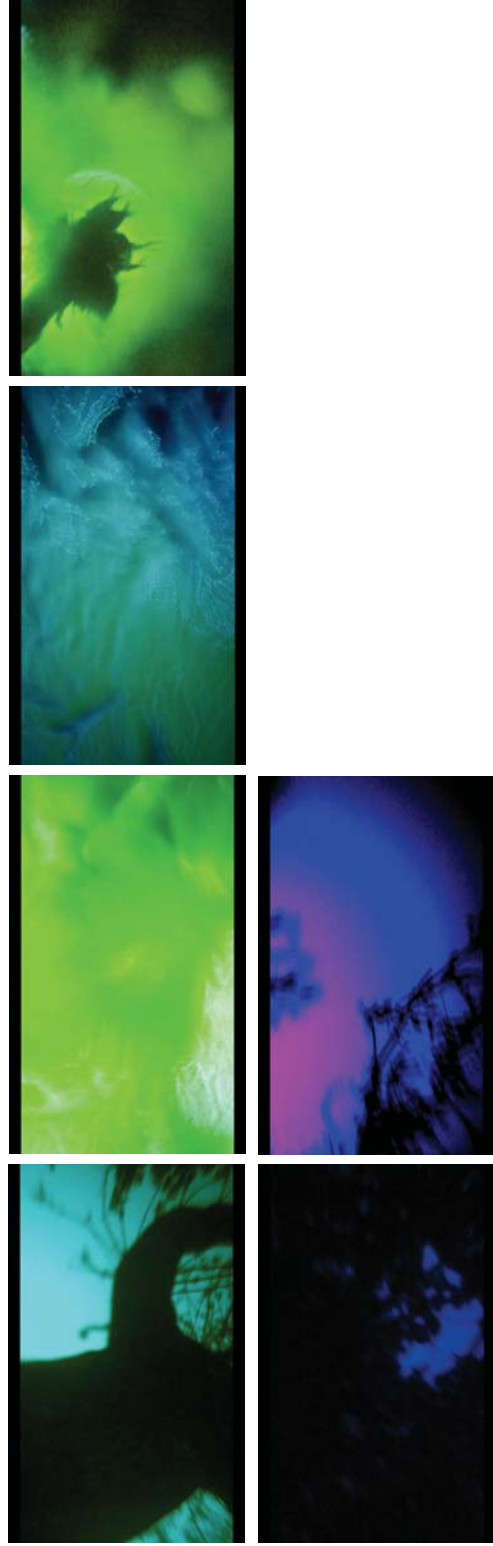


Beach Series



Tiago





Anexo 5 - Partitura com notação abstrata

